

**PENGARUH PENGGUNAAN LABORATORIUM KOMPUTER
SEBAGAI PENDUKUNG PEMBELAJARAN
DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA
DI SD NEGERI WULUHADEG**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Disusun Oleh:

Galih Amindyah Dwita Pramesthi

NIM. 10520241015

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2014

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PENGARUH PENGGUNAAN LABORATORIUM KOMPUTER
SEBAGAI PENDUKUNG PEMBELAJARAN
DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA
DI SD NEGERI WULUHADEG**

Disusun oleh:

Galih Amindyah Dwita Pramesthi

NIM 10520241015

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan

Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

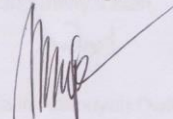
Yogyakarta, Juli 2014

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Informatika,



Dr. Ratna Wardani
NIP. 19701218 200501 2 001

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Muhammad Munir, M.Pd.
NIP. 19630512 198901 1 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Galih Amindyah Dwita Pramesthi

NIM : 10520241015

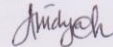
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Judul TAS : Pengaruh Penggunaan Laboratorium Komputer sebagai
Pendukung Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap
Kemandirian Belajar Siswa di SD Negeri Wuluhadeg

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

Yogyakarta, Agustus 2014

Yang menyatakan,



Galih Amindyah Dwita Pramesthi
NIM.10520241015

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

**PENGARUH PENGGUNAAN LABORATORIUM KOMPUTER
SEBAGAI PENDUKUNG PEMBELAJARAN
DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA
DI SD NEGERI WULUHADEG**

Disusun oleh:

Galih Amindyah Dwita Pramesthi
NIM 10520241015

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 29 Agustus 2014

TIM PENGUJI

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Muhammad Munir, M.Pd.		10/9-2014
Ketua Penguji Muslikhin, M.Pd		4/9-2014
Sekretaris Penguji Suparman, M.Pd		15/9-2014
Penguji Utama		

Yogyakarta, September 2014

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Moch Bruri Triyono

NID 19560216 198603 1 003

MOTTO

Let your dreams

be bigger than your fears

and

your actions

be louder than your words

"Biarkan mimpimu

lebih besar dari ketakutanmu

dan

tindakanmu

lebih besar dari kata-katamu"

HALAMAN PERSEMBAHAN

Laporan Tugas Akhir Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

Bapak dan Ibu yang selalu memberikan dukungan, doa dan bimbingan

Kakak-kakakku tersayang

Teman-teman Informatika E 2010

Segenap keluarga dan teman-teman yang telah memberikan dukungan

**PENGARUH PENGGUNAAN LABORATORIUM KOMPUTER
SEBAGAI PENDUKUNG PEMBELAJARAN
DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA
DI SD NEGERI WULUHADEG**

Oleh
Galih Amindyah Dwita Pramesthi
10520241015

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) Mengetahui pengaruh kegiatan belajar di laboratorium komputer terhadap kemandirian belajar siswa, (2) Mengetahui pengaruh motivasi belajar terhadap kemandirian siswa, (3) Mengetahui pengaruh kegiatan belajar di laboratorium komputer dan motivasi belajar terhadap kemandirian belajar siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian *expost facto*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V dan VI SD Negeri Wuluhadeg sebanyak 93 anak. Ukuran sampel sebanyak 78 anak ditentukan dengan rumus Slovin, selanjutnya sampel setiap kelas ditentukan dengan teknik *proportional random sampling*. Data dikumpulkan dengan angket dan lembar observasi. Analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif dan regresi.

Hasil penelitian diketahui bahwa: (1) Terdapat pengaruh positif antara penggunaan laboratorium komputer sebagai pendukung pembelajaran terhadap kemandirian belajar siswa di SD Negeri Wuluhadeg ditunjukkan dengan nilai t_{hitung} sebesar 3,743 ($> t_{tabel} = 2,000$) pada signifikansi 5%, (2) Terdapat pengaruh positif antara motivasi belajar terhadap kemandirian belajar siswa di SD Negeri Wuluhadeg ditunjukkan dengan nilai t_{hitung} sebesar 5,261 ($> t_{tabel} = 2,000$) pada signifikansi 5%, (3) Terdapat pengaruh positif antara penggunaan laboratorium komputer sebagai pendukung pembelajaran dan motivasi belajar secara bersama-sama terhadap kemandirian belajar siswa di SD Negeri Wuluhadeg sebesar 32,5% ditunjukkan dengan nilai F_{hitung} sebesar 18,063 ($> F_{tabel} = 3,11$).

Kata kunci: Penggunaan Laboratorium Komputer, Motivasi Belajar, dan Kemandirian Belajar

KATA PENGANTAR

Puji syukur kahadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan Judul "Pengaruh Penggunaan Laboratorium Komputer sebagai Pendukung Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Kemandirian Belajar Siswa SD Negeri Wuluhadeg" dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak, Ibu dan seluruh keluarga yang telah memberikan dukungan moral, material dan do'a yang sangat berarti.
2. Bapak Dr. Moch. Bruri Triyono, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
3. Bapak Muhammad Munir, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing TAS yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Bapak Suparman, M.Pd. selaku validator instrumen penelitian TAS yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
5. Bapak Dr. Putu Sudira, M.P. selaku validator instrumen penelitian TAS yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.

6. Bapak Djoko Santoso, M.Pd. selaku validator instrumen penelitian TAS yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
7. Bapak Muhammad Munir M.Pd dan Ibu Dr. Ratna Wardani selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika dan Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.
8. Teman-teman Informatika E 2010 yang telah bersama-sama menjalani studi selama ini.
9. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

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

Yogyakarta, Agustus 2014
Penulis,

Galih Amindyah Dwita Pramesthi
NIM 10520241015

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	1
LEMBAR PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Deskripsi Teori.....	8
1. Sarana Pendukung Pembelajaran	8
2. Laboratorium Komputer.....	11
3. Motivasi Belajar	17
4. Kemandirian Belajar	26
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	30
C. Kerangka Pikir	33
D. Hipotesis.....	35

BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Desain Penelitian	37
B. Tempat dan Waktu Penelitian	37
C. Populasi dan Sampel Penelitian	38
1. Populasi Penelitian	38
2. Sampel Penelitian	38
3. Teknik Pengambilan Sampel	40
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian	40
E. Teknik Pengumpulan Data	42
1. Lembar Observasi	42
2. Angket	43
F. Instrumen Penelitian	43
1. Kisi-Kisi Lembar Observasi	46
2. Kisi-Kisi Variabel Penggunaan Laboratorium Komputer	46
3. Kisi-Kisi Variabel Motivasi Belajar	47
4. Kisi-Kisi Variabel Kemandirian Belajar	48
G. Uji Instrumen Penelitian	48
1. Uji Validitas	49
2. Uji Reliabilitas	54
H. Teknik Analisis Data	56
1. Analisis Deskriptif	56
2. Uji Prasyarat Analisis	57
3. Analisis Regresi	59
4. Uji Signifikansi	61
5. Sumbangan Variabel Bebas terhadap Variabel Terikat	63
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	64
A. Deskripsi Data	64
B. Pengujian Prasyarat Analisis	74
C. Pengujian Hipotesis	77
D. Sumbangan Efektif dan Sumbangan Relatif	82
E. Pembahasan	83
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	87

A. Kesimpulan	87
B. Implikasi	88
C. Keterbatasan Penelitian	89
D. Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN	94

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Tabel Jumlah Sampel	40
Tabel 2. Skala <i>Likert</i>	45
Tabel 3. Kisi-Kisi Lembar Observasi	46
Tabel 4. Kisi-Kisi Variabel Penggunaan Laboratorium Komputer	47
Tabel 5. Kisi-Kisi Variabel Motivasi Belajar	47
Tabel 6. Kisi-Kisi Variabel Kemandirian Belajar	48
Tabel 7. Hasil Perhitungan Validitas Instrumen Variabel	
Penggunaan Laboratorium Komputer	51
Tabel 8. Hasil Perhitungan Validitas Instrumen Variabel Motivasi Belajar.....	52
Tabel 9. Hasil Perhitungan Validitas Instrumen Variabel	
Kemandirian Belajar	53
Tabel 10. Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Variabel	
Penggunaan Laboratorium Komputer	55
Tabel 11. Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Variabel Motivasi Belajar	55
Tabel 12. Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Variabel Kemandirian Belajar ...	55
Tabel 13. Distribusi Frekuensi Penggunaan Laboratorium Komputer.....	65
Tabel 14. Pedoman Pengkategorian Skor Variabel	
Penggunaan Laboratorium Komputer.....	66
Tabel 15. Tabel Distribusi Variabel Penggunaan	
Laboratorium Komputer	67
Tabel 16. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar	69
Tabel 17. Pedoman Pengkategorian Skor Variabel Motivasi Belajar	70
Tabel 18. Tabel Distribusi Variabel Motivasi Belajar.....	70

Tabel 19. Distribusi Frekuensi Kemandirian Belajar.....	72
Tabel 20. Pedoman Pengkategorian Skor Variabel Motivasi Belajar.....	73
Tabel 21. Tabel Distribusi Variabel Kemandirian Belajar.....	73
Tabel 22. Tabel Hasil Uji Normalitas.....	75
Tabel 23. Tabel Hasil Uji Linearitas	75
Tabel 24. Tabel Hasil Uji Multikolinearitas	76
Tabel 25. Hasil Analisis Regresi Sederhana Variabel Penggunaan Laboratorium Komputer terhadap Kemandirian Belajar	78
Tabel 26. Hasil Analisis Regresi Sederhana Variabel Motivasi Belajar terhadap Kemandirian Belajar	79
Tabel 27. Hasil Analisis Regresi Ganda Variabel Penggunaan Laboratorium Komputer dan Motivasi Belajar terhadap Kemandirian Belajar.....	81
Tabel 28. Sumbangan Relatif dan Sumbangan Efektif.....	82

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir.....	35
Gambar 2. Bagan Pengaruh antar Variabel Penelitian	42
Gambar 3. Diagram Persentase Distribusi Frekuensi Penggunaan Laboratorium Komputer.....	66
Gambar 4. Diagram Persentase Distribusi Variabel Penggunaan Laboratorium Komputer.....	67
Gambar 5. Diagram Persentase Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar	69
Gambar 6. Diagram Persentase Distribusi Variabel Motivasi Belajar.....	71
Gambar 7. Diagram Persentase Distribusi Frekuensi Kemandirian Belajar.....	72
Gambar 8. Diagram Persentase Distribusi Variabel Kemandirian Belajar	74

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Validasi Instrumen	92
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian	100
Lampiran 3. Instrumen Penelitian	104
Lampiran 4. Uji Coba Instrumen	115
Lampiran 5. Data Hasil Penelitian.....	128
Lampiran 6. Hasil Analisis Data.....	138
Lampiran 7. Dokumentasi Penelitian	148

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin cepat. Hal itu menuntut semua pihak untuk mengikutinya. Persaingan global yang semakin ketat juga sangat berpengaruh pada semua sendi kehidupan. Pendidikan merupakan salah satu bidang yang harus mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi agar nantinya juga dapat bersaing secara global.

Saat ini, instansi-instansi pendidikan termasuk sekolah, mulai dari jenjang pra sekolah hingga sekolah tinggi berlomba untuk mengadakan pendidikan yang sesuai dengan perkembangan zaman. Melengkapi sarana prasarana sekolah dengan teknologi informasi yang memadai merupakan salah satu upaya mereka untuk menghadapi perkembangan zaman. Hal itu dilakukan agar nantinya dapat menghasilkan lulusan yang siap menghadapi persaingan global. Sarana prasarana pendidikan merupakan peralatan dan perlengkapan yang dapat digunakan sebagai pendukung kegiatan belajar mengajar.

Laboratorium komputer menjadi salah satu sarana pendukung kelancaran kegiatan pembelajaran. Dengan adanya laboratorium komputer, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berteknologi melalui peralatan yang ada di dalamnya. Siswa lebih mudah dalam mencari sumber-sumber belajar yang mereka inginkan. Selain itu siswa juga bisa mengenal lebih dini mengenai teknologi dan informasi.

SD Negeri Wuluhadeg adalah sekolah dasar yang terletak di wilayah kecamatan Sanden, Kabupaten Bantul. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah unggulan di wilayah Kecamatan Sanden karena mempunyai beberapa prestasi di bidang akademik maupun non akademik di tingkat kecamatan maupun kabupaten. Selain itu, sekolah ini juga menduduki peringkat sepuluh besar pada dua tahun terakhir dan peringkat lima besar di Kecamatan Sanden pada satu tahun terakhir untuk nilai ujian akhir sekolah berstandar nasional.

SD N Wuluhadeg merupakan salah satu sekolah dasar yang mempunyai laboratorium komputer lengkap dan memadai. Laboratorium di SD N Wuluhadeg berisi sejumlah komputer yang telah terhubung dengan jaringan internet. Hal ini menunjukkan bahwa saat ini di Indonesia telah ada pemerataan fasilitas pendidikan untuk sekolah-sekolah yang berada di wilayah pedesaan.

Berbeda dengan sekolah-sekolah lain, SD N Wuluhadeg tidak menyelenggarakan matapelajaran TIK. Namun, laboratorium komputer tersebut dimanfaatkan sebagai pendukung pembelajaran secara umum. Semua guru dari kelas I sampai VI dari berbagai matapelajaran diizinkan bahkan disarankan untuk menggunakan laboratorium komputer sebagai pendukung pembelajaran.

Pada kenyataanya, hanya beberapa guru yang memanfaatkan laboratorium komputer tersebut saat pembelajaran. Mereka adalah sebagian guru di sekolah itu yang telah menguasai teknologi informasi dengan baik. Sebagian yang lain masih belum mempunyai penguasaan yang cukup dalam bidang teknologi informasi sehingga lebih nyaman mengadakan pembelajaran di kelas.

Berbagai upaya sebenarnya telah dilakukan oleh pihak sekolah maupun instansi-instansi yang berwenang untuk mengadakan pelatihan TIK bagi guru-guru. Namun, karena alasan kesibukan dan usia mereka yang sudah tidak mudah untuk menerima teknologi dan ilmu pengetahuan baru, mereka belum bisa menguasai teknologi informasi dan komunikasi secara maksimal. Hal itu juga yang membuat mereka lebih nyaman mengadakan pembelajaran di kelas.

Bagi guru-guru yang telah menguasai komputer, hal lain yang menjadi penghambat pembelajaran di laboratorium komputer adalah ketertarikan siswa pada seperangkat komputer yang menyebabkan kurangnya konsentrasi mereka terhadap guru yang sedang menerangkan. Para siswa lebih memperhatikan komputer daripada penjelasan guru.

Selain itu, belum semua siswa menguasai komputer. Jadi, sebelum pembelajaran dimulai guru harus mengenalkan dasar-dasar komputer. Hal itu mengurangi alokasi waktu pembelajaran. Terlebih lagi, waktu mereka untuk berpindah dari kelas menuju ke laboratorium komputer juga telah mengurangi waktu mereka untuk belajar.

Motivasi belajar merupakan daya penggerak atau pendukung dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu, guna mencapai tujuan, dalam hal ini adalah belajar. Motivasi belajar siswa yang baik dapat dilihat pada perilaku mereka yang bersemangat dan tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan laboratorium komputer di SD N Wuluhadeg membuat para siswa termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Mereka sangat tertarik saat pembelajaran

dilakukan di laboratorium komputer. Hal itu sangat berbeda dengan pembelajaran yang diadakan di kelas. Mereka cenderung bosan dengan suasana kelas dan membuat keadaan kelas tidak kondusif.

Kemandirian merupakan perilaku seseorang dalam menghadapi tugas dan tanggungjawabnya secara mandiri dan hal itu timbul dari dirinya sendiri, dengan kemampuannya sendiri, tanpa paksaan dan bantuan orang lain. Dalam hal ini adalah kemandirian siswa untuk belajar. Dengan pemanfaatan laboratorium komputer dan adanya motivasi dari dalam dirinya membuat siswa belajar dan mencari sumber belajarnya sendiri. Keadaan ini berbeda dengan sebelum memanfaatkan komputer. cara belajar mereka hanya satu arah, yaitu menerima materi yang diberikan guru. Sesekali mereka juga membaca materi dari buku, namun itupun harus diarahkan oleh guru.

Berdasarkan latar belakang di atas, dirasa perlu untuk mengetahui pengaruh penggunaan laboratorium komputer sebagai pendukung pembelajaran dan motivasi belajar terhadap kemandirian siswa di SD Negeri Wuluhadeg.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka ada beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, yaitu sebagai berikut :

1. Belum semua guru menguasai pengoperasian komputer.
2. Sebagian guru kurang senang mengadakan pembelajaran di laboratorium komputer.

3. Pengkondisian murid lebih sulit saat mereka berada di laboratorium komputer.
4. Konsentrasi siswa terbagi antara memperhatikan penjelasan guru dan mengoperasikan komputer.
5. Belum semua murid mengenal komputer, sehingga guru harus menjelaskan cara-cara pemakaian komputer dari awal.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi hanya untuk mengetahui pengaruh laboratorium komputer dan motivasi belajar terhadap kemandirian siswa.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, dapat dibuat suatu rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana pengaruh penggunaan laboratorium komputer sebagai pendukung pembelajaran terhadap kemandirian belajar siswa ?
2. Bagaimana pengaruh motivasi belajar terhadap kemandirian siswa ?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan laboratorium komputer sebagai pendukung pembelajaran dan motivasi belajar terhadap kemandirian belajar siswa ?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Laboratorium Komputer sebagai Pendukung Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Kemandirian Belajar Siswa di SD Negeri Wuluhadeg" bertujuan untuk:

1. Mengetahui pengaruh kegiatan belajar di laboratorium komputer terhadap kemandirian belajar siswa.
2. Mengetahui pengaruh motivasi belajar terhadap kemandirian siswa.
3. Mengetahui pengaruh kegiatan belajar di laboratorium komputer dan motivasi belajar terhadap kemandirian belajar siswa.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menambah perbendaharaan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti, untuk menambah ilmu pengetahuan, pengalaman, untuk mengaplikasikan ilmu yang diperoleh di bangku perkuliahan, serta sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

- b. Bagi Sekolah, untuk mengetahui apakah penggunaan laboratorium komputer sebagai pendukung pembelajaran dan motivasi belajar dapat meningkatkan kemandirian siswa di SD Negeri Wuluhadeg.
- c. Bagi Guru, sebagai masukan dan memotivasi guru agar memanfaatkan laboratorium komputer sebagai pendukung pembelajaran.
- d. Bagi Siswa, sebagai modal penting dalam penguasaan komputer dan modal untuk melanjutkan pendidikan pada tingkat yang lebih tinggi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Sarana Pendukung Pembelajaran

a. Sarana Pendukung Pembelajaran

Fasilitas pendukung pembelajaran juga sering disebut dengan sarana prasarana pendidikan. Ditinjau dari fungsi dan peranannya terhadap proses belajar mengajar, Suharsimi AK. dalam Suryosubroto (2004: 114) membedakan sarana pendidikan menjadi 3, yaitu:

- a. Alat Pelajaran
- b. Alat Peraga
- c. Media Pengajaran

Ketiganya mempunyai pengertian yang hampir sama, yaitu digunakan sebagai pendukung untuk memperlancar dan mempertinggi efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

Mulyasa (2003: 49) mengemukakan bahwa

sarana pendidikan adalah peralatan dan perlengkapan yang secara langsung dipergunakan dan menunjang proses pendidikan, khususnya proses belajar mengajar. Sedangkan prasarana pendidikan adalah fasilitas yang secara tidak langsung menunjang jalannya proses pendidikan, namun dimanfaatkan secara langsung sebagai pendukung pembelajaran, seperti taman sekolah yang digunakan sebagai pendukung pembelajaran biologi.

Tim Penyusun Pedoman Pembakuan Media Pendidikan dan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dalam Suharsimi AK. (2008: 273) menyatakan bahwa

“sarana pendidikan adalah semua fasilitas yang diperlukan dalam proses belajar mengajar baik yang bergerak maupun tidak bergerak agar pencapaian tujuan pendidikan dapat berjalan dengan lancar, teratur, efektif, dan efisien.” Sedangkan Suharsimi AK. (2008: 274) juga mengartikan “sarana sebagai fasilitas, yaitu segala sesuatu yang dapat memudahkan dan melancarkan pelaksanaan pendidikan, bisa berupa benda maupun uang.”

Menurut Suharsimi AK. (2008: 274) sarana pendidikan dibedakan menjadi dua jenis, yaitu:

- a. Fasilitas Fisik, adalah segala sesuatu yang mempunyai fungsi untuk memperlancar dan mempermudah suatu usaha.
- b. Fasilitas Uang, adalah segala sesuatu yang digunakan untuk mempermudah kegiatan sebagai akibat dari bekerjanya nilai uang.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat dirangkum bahwa sarana pendukung pembelajaran adalah segala sesuatu meliputi alat, benda, barang, ataupun bangunan yang digunakan untuk menambah efektifitas dan efisiensi belajar para siswa.

b. Pengadaan Sarana Pendukung Pembelajaran

Sebuah lembaga pendidikan yang akan melakukan pengadaan sarana pendukung pembelajaran haruslah melakukan persiapan terlebih dahulu. Beberapa pertimbangan harus dilakukan sebelum melakukan pengadaan. Perencanaan dan pertimbangan harus dilakukan dengan baik agar barang-barang yang dibeli atau

dibuat bermanfaat untuk mendukung dan meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran.

Tahap-tahap perencanaan yang sebaiknya dilakukan sebelum melakukan pengadaan sarana pendukung pembelajaran dijelaskan oleh Suharsimi AK. (2008: 275-276) sebagai berikut:

- a. Mengadakan analisis terhadap materi pelajaran mana yang membutuhkan alat atau media dalam penyampaian. Dari analisis materi ini dapat didaftar alat-alat/media apa yang dibutuhkan. Ini dilakukan oleh guru-guru bidang studi.
- b. Apabila kebutuhan yang diajukan oleh guru-guru ternyata melampaui kemampuan daya beli atau daya pembuatan, maka harus diadakan seleksi menurut skala prioritas terhadap alat-alat yang mendesak pengadaannya. Kebutuhan lain dapat dipenuhi pada kesempatan lain.
- c. Mengadakan inventarisasi terhadap alat atau media yang telah ada. Alat yang sudah ada ini perlu dilihat kembali, lalu mengadakan re-inventarisasi. Alat yang perlu diperbaiki atau diubah disendirikan untuk diserahkan kepada orang yang dapat memperbaiki.
- d. Mengadakan seleksi terhadap alat pelajaran/media yang masih dapat dimanfaatkan, baik dengan reparasi atau modifikasi maupun tidak.
- e. Mencari dana (bila belum ada). Kegiatan dalam tahap ini adalah mengadakan tentang perencanaan bagaimana caranya memperoleh dana, baik dari dana rutin maupun non rutin. Jika suatu sekolah sudah mengajukan usul kepada pemerintah dan Surat Keputusan Otorisasi-nya sudah keluar, maka prosedur ini tinggal menyelesaikan pengadaan macam alat/media yang dibutuhkan sesuai dengan besarnya pembiayaan yang disetujui.
- f. Menunjuk seseorang (bagian pembekalan) untuk melaksanakan pengadaan alat. Penunjukan ini sebaiknya mengingat beberapa hal: keahlian, kelincahan berkomunikasi, kejujuran, dan sebagainya dan tidak hanya seorang.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dirangkum bahwa sebelum melakukan pengadaan sarana pendidikan harus melalui berbagai tahap meliputi perencanaan dan beberapa pertimbangan agar nantinya barang yang akan dibeli benar-benar bermanfaat untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

c. Pengaturan dan Penggunaan Sarana Pendukung Pembelajaran

Sarana pendukung pembelajaran yang telah ada seharusnya dijaga dan dirawat dengan baik. Pengaturan penggunaan sarana pendidikan dimulai pada saat barang yang telah dibeli didatangkan ke sekolah. Sebelum digunakan, barang-barang harus mendapatkan beberapa perlakuan khusus. Pengaturan yang dilakukan sebelum alat-alat digunakan disebut dengan peraturan awal. Menurut Suharsimi AK. (2008: 277-278) peraturan awal sarana pendidikan meliputi:

- a. Memberikan identitas pada alat yaitu nomor inventaris dengan kode tertentu untuk jenis tertentu.
- b. Pencatatan alat ke dalam buku inventaris.
- c. Penempatan alat ke dalam ruang atau almari yang sudah diberikan kode.

Sesudah pengaturan awal dilakukan maka barang-barang tersebut telah siap untuk digunakan sebagai pendukung kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dirangkum bahwa sarana pendukung pembelajaran harus melewati beberapa tahapan atau proses sebelum digunakan sebagai pendukung pembelajaran, hal itu bertujuan agar barang-barang terdata dengan baik.

2. Laboratorium Komputer

a. Laboratorium

Menurut Riandi (2014: 39), "laboratorium sering diartikan sebagai suatu ruang atau tempat dilakukannya percobaan atau penelitian. Ruang yang dimaksud dapat

berupa gedung yang dibatasi oleh dinding dan atap atau alam terbuka misalnya kebun botani.” Muchtaridi (2009: 1) berpendapat bahwa “laboratorium adalah suatu tempat dimana mahasiswa, dosen, peneliti dsb melakukan percobaan. Percobaan yang dilakukan menggunakan berbagai peralatan dan instrumen khusus yang dapat menyebabkan terjadinya kecelakaan bila dilakukan dengan cara yang tidak tepat.”

Muhamad Ali (2014: 1) mengemukakan bahwa,

Laboratorium merupakan sarana dan tempat untuk mendukung proses pembelajaran yang didalamnya terkait dengan pengukuran, pengujian, pengembangan pemahaman, pengembangan keterampilan, dan inovasi bidang ilmu sesuai dengan bidang pekerjaan yang ada pada sekolah/dunia pendidikan.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat dirangkum bahwa laboratorium merupakan sebuah tempat atau sarana di sekolah yang berfungsi untuk melakukan praktik bagi siswa dalam rangka menambah keterampilannya pada mata pelajaran tertentu.

b. Jenis-Jenis Laboratorium

Terdapat berbagai jenis laboratorium sebagai pendukung pembelajaran. Laboratorium itu berfungsi untuk mendukung praktik dan menambah keterampilan siswa. Jenis-jenis laboratorium itu dipisahkan berdasarkan mata pelajaran di sekolah. Sedangkan pemisahan jenis laboratorium di tingkat universitas lebih spesifik lagi. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2007 tentang Standar Sarana dan Prasarana untuk Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI), Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs),

dan Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah (SMA/MA), sebuah sekolah khususnya sekolah menengah atas sekurang-kurangnya mempunyai prasarana laboratorium sebagai berikut:

- a. Laboratorium Biologi
- b. Laboratorium Fisika
- c. Laboratorium Kimia
- d. Laboratorium Komputer
- e. Laboratorium Bahasa

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dirangkum bahwa terdapat beberapa macam laboratorium dalam dunia pendidikan, laboratorium dibedakan berdasarkan mata pelajaran yang ada di sekolah, sedangkan pada jenjang perguruan tinggi, pemisahan jenis laboratorium lebih spesifik berdasarkan fungsinya masing-masing.

c. Laboratorium Komputer

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2007 tentang Standar Sarana dan Prasarana untuk Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI), Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs), dan Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah (SMA/MA) mengungkapkan bahwa "ruang laboratorium komputer berfungsi sebagai tempat mengembangkan keterampilan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi. Ruang laboratorium komputer dapat menampung minimum satu rombongan belajar yang bekerja dalam kelompok @ 2 orang."

Muhamad Ali (2014: 1) mengemukakan bahwa,

Laboratorium komputer merupakan sarana untuk pembelajaran praktik siswa berkaitan dengan kompetensi di bidang teknologi informasi dan komunikasi. Pembelajaran yang dilakukan berupa praktikum teknologi informasi dan komunikasi yang terdiri dari pengoperasian komputer, pengolahan kata, pengolah angka dan pengolah presentasi serta aplikasi komputer lainnya.

Sedangkan Sabar Nurohman (2011: 1) menyatakan bahwa, "laboratorium komputer adalah tempat untuk mengembangkan keterampilan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi. Selain itu, kita juga memanfaatkan laboratorium komputer untuk membantu proses pembelajaran di berbagai bidang ilmu, bukan hanya TIK, namun juga IPA, IPS, Bahasa dan sebagainya."

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat dirangkum bahwa laboratorium komputer merupakan tempat untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan siswa, tidak hanya di bidang teknologi informasi saja, tetapi juga bidang ilmu yang lain sebagai pendukung dan penambah daya tarik juga motivasi siswa terhadap mata pelajaran tersebut.

d. Penggunaan Komputer dalam Pembelajaran

Penggunaan komputer dalam pembelajaran berbeda dengan pembelajaran menggunakan media audio visual. Siswa yang mengoperasikan komputer sendiri akan memiliki kesempatan secara langsung untuk berinteraksi. Siswa dapat mengatur dan mengubah sendiri urutan materi pelajaran yang disajikan, juga dapat mengatur sendiri tampilan audio visualnya sehingga dapat meningkatkan motivasi dan daya ingatnya terhadap pelajaran.

Penggunaan komputer dalam pembelajaran sering disebut sebagai pembelajaran berbasis komputer (PBK) atau *Computer Assisted Instruction*. Pembelajaran berbasis komputer sering menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu. Media pembelajaran mempunyai peran penting pada proses pembelajaran. Menurut Angkowo & Kosasih dalam Sandi (2009: 49) media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perhatian, dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa.

Menurut Deni Hardianto (2014: 5) bahan pembelajaran dalam PBK untuk anak SD sebaiknya disajikan secara menarik, menggunakan animasi yang mengesankan sehingga dapat menghasilkan pengalaman belajar seolah menjadi nyata, dan menimbulkan motivasi siswa untuk belajar.

Oemar Hamalik (2008: 236) mengemukakan bahwa penggunaan komputer dalam kelas ada tiga bentuk, yaitu:

- a. Untuk mengajar siswa menjadi mampu membaca komputer atau *computer literate*
- b. Untuk mengajarkan dasar-dasar pemrograman dan pemecahan masalah komputer
- c. Untuk melayani siswa sebagai alat bantu pembelajaran

Saat ini penggunaan komputer sudah meliputi semua kalangan, mulai dari bisnis, sekolah, hingga kehidupan rumah tangga sehari-hari. Komputer sebagai teknologi informasi dan komunikasi sangat penting untuk kehidupan sehingga perlu dikenalkan kepada siswa sejak dini. Ada beberapa pendekatan yang dapat

digunakan untuk memperkenalkan komputer kepada siswa menurut Oemar Hamalik (2008: 236), yaitu:

- a. Menyediakan laboratorium komputer, siswa mengunjungi laboratorium tersebut secara bergiliran berdasarkan jadwal tertentu
- b. Setiap kelas memiliki sejumlah komputer dan siswa menggunakannya secara bergiliran atau digunakan sesuai dengan kebutuhan
- c. Sekolah memiliki sejumlah besar komputer, siswa menerima instruksi dasar komputer untuk mendesain mata ajaran akademik, misalnya matematika dan bahasa.

Penggunaan komputer sebagai pendukung pembelajaran mempunyai banyak keuntungan. Proses pembelajaran dengan cara ini menjadi salah satu inovasi yang saat ini sedang berkembang di dunia pendidikan. Berikut ini adalah manfaat pembelajaran menggunakan komputer menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2007: 137-138):

- a. Cara kerja baru dengan komputer dapat membangkitkan motivasi kepada siswa dalam belajar.
- b. Warna, musik, dan grafis animasi dapat menambahkan kesan realism dan menuntut latihan, kegiatan laboratorium, simulasi, dan sebagainya.
- c. Respons pribadi yang cepat dalam kegiatan-kegiatan belajar siswa akan menghasilkan penguatan yang tinggi.
- d. Kemampuan memori memungkinkan penampilan siswa yang telah lampau direkam dan dipakai dalam merencanakan langkah-langkah selanjutnya di kemudian hari.
- e. Kesabaran, kebiasaan pribadi yang dapat diprogram melengkapi suasana sikap yang lebih positif, terutama berguna sekali untuk siswa yang lamban.
- f. Kemampuan daya rekamnya memungkinkan pengajaran individual bisa dilaksanakan, pemberian perintah secara individual dapat dipersiapkan bagi semua siswa, terutama untuk siswa-siswa dikhususkan, dan kemajuan belajar mereka pun dapat diawasi terus.
- g. Rentang pengawasan guru diperlebar sejalan dengan banyaknya informasi yang disajikan dengan mudah yang diatur oleh guru, dan membantu pengawasan lebih dekat kepada kontak langsung dengan para siswa.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat dirangkum bahwa penggunaan laboratorium komputer sebagai pendukung pembelajaran adalah

pembelajaran yang dilaksanakan di laboratorium komputer dengan menggunakan seperangkat komputer termasuk perangkat lunak di dalamnya untuk meningkatkan efektifitas, efisiensi, dan minat siswa dalam belajar.

3. Motivasi Belajar

a. Motivasi

Motivasi belajar terdiri dari dua kata, yaitu motivasi dan belajar, untuk mendefinisikannya perlu diketahui terlebih dahulu pengertian motivasi dan pengertian belajar. Motivasi berasal dari kata motif. Ngali Purwanto (2006: 60) mengemukakan bahwa "motif ialah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu." Sardiman A. M. (1992: 73) menyatakan bahwa "motif diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan."

Motivasi menurut Ngali Purwanto (2006: 71-73) adalah suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar ia tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu. Motivasi bertujuan untuk menggerakkan atau menggugah seseorang agar timbul keinginan dan kemauannya untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu.

Mc. Donald dalam Sardiman A. M. (1992: 73) "motivasi ialah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan." Sardiman (1992: 75) menyebutkan bahwa "motivasi adalah serangkaian usaha yang membuat seseorang bersemangat untuk melakukan sesuatu hingga mengabaikan ketidaksukaannya terhadap hal tersebut.

Motivasi tumbuh dari dalam diri seseorang, namun dapat dirangsang oleh faktor-faktor yang berasal dari luar diri seseorang.”

Sumadi Suryabrata dalam H. Djaali (2007: 101) berpendapat bahwa “motivasi adalah keadaan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorong untuk melakukan aktivitas tertentu guna pencapaian suatu tujuan.” Sedangkan Arthur J. Gates, et. al. dalam H. Djaali (2007: 101) mengemukakan bahwa “motivasi adalah suatu kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat dalam diri seseorang yang mengatur tindakannya dengan cara tertentu.” Selanjutnya Jerald Greenberg dalam H. Djaali (2007: 101) juga mengatakan bahwa “motivasi adalah proses membangkitkan, mengarahkan, dan memantapkan perilaku arah suatu tujuan.” Djaali (2007: 101) menyimpulkan bahwa “motivasi adalah kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan (kebutuhan).”

James O. Whittaker dalam Wasty Soemanto (2003: 205) memberikan pengertian mengenai “motivasi yaitu kondisi-kondisi atau keadaan yang mengaktifkan atau memberi dorongan kepada makhluk untuk bertindak laku mencapai tujuan yang ditimbulkan oleh motivasi tersebut.” Ghuthrie dalam Wasty Soemanto (2003: 205) mengemukakan bahwa “motivasi hanyalah menimbulkan variasi respons pada individu, dan bila dihubungkan dengan hasil belajar, motivasi tersebut bukan instrumental dalam belajar.” Menurut Wasty Soemanto (2003: 212) “motivasi merupakan perubahan tenaga yang ditandai oleh dorongan efektif dan

reaksi-reaksi pencapaian tujuan. Motivasi tidak dapat dilihat secara langsung namun tercermin dari tingkah laku seseorang.”

Berdasarkan beberapa definisi motivasi di atas, dapat dirangkum bahwa motivasi adalah dorongan dalam diri seseorang untuk mencapai tujuan tertentu dan dipengaruhi oleh faktor-faktor dari luar maupun dari dalam diri seseorang.

b. Belajar

Sardiman AM. (1992: 22) mengatakan bahwa “belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya.” Pada bagian lain Sardiman AM (1992: 23) juga mengatakan bahwa “belajar itu sebagai rangkaian kegiatan jiwa-raga, psiko-fisik untuk menuju ke perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa, dan karsa, ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.”

Hilgard dan Bower dalam Ngalim Purwanto (2006: 84) mengemukakan bahwa belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, di mana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respon pembawaan, kematangan, atau keadaan-keadaan sesaat seseorang.

Gagne dalam Ngalim Purwanto (2006: 84) menyatakan bahwa “belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga perbuatannya berubah dari waktu sesudah ia mengalami situasi tadi.” Morgan dalam Ngalim Purwanto (2006: 84) menyatakan bahwa “belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi

sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.” Wintherington dalam Ngalim Purwanto (2006: 84) mengemukakan bahwa “belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari pada reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian, atau suatu pengertian.”

Menurut Ngalim Purwanto (2006: 85) “belajar merupakan perubahan tingkah laku, menyangkut berbagai aspek kepribadian baik fisik maupun psikis, mengarah kepada yang lebih baik tetapi terkadang bisa menjadi lebih buruk. Perubahan tingkah laku terjadi melalui latihan atau pengalaman, dan perubahannya relatif mantap dan waktunya cukup panjang.” James O. Wittaker dalam Wasty Soemanto (2003: 104) menyatakan bahwa “belajar dapat didefinisikan sebagai proses di mana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman.” Kemudian Cronbach dalam Wasty Soemanto (2003: 104) berpendapat bahwa “belajar yang efektif adalah melalui pengalaman. Seseorang dapat berinteraksi langsung dengan objek belajar dan hasil belajarnya dapat terlihat dari perubahan tingkah laku.” Howard L. Kingsley dalam Wasty Soemanto (2003: 104) mendefinisikan “belajar sebagai proses di mana tingkah laku (dalam artian luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktek atau latihan.” Sedangkan menurut Wasty Soemanto (2003: 104-105) “belajar merupakan proses dasar dari perkembangan hidup manusia dan terarah kepada pencapaian tujuan.” Ghulam Hamdu dan Lisa Agustina (2011: 91) menyatakan bahwa “motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia

terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.”

Berdasarkan beberapa definisi belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku seseorang melalui latihan dan pengalaman. Perubahan itu akan terjadi secara perlahan dalam waktu tertentu dan terjadi ke arah yang lebih baik maupun yang lebih buruk walaupun yang diharapkan adalah perubahan ke arah yang lebih baik.

c. Motivasi Belajar

Agoes Dariyo (2004: 45) berpendapat bahwa “motivasi belajar adalah dorongan seseorang untuk belajar sesuatu guna mencapai suatu cita-cita. Seseorang akan memiliki motivasi belajar yang tinggi bila ia menyadari dan memahami tujuan yang akan dicapainya di kemudian hari.” Arif Unwanullah (2010: 188) memberikan pengertian motivasi yang berkaitan dengan belajar yaitu “motivasi merupakan tingkah laku seseorang yang erat kaitannya dengan soal kegiatan. Tanpa adanya motivasi seseorang akan enggan melakukan suatu kegiatan. Demikian pula tanpa adanya motivasi belajar, seseorang enggan pula melakukan aktivitas belajar.”

Menurut Sardiman (1992: 75) dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan gairah, semangat, dan perasaan senang untuk melakukan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki subjek belajar itu dapat tercapai. Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Motivasi juga berkaitan dengan minat, yaitu

perasaan senang yang timbul akibat partisipasi, pengalaman, dan kebiasaan pada waktu belajar, berkaitan dengan kebutuhan atau keinginan.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah semangat, gairah, ataupun kemauan siswa yang timbul dari dalam diri siswa itu sendiri, namun ada faktor-faktor lain berupa faktor eksternal yang mempengaruhinya untuk melaksanakan kegiatan belajar.

d. Fungsi Motivasi dalam Belajar

Adanya motivasi dalam diri siswa sangat berpengaruh dengan hasil belajarnya. Tujuan pembelajaran akan tercapai secara maksimal jika setiap siswa mempunyai motivasi yang tinggi untuk belajar. Jika motivasi belajar siswa kurang maksimal, maka hasil belajar mereka pun kurang maksimal.

Berikut ini merupakan fungsi dari motivasi, terutama dalam kegiatan belajar menurut Sardiman (1992: 85), yaitu:

- a. Motivasi berfungsi sebagai pendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Dalam hal ini, motivasi berfungsi sebagai pendorong atau daya penggerak siswa untuk belajar dan melakukan kegiatan-kegiatan lain untuk meningkatkan kapasitas ilmu yang dimilikinya.
- b. Motivasi berfungsi untuk menentukan akan kemana arah perbuatan seseorang. Dalam belajar, pasti ada tujuan akhir di setiap pembelajaran. Motivasi ini berguna untuk menentukan tujuan dari setiap pembelajaran yang dilakukan siswa.
- c. Motivasi berfungsi untuk menentukan perbuatan apa saja yang harus dilakukan. Siswa yang mempunyai motivasi tinggi dalam belajar pasti mempunyai rencana-rencana kegiatan apa saja yang harus dilakukan agar dapat belajar secara efektif, dan rencana-rencana kegiatan yang tidak perlu dilakukan karena dapat mengganggu belajarnya. Dalam hal ini motivasi membantu siswa memilih dan menentukan kegiatan-kegiatan tersebut.

- d. Motivasi juga berfungsi sebagai pendorong siswa untuk meraih prestasi. Adanya motivasi yang tinggi dan ketekunan dalam belajar dan berusaha, dapat membuat prestasi siswa semakin meningkat.

e. Bentuk-Bentuk Motivasi Belajar di Sekolah

Menumbuhkan motivasi belajar dapat dilakukan dengan berbagai macam cara. Telah diketahui bahwa motivasi belajar dapat timbul karena faktor-faktor dari dalam maupun dari luar diri seseorang. Faktor dari luar merupakan hal yang penting untuk menumbuhkan motivasi terutama dalam belajar. Upaya yang dilakukan untuk menumbuhkan motivasi belajar terkadang juga kurang tepat. Jadi dibutuhkan ketelitian dan kehati-hatian dalam memilih cara menumbuhkan motivasi belajar.

Berikut ini adalah beberapa cara untuk menumbuhkan motivasi belajar dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah menurut Sardiman (1992: 91-92):

a. Memberi angka

Angka yang dimaksud dalam hal ini adalah nilai. Pada umumnya siswa belajar rajin agar dapat memperoleh nilai yang memuaskan. Namun sebenarnya yang paling penting tidak hanya pencapaian nilai yang baik secara kognitif, tetapi juga keterampilan dan afeksinya. Jadi seorang guru harus benar-benar memahami cara memberikan nilai kepada siswa agar ketiga aspek itu dapat dicapai dengan baik dan seimbang.

b. Hadiah

Hadiah merupakan salah satu cara untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa. Tetapi tidak selamanya pemberian hadiah sebagai penghargaan kepada siswa dapat menumbuhkan motivasi belajarnya. Dalam hal-hal tertentu, beberapa siswa juga

tidak akan tertarik dengan pemberian hadiah. Sebagai contoh jika guru akan memberikan hadiah kepada siswa yang dapat menggambar paling baik, maka hal itu tidak akan menarik bagi siswa yang tidak mempunyai bakat untuk menggambar.

c. Saingan/kompetisi

Kompetisi atau saingan dalam belajar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Persaingan belajar maupun persaingan dalam pencapaian prestasi secara individu maupun kelompok dapat membuat seseorang merasa termotivasi untuk meraih prestasi yang lebih baik daripada orang lain.

d. *Ego-involvement*

Harga diri merupakan hal yang sangat penting bagi seseorang. Memberikan tugas kepada siswa sehingga siswa merasa tertantang untuk mengerjakannya sebaik mungkin agar mendapatkan hasil memuaskan sebagai upaya untuk mempertahankan harga dirinya. Kecakapannya dalam melakukan sesuatu, dalam hal ini mengerjakan tugas juga merupakan salah satu nilai tambah penilaian orang lain terhadap dirinya. Jadi diharapkan dengan pemberian tugas, siswa akan berusaha mengerjakannya sebaik mungkin.

e. Memberi ulangan

Memberi ulangan kepada siswa akan membuat mereka termotivasi untuk belajar agar mendapatkan nilai yang memuaskan. Jadi ulangan harian dapat digunakan sebagai sarana untuk memotivasi siswa agar giat belajar. Tetapi pemberian ulangan juga tidak dianjurkan jika terlalu sering karena akan membuat siswa menjadi bosan.

f. Mengetahui hasil

Hasil ulangan atau hasil tugas siswa sebaiknya diberikan atau dikembalikan kepada siswa agar mereka mengetahui hasilnya (nilainya). Hasil yang bagus dan selalu meningkat akan mendorong siswa lebih termotivasi dalam belajar agar prestasi mereka semakin baik.

g. Pujian

Jika ada siswa yang mendapat hasil atau nilai memuaskan sebaiknya diberikan pujian agar mereka lebih percaya diri dan lebih termotivasi untuk meningkatkan prestasinya. Namun, pujian juga harus diberikan dengan cara dan pada waktu yang tepat.

h. Hukuman

Hukuman yang diberikan secara bijak akan berdampak lebih baik untuk siswa. Hukuman dapat memberikan motivasi kepada siswa agar lebih baik lagi dalam belajar ataupun berperilaku. Namun, terkadang hukuman juga dapat memberikan dampak buruk. Jadi sebaiknya guru harus mengetahui cara terbaik untuk memberikan hukuman.

i. Hasrat untuk belajar

Hasrat untuk belajar merupakan semangat dan motivasi belajar yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri tanpa paksaan dari siapapun.

j. Minat

Motivasi berhubungan erat dengan minat. Minat akan timbul jika seseorang merasa membutuhkan hal tersebut. Jadi yang sebaiknya dilakukan adalah membangkitkan

adanya suatu kebutuhan untuk belajar, memberikan kesempatan untuk meraih hasil yang baik, juga menggunakan berbagai macam cara untuk mengajar.

k. Tujuan yang diakui

Tujuan yang dirumuskan dan diutarakan dengan baik juga dapat menimbulkan motivasi belajar. Dengan mengetahui tujuan pembelajaran dan dirasa bermanfaat maka siswa akan lebih tertarik untuk belajar.

4. Kemandirian Belajar Siswa

a. Kemandirian Belajar

Menurut Pratistya Nor Aini dan Abdullah Taman (2012: 54) "kemandirian belajar adalah suatu aktivitas/kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa atas kemauannya sendiri dan mempunyai rasa percaya diri tinggi dalam menyelesaikan tugasnya." Bistari (2010: 12-13) menyatakan bahwa "kemandirian belajar merupakan keinginan dan motivasi seseorang untuk melakukan kegiatan belajar secara individu. Keinginan dan motivasi ini akan membangun pikiran sendiri, perasaan, strategi, dan perilaku belajar yang berorientasi ke arah pencapaian tujuan belajar."

Menurut Irzan Tahar dan Enceng (2006: 93) "kemandirian belajar adalah aktivitas belajar yang dilakukan oleh individu dengan kebebasannya dalam menentukan dan mengelola sendiri bahan ajar, waktu, tempat, dan memanfaatkan berbagai sumber belajar yang diperlukan. Dengan kebebasan tersebut, individu memiliki kemampuan dalam mengelola cara belajar, memiliki rasa tanggung jawab

yang tinggi, dan terampil memanfaatkan sumber belajar.” Ninil Elfira (2013: 279) “siswa yang mempunyai kemandirian belajar mampu menerima diri dan lingkungan, berani mengambil keputusan dalam belajar, mengarahkan dirinya sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan serta mewujudkan diri sendiri untuk mencapai tujuan belajar yang diinginkannya.”

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa kemandirian belajar adalah kegiatan belajar yang dilakukan seseorang atas kesadaran sendiri tanpa paksaan dari orang lain sehingga orang atau siswa bebas memilih hal yang akan dipelajari dan metode atau cara belajar yang akan digunakan.

b. Ciri-ciri Kemandirian Belajar

Menumbuhkan kemandirian belajar siswa merupakan hal yang penting untuk dilakukan. Siswa yang mempunyai kemandirian belajar akan lebih berkembang daripada mereka yang selalu mengandalkan orang lain untuk belajar. Berikut ini adalah ciri-ciri siswa yang memiliki kemandirian dalam belajar menurut pendapat Guglielmino, West & Bentley dalam Irzan Tahar dan Enceng (2006: 92):

- a. Kecintaan terhadap belajar
- b. Kepercayaan diri sebagai mahasiswa
- c. Keterbukaan terhadap tantangan belajar
- d. Sifat ingin tahu
- e. Pemahaman diri dalam belajar
- f. Menerima tanggungjawab untuk kegiatan belajarnya.

Melakukan kegiatan belajar mandiri dapat dilakukan dengan berbagai macam cara. Siswa dapat memanfaatkan sumber-sumber belajar seperti modul, majalah,

internet, CD media pembelajaran, dan *Computer Assisted Instructional (CAI)* atau pembelajaran dengan bantuan komputer.

c. Hubungan Penggunaan Laboratorium Komputer dalam Pembelajaran terhadap Kemandirian Belajar

Penggunaan laboratorium komputer sebagai pendukung pembelajaran adalah pembelajaran yang dilaksanakan di laboratorium komputer dengan menggunakan seperangkat komputer termasuk perangkat lunak di dalamnya untuk meningkatkan efektifitas, efisiensi, dan minat siswa dalam belajar. Pembelajaran yang dilakukan di laboratorium komputer melibatkan perangkat keras dan perangkat lunak komputer. Perangkat lunak yang digunakan meliputi media pembelajaran interaktif untuk siswa. Selain itu juga memanfaatkan internet sebagai sumber belajar. Pelaksanaan pembelajaran di laboratorium komputer membuat siswa lebih aktif, kreatif, dan mempunyai inisiatif dalam mengikuti pembelajaran.

Kemandirian belajar adalah kegiatan belajar yang dilakukan seseorang atas kesadaran sendiri tanpa paksaan dari orang lain sehingga orang atau siswa bebas memilih hal yang akan dipelajari dan metode atau cara belajar yang akan digunakan. Indikator dari kemandirian belajar menurut Agus Sholeh dalam Siti Hajar (2008: 29) adalah mencukupi kebutuhan sendiri, mampu mengerjakan tugas rutin secara mandiri, bertanggungjawab atas tindakannya, memiliki kemampuan inisiatif, mampu mengatasi masalah, percaya diri, dan dapat mengambil keputusan dalam bentuk memilih.

Penggunaan laboratorium komputer dalam pembelajaran mendukung berkembangnya kemandirian belajar siswa. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Isniatun Munawaroh (2014: 8) yaitu pembelajaran dengan mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi memberikan peluang berkembangnya kreativitas dan kemandirian peserta didik karena peserta didik memperoleh berbagai informasi untuk meningkatkan pengetahuannya. Hal ini merupakan rangsangan berkembangnya kemandirian belajar terutama dalam pengembangan kompetensi, kreativitas, kendali diri, dan komitmennya.

Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran di laboratorium komputer dapat mempengaruhi kemandirian belajar seorang siswa karena dengan melaksanakan pembelajaran di laboratorium komputer, siswa lebih aktif, kreatif, dan mempunyai inisiatif untuk belajar.

d. Hubungan Motivasi Belajar terhadap Kemandirian Belajar

Motivasi belajar adalah semangat, gairah, ataupun kemauan siswa yang timbul dari dalam diri siswa itu sendiri, namun ada faktor-faktor lain berupa faktor eksternal yang mempengaruhinya untuk melaksanakan kegiatan belajar. Sesuai dengan indikator kemandirian belajar yang telah disebutkan, motivasi belajar juga mempunyai peranan dalam menumbuhkan kemandirian belajar siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Amin Kiswoyo (2011: 123) mengenai ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi belajar antara lain siswa tersebut tekun menghadapi tugas, ulet

menghadapi kesulitan, lebih mandiri, dapat mempertahankan pendapatnya, senang, dan dapat memecahkan permasalahan yang dihadapinya.

Arko Pujadi (2007: 42) menyatakan bahwa motivasi dapat dipandang sebagai suatu rantai interaksi yang dimulai dari adanya kebutuhan, kemudian timbul keinginan untuk mencapai tujuan, sehingga mengarahkan seseorang untuk melakukan perilaku menuju ke arah tujuannya. Dengan kata lain, motivasi, dalam hal ini motivasi dalam belajar dapat menimbulkan keinginan seseorang untuk dapat mencapai tujuannya secara mandiri, dengan kemampuannya sendiri.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa motivasi belajar mempunyai peran dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa karena dengan motivasi belajar yang tinggi, siswa terdorong untuk meraih tujuannya secara mandiri.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan diambil dari lima penelitian yang telah dilakukan, yaitu: Penelitian yang dilakukan oleh Mei Diyana Sari (2012) berjudul "hubungan penggunaan media gambar datar terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV SDN gugus 2 Cangkringan Sleman Yogyakarta tahun ajaran 2011/2012". Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian korelasi dengan melakukan uji coba instrumen kepada 30 orang siswa kelas IV SD. Penelitian dilakukan dengan cara mengadakan pembelajaran menggunakan media gambar kemudian memberikan angket kepada siswa yang berisi 25 item pertanyaan. Diperoleh kesimpulan bahwa terdapat

hubungan yang signifikan antara penggunaan media gambar datar terhadap motivasi siswa kelas IV SD di gugus Cangkringan Sleman Yogyakarta. Hasil penghitungan korelasi diperoleh r sebesar 0,524 dan R^2 sebesar 0,275. Hal ini berarti bahwa sumbangan penggunaan media gambar terhadap motivasi belajar IPA sebesar 27,5% sedangkan 72,5% berhubungan dengan variable lain di luar penelitian.

Penelitian yang dilakukan oleh Isnaeni Nurhayati (2012) berjudul "pengaruh pemanfaatan internet sebagai sumber belajar, motivasi belajar, dan kemandirian belajar terhadap prestasi belajar mahasiswa S1 FISE UNY angkatan 2009". Penelitian yang dilakukan adalah penelitian *ex post facto* dengan menyebarkan angket kepada mahasiswa sebanyak 293 orang sebagai sampel penelitian. Diperoleh kesimpulan bahwa koefisien determinan (R^2) sebesar 0,5 berarti bahwa ketiganya secara bersama-sama mampu menentukan atau mempengaruhi 0,5% perubahan positif terhadap prestasi belajar. Hal ini memungkinkan masih ada 95% faktor lain yang dimungkinkan berpengaruh terhadap prestasi belajar. Hasil uji signifikansi F_{hitung} sebesar $4,87 > F_{tabel} 2,63$ berarti secara bersama-sama pemanfaatan internet sebagai sumber belajar, motivasi belajar, dan kemandirian belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar mahasiswa S1 FISE UNY angkatan 2009.

Penelitian Novi Maisaroh (2013) berjudul "faktor-faktor yang mempengaruhi kemandirian belajar siswa kelas VA SD N Panembahan tahun ajaran 2012-2013". Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik sampling yang digunakan adalah *snowball sampling*.

Analisis data menggunakan teknik analisis model interaktif Miles & Huberman (reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan). Uji keabsahan menggunakan triangulasi metode dan sumber. Hasil penelitian yang didapatkan adalah faktor-faktor yang mempengaruhi kemandirian belajar siswa kelas VA SD N Panembahan tahun ajaran 2012-2013 yaitu: rasa percaya diri siswa, karakter jujur siswa, terpenuhinya kebutuhan fisik siswa, adanya tugas yang diberikan untuk siswa, motivasi yang diberikan guru, ketelatenan guru dalam memberikan penjelasan materi yang belum dipahami siswa, teman sepermainan, komunikasi yang terjalin antara guru dan siswa, inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru, ketepatan guru masuk kelas setelah bel berbunyi, perhatian orang tua untuk jam belajar anak di rumah, adanya tugas yang diberikan untuk siswa, penggunaan media praktikum, pengkondisian kelas, dan lingkungan yang kondusif.

Penelitian Heni Menamwati (2011) yang berjudul "hubungan minat belajar dan persepsi tentang fasilitas laboratorium komputer terhadap hasil belajar TIK siswa SMP Negeri 11 Yogyakarta". Penelitian dilakukan dengan cara observasi dan menyebarkan angket kepada 98 siswa dengan teknik *Proporsional Random Sampling*. Diperoleh kesimpulan bahwa minat belajar siswa SMP Negeri 11 Yogyakarta berada pada kategori sangat tinggi yaitu sebesar 89%. Persepsi tentang laboratorium komputer siswa SMP Negeri 11 Yogyakarta tergolong sangat layak dengan presentase sebesar 88,3%. Terdapat hubungan positif dan signifikan Minat Belajar terhadap hasil Belajar TIK siswa kelas VII SMP Negeri 11 Yogyakarta dengan sumbangan efektif sebesar 8,1%. Terdapat hubungan positif dan signifikan persepsi

tentang fasilitas laboratorium komputer terhadap hasil belajar TIK siswa kelas VII SMP Negeri 11 Yogyakarta dengan sumbangan efektif sebesar 11,5%. Terdapat hubungan positif dan signifikan minat belajar dan persepsi siswa tentang fasilitas laboratorium komputer terhadap hasil belajar TIK siswa kelas VII SMP Negeri 11 Yogyakarta dengan sumbangan efektif sebesar 21,2%.

Penelitian Fondra Husni Waladi (2012) yang berjudul "pemanfaatan laboratorium komputer teknik instalasi tenaga listrik dalam kegiatan belajar mengajar SMK N 1 Magelang". Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian evaluative dengan menggunakan metode studi kasus. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketercapaian kelayakan ditinjau dari prasarana laboratorium komputer adalah 50%, ketercapaian kelayakan sarana ditinjau dari perabot pada ruang laboratorium komputer 75%. Kelayakan ditinjau dari peralatan peralatan pada ruang laboratorium adalah 50%. Kelayakan ditinjau dari media pendidikan di ruang laboratorium komputer 100%, peralatan lain di ruang laboratorium komputer 75%.

C. Kerangka Pikir

1. Pengaruh penggunaan laboratorium komputer sebagai pendukung pembelajaran terhadap kemandirian belajar siswa

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di laboratorium komputer menuntut siswanya agar selalu aktif untuk mencari sendiri sumber belajar yang akan digunakan. Selain itu, siswa juga dituntut untuk belajar mandiri, yaitu belajar sendiri

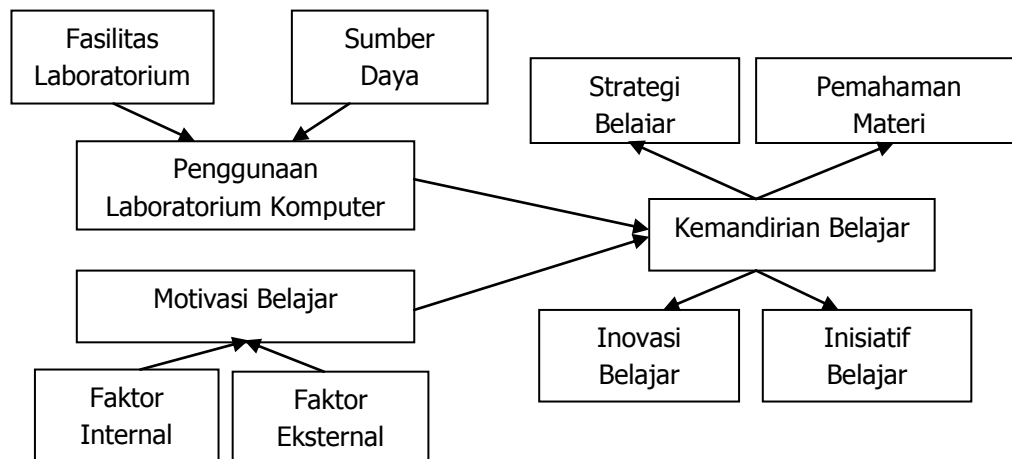
dengan bantuan komputer dan media pembelajaran yang terdapat di dalamnya. Siswa diharapkan membaca dan memahami materi yang ada, juga mengerjakan kuis yang telah disediakan. Dengan demikian, diharapkan terdapat hubungan positif antara penggunaan laboratorium komputer sebagai pendukung pembelajaran terhadap kemandirian belajar siswa.

2. Pengaruh motivasi belajar terhadap kemandirian belajar siswa

Motivasi belajar merupakan semangat dan kemauan dari dalam diri siswa untuk melakukan kegiatan belajar. Motivasi dipengaruhi oleh faktor dari luar dan dari dalam diri manusia. Motivasi belajar seseorang juga dapat menimbulkan kemandirian belajar siswa. Keinginan, semangat, dan kemauan belajar siswa akan membuat mereka ingin mengetahui banyak hal sehingga membuat mereka belajar secara mandiri. Siswa belajar secara mandiri, karena kemauannya sendiri, dan belajar dengan caranya sendiri sehingga mereka bisa benar-benar memahami apa yang dia pelajari, merupakan pengertian dari kemandirian belajar.

3. Pengaruh penggunaan laboratorium komputer sebagai pendukung pembelajaran dan motivasi belajar terhadap kemandirian belajar siswa

Adanya fasilitas berupa laboratorium komputer yang lengkap dan motivasi belajar yang tinggi akan mempengaruhi semangat siswa untuk belajar secara mandiri. Jadi diharapkan terdapat pengaruh positif antara penggunaan laboratorium komputer sebagai pendukung pembelajaran dan motivasi terhadap kemandirian belajar siswa.



Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis

1. Ho : Tidak terdapat pengaruh positif penggunaan laboratorium komputer sebagai pendukung pembelajaran terhadap kemandirian belajar siswa di SD Negeri Wuluhadeg.

Ha : Terdapat pengaruh positif penggunaan laboratorium komputer sebagai pendukung pembelajaran terhadap kemandirian belajar siswa di SD Negeri Wuluhadeg.

2. Ho : Tidak terdapat pengaruh positif motivasi belajar terhadap kemandirian belajar siswa di SD Negeri Wuluhadeg.

Ha : Terdapat pengaruh positif motivasi belajar terhadap kemandirian belajar siswa di SD Negeri Wuluhadeg.

3. Ho : Tidak terdapat pengaruh positif penggunaan laboratorium komputer sebagai pendukung pembelajaran dan motivasi belajar terhadap kemandirian belajar siswa di SD Negeri Wuluhadeg.

Ha : Terdapat pengaruh positif penggunaan laboratorium komputer sebagai pendukung pembelajaran dan motivasi belajar terhadap kemandirian belajar siswa di SD Negeri Wuluhadeg.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian Pengaruh Penggunaan Laboratorium Komputer sebagai Pendukung Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Kemandirian Belajar Siswa di SD Negeri Wuluhadeg merupakan penelitian *expost-facto* karena data yang dikumpulkan berdasarkan peristiwa yang telah terjadi, sehingga peneliti hanya mengungkap fakta-fakta yang telah terjadi tanpa memberikan perlakuan khusus kepada objek penelitian.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas dengan variabel terikat. Sasaran penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan laboratorium komputer sebagai pendukung pembelajaran dan motivasi belajar siswa terhadap kemandirian belajar siswa di SD N Wuluhadeg.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Laboratorium Komputer sebagai Pendukung Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Kemandirian Belajar Siswa di SD Negeri Wuluhadeg" dilaksanakan di SD Negeri Wuluhadeg yang beralamat di Wuluhadeg, Srigading, Sanden, Bantul, Yogyakarta. Penelitian dilakukan mulai tanggal 1 Desember 2013 sampai dengan selesai. Sebagai populasi dan sampel penelitian adalah siswa kelas V dan VI.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2013: 61) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi penelitian pengaruh penggunaan laboratorium komputer sebagai pendukung pembelajaran terhadap motivasi dan kemandirian belajar siswa di SD Negeri Wuluhadeg terdiri dari dua kelas, yaitu kelas V dan VI. Jumlah siswa keseluruhan adalah 93 anak, terdiri dari kelas VA sejumlah 25 anak, VB 21 anak, VI A 23 anak, dan VI B 24 anak.

Populasi hanya diambil dari siswa kelas V dan VI karena baru kelas itu yang telah menggunakan laboratorium sebagai pendukung pembelajaran secara rutin. Pembelajaran dilakukan rata-rata dua kali setiap minggu, empat jam pelajaran. Mata pelajaran yang telah memanfaatkan laboratorium komputer secara rutin adalah matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2013: 61) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu,

kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif.

Menentukan jumlah sampel harus menggunakan metode tertentu agar mendapatkan sampel yang benar-benar mewakili populasi. Sampel yang terlalu kecil dapat menyebabkan ketidakcocokan dengan populasi, sebaliknya populasi yang terlalu besar akan menimbulkan pemborosan. Salah satu rumus yang dapat digunakan untuk menentukan jumlah sampel adalah rumus Slovin, sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

n : Jumlah Sampel

N : Jumlah Populasi

e : Tingkat Kesalahan

Berdasarkan rumus di atas, tingkat kesalahan dapat ditentukan dengan syarat tidak lebih dari 5%. Pada penelitian ini, peneliti menentukan tingkat kesalahan sebesar 5%, sehingga pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah:

$$n = \frac{93}{1 + 93(0,05)^2} = 76$$

Perhitungan menggunakan rumus Slovin di atas memperlihatkan bahwa sampel yang ideal dengan tingkat kesalahan 5% dalam penelitian ini berjumlah 76 sampel. Jumlah sampel tersebut diharapkan mewakili siswa kelas V dan VI SD N Wuluhadeg sebagai populasi penelitian.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Pada penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Proportional Random Sampling*. Teknik pengambilan sampel proporsi ditentukan seimbang atau sebanding dengan banyaknya subjek dari setiap strata atau setiap wilayah ditentukan sebanding dengan banyaknya subjek masing-masing wilayah atau strata, sedangkan sampel yang diambil secara random atau acak bertujuan agar semua subjek mendapatkan hak yang sama untuk dipilih menjadi sampel (Suharsismi Arikunto, 2013: 177-182).

Dari cara pengambilan sampel di atas, didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Tabel Jumlah Sampel

Kelas	Jumlah Siswa	Perhitungan	Jumlah Sampel
V A	25	$\frac{76}{93} \times 25 = 20,43$	21
V B	21	$\frac{76}{93} \times 21 = 17,16$	18
VI A	23	$\frac{76}{93} \times 23 = 18,79$	19
VI B	24	$\frac{76}{93} \times 24 = 19,61$	20
Jumlah			78

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel penelitian dalam penelitian ini diklasifikasikan menjadi dua, yaitu variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat). Penelitian ini mempunyai dua variabel independen (bebas) dan satu variabel dependen (terikat).

Penggunaan laboratorium komputer sebagai variabel independen (X_1), sedangkan motivasi belajar sebagai variabel independen kedua (X_2) dan kemandirian belajar sebagai variabel dependen pertama (Y_1). Definisi operasional masing-masing variabel sebagai berikut:

1. Penggunaan laboratorium komputer (X_1)

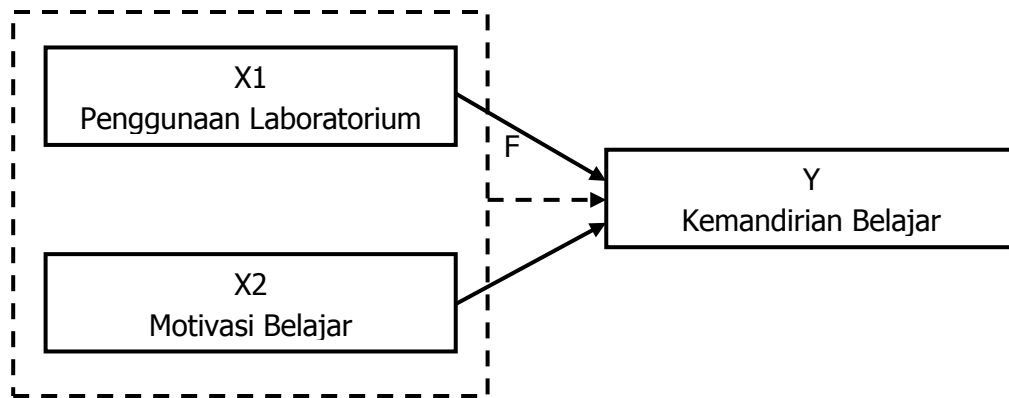
Penggunaan laboratorium sebagai pendukung pembelajaran adalah pembelajaran yang dilaksanakan di laboratorium komputer dengan menggunakan seperangkat komputer termasuk perangkat lunak di dalamnya untuk meningkatkan efektifitas, efisiensi, dan minat siswa dalam belajar.

2. Motivasi belajar (X_2)

Motivasi belajar adalah semangat, gairah, ataupun kemauan siswa yang timbul dari dalam diri siswa itu sendiri, namun ada faktor-faktor lain berupa faktor eksternal yang mempengaruhinya untuk melaksanakan kegiatan belajar.

3. Kemandirian belajar (Y_1)

Kemandirian belajar adalah kegiatan belajar yang dilakukan seseorang atas kesadaran sendiri tanpa paksaan dari orang lain sehingga orang atau siswa bebas memilih hal yang akan dipelajari dan metode atau cara belajar yang akan digunakan.



Gambar 2. Bagan Pengaruh antar Variabel Penelitian

Keterangan:

X1 = Variabel Bebas, Penggunaan Laboratorium Komputer

X2 = Variabel Bebas, Motivasi Belajar

Y = Variabel Terikat, Kemandirian Belajar

F = Pengaruh Penelitian antar Variabel, Regresi

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui keadaan fasilitas-fasilitas yang berada di laboratorium komputer. Pengamat mengamati secara langsung jumlah dan keadaan fasilitas-fasilitas yang digunakan pada pembelajaran di laboratorium komputer, kemudian mengisi lembar observasi dengan menuliskan jumlah dan keadaannya (baik atau buruk).

2. Metode Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2013: 142). Angket yang akan digunakan adalah angket tertutup. Menurut Sugiyono (2013: 143) angket tertutup akan membantu responden untuk menjawab dengan cepat, dan juga memudahkan peneliti dalam melakukan analisis data terhadap seluruh angket yang telah terkumpul.

Alasan menggunakan angket adalah sebagai alat untuk dapat mengetahui pengaruh penggunaan laboratorium komputer sebagai pendukung pembelajaran terhadap motivasi dan kemandirian belajar di SD Negeri Wuluhadeg. Angket yang digunakan berisi tentang pertanyaan mengenai fakta-fakta yang dianggap diketahui oleh responden. Keuntungan penggunaan angket ini dapat dibagikan secara serempak kepada responden dan dapat dijawab dengan cepat.

F. Instrumen Penelitian

Penyusunan instrumen penelitian sebaiknya mengikuti tahapan-tahapan tertentu agar memiliki validitas dan reliabilitas yang memadai. Menurut Heri Triyogo (2014: 45) tahap-tahap penyusunan instrumen dilakukan dengan cara berikut:

1. Perencanaan, meliputi perumusan tujuan, menjabarkan variabel ke dalam subvariabel serta menentukan indikator.
2. Menyusun tabel persiapan pembuatan instrumen (kisi-kisi instrumen penelitian).

3. Penulisan butir soal yang menyesuaikan indikator instrumen penelitian.
4. Penyuntingan, yaitu melengkapi instrumen dengan pedoman mengerjakan,
5. Surat pengantar, kunci jawaban, dan penentuan skor item.

Penelitian ini mengungkapkan bagaimana pengaruh penggunaan laboratorium sebagai pendukung pembelajaran dan motivasi belajar terhadap kemandirian belajar siswa. Proses pembelajaran atau penggunaan laboratorium komputer sebagai pendukung pembelajaran diungkapkan dengan melakukan wawancara terhadap guru. Sedangkan pengaruh penggunaan laboratorium komputer dan motivasi belajar terhadap kemandirian belajar diteliti dengan metode kuesioner.

Angket disusun berdasarkan kisi-kisi instrumen yang disesuaikan dengan subjek yang akan diteliti. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan skala *Likert* sebagai pengukur materi angket. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2013: 93).

Angket ini terdiri dari 55 butir pertanyaan. Setiap pertanyaan mempunyai 5 kemungkinan jawaban yaitu SL (Selalu), SE (Sering), KD (Kadang-Kadang), JR (Jarang), dan TP (Tidak Pernah). Kemungkinan dari kelima jawaban tersebut akan mendapatkan nilai untuk memperoleh perhitungan. Penilaian dari jawaban setiap instrumen diberi nilai sebagai berikut:

Tabel 2. Skala *Likert*

Jawaban	Skor
SL (Selalu)	5
SE (Sering)	4
KD (Kadang-Kadang)	3
JR (Jarang)	2
TP (Tidak Pernah)	1

Keterangan untuk masing-masing jawaban pada angket ditentukan sebagai berikut:

1. Jawaban SL (Selalu), diartikan sebagai hal yang selalu dilakukan sebagaimana dinyatakan dalam pernyataan, diberi skor 5 (lima).
2. Jawaban SE (Sering), diartikan sebagai hal yang sering dilakukan seperti yang dinyatakan dalam pernyataan, diberi skor 4 (empat).
3. Jawaban KD (Kadang-Kadang), diartikan sebagai hal yang dilakukan seperti pada pernyataan, namun hanya kadang-kadang, diberi skor 3 (tiga).
4. Jawaban JR (Jarang), diartikan sebagai hal seperti pada pernyataan, namun jarang dilakukan, diberi skor 2 (dua).
5. Jawaban TP (Tidak Pernah), diartikan sebagai hal yang sama sekali tidak pernah dilakukan sehingga hanya diberi skor 1 (satu).

Kisi-kisi instrumen digunakan sebagai dasar untuk membuat pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner. Kisi-kisi penelitian Pengaruh Penggunaan Laboratorium Komputer sebagai Pendukung Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Kemandirian Belajar Siswa di SD Negeri Wuluhadeg adalah sebagai berikut:

1. Kisi-Kisi Lembar Observasi

Lembar observasi merupakan salah satu instrumen yang digunakan dalam penelitian ini. Pada penelitian ini, lembar observasi digunakan untuk mengetahui kelengkapan dan keadaan fasilitas yang dimiliki oleh laboratorium komputer di SD Negeri Wuluhadeg. Kisi-kisi lembar observasi penelitian ini adalah sebagai berikut

Tabel 3. Kisi-Kisi Lembar Observasi

Aspek	Indikator	Nomor Butir Soal	Jumlah Soal
Fasilitas laboratorium komputer	Ketersediaan perangkat komputer	1, 2	2
	Ketersediaan meja dan kursi siswa serta guru	4, 5, 6, 7	4
	Ketersediaan papan tulis	8	1
	Ketersediaan proyektor	9	1
	Ketersediaan sarana pendukung	3, 10, 11, 13, 14, 15	6
	Ketersediaan aplikasi atau media pembelajaran	16	1
	Jaringan internet	12	1
Jumlah			16

2. Kisi-Kisi Variabel Penggunaan Laboratorium Komputer

Penggunaan laboratorium komputer di SD Negeri Wuluhadeg merupakan salah satu variabel yang akan diteliti. Variabel ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana laboratorium komputer di sekolah tersebut dimanfaatkan sebagai pendukung pembelajaran. Selain itu, pertanyaan yang diajukan juga mengenai sumber daya manusia, meliputi siswa, guru, dan teknisi laboratorium. Hal itu bertujuan untuk mengetahui kemampuan mereka mengoperasikan komputer.

Tabel 4. Kisi-Kisi Variabel Penggunaan Laboratorium Komputer

Aspek	Indikator	Nomor Butir Soal	Jumlah Soal
Fasilitas laboratorium komputer	Penggunaan fasilitas laboratorium komputer	1, 2, 3, 4	4
Sumber daya manusia	Kemampuan guru mengoperasikan komputer	5, 6, 7	3
	Kemampuan siswa mengoperasikan komputer	8, 9	2
	Adanya teknisi laboratorium komputer	10, 11	2
Jumlah Soal			11

3. Kisi-Kisi Variabel Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan salah satu variabel bebas dalam penelitian ini. Variabel motivasi belajar bertujuan untuk mengetahui sejauh mana motivasi belajar siswa di SD Negeri Wuluhadeg. Kisi-kisi variabel motivasi belajar adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Kisi-Kisi Variabel Motivasi Belajar

Aspek	Indikator	Nomor Butir Soal	Jumlah Soal
Semangat belajar	Keinginan belajar	12, 13, 14, 15	4
	Keinginan mendapatkan nilai memuaskan	16, 17	2
	Keinginan berkompetisi dalam prestasi	18, 19, 20	3
	Semangat berprestasi	21, 22	2
Kemauan belajar	Belajar dengan kemauan sendiri	23, 24	2
	Belajar tanpa dipaksa	25, 26, 27	3
Dukungan lingkungan sekitar	Dukungan orangtua	28, 29, 30	3
	Kondisi belajar di rumah	31, 32	2
	Kondisi belajar di sekolah	33, 34	2
	Dukungan teman belajar	35, 36, 37	3
	Pengaruh kemajuan teknologi informasi	38, 39	2
Jumlah Soal			28

4. Kisi-Kisi Variabel Kemandirian Belajar

Kemandirian belajar adalah variabel terikat pada penelitian ini. Variabel kemandirian belajar bertujuan untuk mengetahui kemandirian belajar siswa di SD Negeri Wuluhadeg. Kemandirian dalam belajar meliputi aspek metode belajar yang digunakan siswa, pemahaman materi, inovasi belajar, dan inisiatif siswa untuk belajar. Masing-masing aspek mempunyai beberapa pertanyaan. Berikut ini adalah kisi-kisi variabel kemandirian belajar:

Tabel 6. Kisi-Kisi Variabel Kemandirian Belajar

Aspek	Indikator	Nomor Butir Soal	Jumlah Soal
Metode belajar	Mempunyai cara belajar sendiri	40, 41	2
	Bisa memahami bahan pelajaran dengan cara belajarnya sendiri	42, 43	2
Pemahaman materi	Memahami bahan pelajaran yang dipelajari	44, 45	2
	Dapat menjelaskan kembali materi yang dipelajari	46, 47	2
Inovasi belajar	Menemukan hal-hal baru dalam belajar yang menimbulkan kemajuan	48, 49	2
Inisiatif belajar	Belajar karena keinginan sendiri	50, 51	2
	Belajar tanpa dipaksa	52, 53	2
	Mempunyai keinginan untuk maju	54, 55	2
Jumlah Soal			16

G. Uji Instrumen Penelitian

Uji instrumen penelitian dilakukan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen sehingga dapat diketahui instrumen tersebut layak atau tidak digunakan untuk memperoleh data penelitian. Sebuah instrumen dapat dikatakan valid jika

dapat memperoleh data penelitian yang tepat. Instrumen dapat dikatakan reliabel jika instrumen cukup baik dan data yang diperoleh mempunyai kesamaan hasil walaupun penelitian dilakukan pada waktu yang berbeda.

1. Uji Validitas

Validitas adalah ukuran yang menunjukkan kevalidan suatu instrumen. Instrumen yang valid dapat digunakan untuk memperoleh data penelitian yang valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat mengukur hal-hal yang seharusnya diukur. Suatu instrumen harus melalui validitas isi dan validitas konstruksi agar menjadi sebuah instrumen yang valid dan dapat digunakan untuk melakukan penelitian.

a. Validitas Isi

Pengujian validitas isi dilakukan dengan meminta pendapat para ahli. Para ahli diminta untuk memberikan penilaian pada instrumen yang telah dibuat dan memberi keputusan apakah instrumen dapat digunakan tanpa perbaikan, dilakukan perbaikan, atau instrumen harus dirombak total.

b. Validitas konstruksi

Pengujian validitas selanjutnya adalah pengujian validitas konstruksi. Validasi konstruksi dapat dilakukan dengan analisis faktor terhadap instrumen yang diukur, yaitu penggunaan laboratorium komputer dan motivasi belajar siswa. Untuk mengetahui tingkat kevalidan setiap butir pertanyaan dalam instrumen yang telah dibuat, maka dilakukan dengan cara validasi butir soal dengan melihat nilai korelasi antar variabel. Untuk mendapatkan nilai korelasi antar variabel masing-masing butir

soal menggunakan rumus korelasi *product moment*. Rumus korelasi *product moment* adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum x_1 y_1 - (\sum x_1) (\sum y_1)}{\sqrt{(n \sum x_1^2 - (\sum x_1)^2) (n \sum y_1^2 - (\sum y_1)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} : koefisien korelasi antara variabel x dan y

n : jumlah responden

$\sum x$: jumlah skor variabel x

$\sum y$: jumlah skor variabel y

$\sum x^2$: jumlah skor kuadrat variabel x

$\sum y^2$: jumlah skor kuadrat variabel y

$\sum xy$: jumlah perkalian antara skor variabel x dengan skor variabel y

(Sugiyono, 2013: 228)

Selanjutnya nilai r_{hitung} dibandingkan dengan r_{tabel} dengan taraf signifikansi 5%.

Jika koefisien korelasi (r_{hitung}) $\geq r_{tabel}$ berarti butir instrumen dinyatakan valid.

Sebaliknya jika (r_{hitung}) $< r_{tabel}$ berarti butir instrumen dinyatakan tidak valid. Jumlah

responden sebanyak 30 siswa dan taraf signifikan 5% maka tiap butir pertanyaan

dikatakan valid jika nilai r_{hitung} lebih besar dari 0,361.

Tabel 7. Hasil Perhitungan Validitas Instrumen Variabel Penggunaan Laboratorium Komputer

Aspek	Indikator	Nomor Butir Soal	Jumlah Soal	Nomor Butir Gugur	Nomor Butir Valid
Fasilitas laboratorium komputer	Penggunaan fasilitas laboratorium komputer	1, 2, 3, 4, 5	5	1	2, 3, 4, 5
Sumber daya manusia	Kemampuan guru mengoperasikan komputer	6, 7, 8, 9	4		6, 7, 8, 9
	Kemampuan siswa mengoperasikan komputer	10, 11, 12	3	10	11, 12
	Adanya teknisi laboratorium komputer	13, 14, 15, 16	4		13, 14, 15, 16
Penggunaan laboratorium komputer sebagai pendukung pembelajaran	Intensitas penggunaan laboratorium komputer dalam pembelajaran	17, 18	2		17, 18
	Cara belajar di laboratorium komputer	19, 20, 21, 22, 23	5	21	19, 20, 22, 23
	Minat siswa belajar di laboratorium komputer	24, 25, 26	3		24, 25, 26
Jumlah Soal			26	3	23

Tabel 8. Hasil Perhitungan Validitas Instrumen Variabel Motivasi Belajar

Aspek	Indikator	Nomor Butir Soal	Jumlah Soal	Nomor Butir Gugur	Nomor Butir Valid
Semangat belajar	Keinginan belajar	27, 28, 29	3		27, 28, 29
	Keinginan mendapatkan nilai memuaskan	30, 31	2		30, 31
	Keinginan berkompetisi dalam prestasi	32, 33	2		32, 33
Kemauan dan minat belajar	Belajar dengan kemauan sendiri	34, 35	2		34, 35
	Belajar tanpa dipaksa	36, 37	2		36, 37
Dukungan lingkungan sekitar	Dukungan orangtua	38, 39, 40, 41, 42	5	42	38, 39, 40, 41
	Kondisi belajar di rumah	43, 44	2		43, 44
	Kondisi belajar di sekolah	45, 46	2		45, 46
	Dukungan teman belajar	47, 48, 49	3	49	47, 48
	Pengaruh kemajuan teknologi informasi	50, 51	2		50, 51
Jumlah Soal			25	2	23

Tabel 9. Hasil Perhitungan Validitas Instrumen Variabel Kemandirian Belajar

Aspek	Indikator	Nomor Butir Soal	Jumlah Soal	Nomor Butir Gugur	Nomor Butir Valid
Strategi belajar	Mempunyai strategi belajar sendiri	52, 53	2		52, 53
	Bisa memahami bahan pelajaran dengan strategi belajarnya sendiri	54, 55	2		54, 55
	Waktu belajar	56, 57, 58, 59, 60	5	57, 60	56, 58, 59
Pemahaman materi	Memahami bahan pelajaran yang dipelajari	61, 62	2		61, 62
	Dapat menjelaskan kembali materi yang dipelajari	63, 64	2		63, 64
Sifat ingin tahu	Menemukan hal-hal baru dalam belajar yang menimbulkan kemajuan	65, 66, 67	3		65, 66, 67
Tanggungjawab untuk belajar	Belajar karena keinginan sendiri	68, 69, 70	3		68, 69, 70
	Belajar tanpa dipaksa	71, 72, 73, 74	4		71, 72, 73, 74
	Mempunyai keinginan untuk maju	75, 76	2		75, 76
Jumlah Soal			25	2	23

Berdasarkan uji validitas tersebut dapat diketahui bahwa terdapat 7 butir soal gugur dan 50 soal valid.

2. Uji Reliabilitas

Reliabel berarti dapat dipercaya, sehingga reliabilitas menunjukkan bahwa sebuah instrumen cukup baik dan dapat dipercaya untuk mengumpulkan data penelitian. Instrumen yang baik tidak mengarahkan responden untuk memilih jawaban tertentu. Selain itu, instrumen dapat dikatakan reliabel jika menghasilkan data yang sama walaupun data diambil berkali-kali pada waktu yang berbeda.

Pada penelitian ini, uji reliabilitas instrumen berupa angket menggunakan rumus *Alfa Cronbach* karena jenis datanya berupa interval. Rumusnya adalah sebagai berikut:

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right\}$$

Keterangan:

r_i : reliabilitas instrumen

k : mean kuadrat antara subyek

$\sum s_i^2$: mean kuadrat kesalahan

s_t^2 : varians total

(Sugiyono, 2013: 365)

Selanjutnya untuk menentukan kriteria reliabilitas instrumen adalah dengan membandingkan hasil perhitungan koefisien korelasi alpha dengan bilangan 0,70.

Instrumen dikatakan reliabel jika $r_{hitung} \geq 0,70$ (Sofyan Yamin dan Heri Kurniawan, 2009: 284).

Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan terhadap 30 responden dengan menggunakan bantuan program *SPSS 16.0 for Windows* diperoleh hasil perhitungan reliabilitas sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Variabel Penggunaan Laboratorium Komputer

Variabel	Koefisien <i>Alpha Cronbach</i>	Keterangan
Penggunaan laboratorium komputer	0,901	Reliabel

Tabel 11. Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Variabel Motivasi Belajar

Variabel	Koefisien <i>Alpha Cronbach</i>	Keterangan
Motivasi belajar	0,899	Reliabel

Tabel 12. Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Variabel Kemandirian Belajar

Variabel	Koefisien <i>Alpha Cronbach</i>	Keterangan
Kemandirian belajar	0,920	Reliabel

Berdasarkan hasil uji reliabilitas tersebut, variabel penggunaan laboratorium, motivasi belajar, dan kemandirian belajar memiliki reliabilitas dalam kategori sangat kuat, yang berarti bahwa instrumen tersebut dapat digunakan untuk melakukan penelitian.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dijabarkan menjadi lima, yaitu analisis deskriptif, uji prasyarat analisis data, analisis regresi, dan uji signifikansi.

1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis data secara umum dengan teknik statistik. Analisis deskriptif bertujuan untuk mengelompokkan data sesuai dengan kategori yang ditentukan pada masing-masing variabel. Analisis deskriptif digunakan untuk menentukan persentase pada setiap variabel sesuai dengan kategorinya. Data yang berupa interval dikategorikan sesuai dengan jumlah kelas interval untuk mendapatkan hasil analisis deskriptif. Jumlah kelas interval ditentukan dengan rumus sebagai berikut:

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

Keterangan

K = Jumlah kelas interval

n = Jumlah responden

log = Logaritma

Persentase dapat dihitung sesuai dengan jumlah item pada masing-masing kelas interval. Perhitungan untuk menentukan persentase tiap kategori yaitu:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan

P = Persentase tiap kategori

f = Frekuensi item kelas interval

n = Jumlah responden

2. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis data terdiri atas uji normalitas, uji linearitas dan uji multikolinearitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui sampel data dari populasi berdistribusi normal. Uji linearitas digunakan untuk menghitung linearitas antara variabel bebas dan terikat. Uji multikolinearitas dilakukan sebagai syarat digunakannya analisis korelasi ganda.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan rumus Kolmogorov-Smirnov sebagai berikut:

$$K_D = 1,36 \sqrt{\frac{n_1 + n_2}{n_1 n_2}}$$

Keterangan:

K_D = Harga Kolmogorov-Smirnov

N_1 = Jumlah sampel yang diteliti

N_2 = Jumlah sampel yang diharapkan

Untuk mengidentifikasi data berdistribusi normal adalah dengan melihat nilai signifikansi. Jika masing-masing variabel memiliki nilai $> 0,05$ maka variabel penelitian tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk menghitung linearitas antara variabel bebas dengan variabel terikat. Apakah terdapat hubungan linear antara variabel bebas dengan variabel terikat. Rumus yang digunakan yaitu dengan uji F dengan taraf kesalahan sebesar 5%:

$$F_{\text{reg}} = \frac{RK_{\text{reg}}}{RK_{\text{res}}}$$

Keterangan:

F_{reg} = Harga bilangan F untuk garis regresi

RK_{reg} = Rerata kuadrat garis regresi

RK_{res} = Rerata kuadrat residu

Selanjutnya harga F dibandingkan dengan F_{tabel} , jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ pada taraf signifikansi 5%, maka hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat bersifat linear. Sebaliknya jika $F_{\text{hitung}} \geq F_{\text{tabel}}$ berarti tidak linear. Uji linearitas juga dapat dilakukan dengan melihat nilai Sig pada *Deviation from Linearity*, jika nilai sig > 0,05 maka terdapat hubungan linear, jika nilai sig < 0,05 maka tidak terdapat hubungan linear.

c. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antar variabel bebas. Adanya nilai multikolinearitas ditunjukkan dengan melihat nilai VIF (*Varian Inflated Factor*). Jika nilai VIF > 10 maka dapat dikatakan terdapat multikolinearitas. Sedangkan jika nilai VIF < 10 maka tidak terdapat hubungan linier

yang sangat tinggi antara variabel independen sehingga uji regresi ganda dapat dilanjutkan.

3. Analisis Regresi

a. Analisis Regresi Sederhana

Analisis regresi sederhana digunakan untuk mengetahui keadaan variabel terikat terhadap satu variabel bebas. Pada penelitian ini analisis regresi sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan laboratorium komputer sebagai pendukung pembelajaran terhadap kemandirian belajar (hipotesis 1) dan pengaruh motivasi belajar terhadap kemandirian belajar (hipotesis 2).

Persamaan regresi sederhana secara umum adalah sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan

Y = Subyek dalam variabel dependen yang diprediksikan

a = Harga Y ketika harga X = 0 (harga konstan)

b = Angka arah atau koefisien regresi

X = Subyek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu

(Sugiyono, 2013: 261)

Besarnya variabel penggunaan laboratorium komputer jika diubah-ubah untuk memanipulasi variabel kemandirian belajar yaitu dengan persamaan regresi sederhana. Persamaan analisis regresi sederhana untuk pengaruh variabel penggunaan laboratorium komputer (x1) terhadap kemandirian belajar (y), yaitu:

$$Y = a + b_1 X_1$$

Keterangan

Y = Variabel kemandirian belajar

X₁ = Variabel penggunaan laboratorium komputer

a = Konstanta

b₁ = Koefisien regresi

Analisis regresi sederhana juga digunakan untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar terhadap kemandirian belajar. Persamaan regresi sederhana untuk pengaruh motivasi belajar (x₂) terhadap kemandirian belajar (y) adalah sebagai berikut:

$$Y = a + b_2 X_2$$

Keterangan

Y = Variabel kemandirian belajar

X₁ = Variabel motivasi belajar

a = Konstanta

b₁ = Koefisien regresi

b. Analisis Regresi Ganda

Analisis regresi ganda digunakan untuk memprediksikan keadaan naik turunnya variabel dependen jika ada dua atau lebih variabel independen sebagai faktor prediktor yang dimanipulasikan. Besarnya pengaruh penggunaan laboratorium komputer sebagai pendukung pembelajaran (x₁) dan motivasi belajar (x₂) yang

dapat diubah-ubah untuk memprediksikan kemandirian belajar (y). Persamaan yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

Keterangan

Y = Variabel kemandirian belajar

X1 = Variabel penggunaan laboratorium komputer

X2 = Variabel motivasi belajar

a = Konstanta

b1, b2 = Koefisien regresi

(Sugiyono, 2013: 275)

4. Uji Signifikansi

Uji signifikansi digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh antara variabel yang satu dengan variabel yang lain. Uji signifikansi untuk regresi sederhana dalam penelitian ini menggunakan uji t, sedangkan untuk regresi ganda menggunakan uji F.

a. Uji t

Uji t digunakan untuk menguji hipotesis dan menentukan besarnya pengaruh antara satu variabel bebas dengan variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah penggunaan laboratorium komputer dan motivasi belajar siswa. Sedangkan variabel terikatnya adalah kemandirian belajar. Uji t digunakan untuk membuktikan

hipotesis pertama dan kedua. Pengambilan keputusan hipotesis uji t yaitu dengan membandingkan nilai t hitung dengan t tabel yaitu sebagai berikut:

- 1) Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak artinya koefisien regresi signifikan.
- 2) Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima artinya koefisien regresi tidak signifikan.

Nilai t tabel dapat ditentukan dengan harga dk (derajat kebebasan) dan nilai signifikansi. Harga dk diketahui melalui persamaan $dk = n - 2$, dimana n adalah jumlah data.

b. Uji F

Uji F digunakan untuk menguji hipotesis dan menentukan besarnya pengaruh antara beberapa variabel bebas dengan variabel terikat secara bersamaan. Variabel bebas pada penelitian ini adalah penggunaan laboratorium komputer dan motivasi belajar. Sedangkan variabel terikatnya adalah kemandirian belajar. Uji F digunakan untuk menguji hipotesis ketiga. Dasar pengambilan keputusan hipotesis uji F dengan membandingkan nilai F hitung dengan nilai F tabel sebagai berikut:

- 1) Jika nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak artinya koefisien regresi signifikan.
- 2) Jika nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima artinya koefisien regresi tidak signifikan.

Nilai F tabel dapat ditentukan dengan mengetahui nilai dk pembilang dan dk penyebut. Nilai dk pembilang dapat diketahui dengan persamaan $dk = k$, dimana k adalah jumlah variabel bebas. Nilai dk penyebut dapat diketahui dengan persamaan $dk = n - k - 1$, dimana n adalah responden.

5. Sumbangan Variabel Bebas terhadap Variabel Terikat

a. Sumbangan Relatif (SR)

Sumbangan relatif adalah persentase perbandingan relatifitas yang diberikan/variabel bebas kepada variabel terikat dengan variabel-variabel bebas lainnya yang diteliti. Rumus yang digunakan adalah:

$$SR\% = \frac{a\sum xy}{JK_{reg}} \times 100\%$$

Keterangan:

SR% = Sumbangan relatif dari suatu prediktor

a = Koefisien prediktor

$a\sum xy$ = Jumlah produk X dan Y

JK_{reg} = Jumlah kuadrat regresi

b. Sumbangan Efektif (SE)

Sumbangan efektif adalah persentase perbandingan efektifitas yang diberikan satu variabel-variabel bebas lainnya baik yang diteliti maupun tidak. Rumus yang digunakan untuk menghitung besarnya sumbangan efektif adalah:

$$SE\% = SR\% \times R^2$$

Keterangan:

SE% = Sumbangan efektif dari suatu prediktor

SR% = Sumbangan relative dari suatu prediktor

R^2 = Koefisien determinasi dari R

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Penelitian pengaruh penggunaan laboratorium komputer sebagai pendukung pembelajaran dan motivasi belajar terhadap kemandirian belajar siswa SD Negeri Wuluhadeg merupakan penelitian yang terdiri dari dua variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah penggunaan laboratorium komputer dan motivasi belajar, sedangkan variabel terikatnya adalah kemandirian belajar. Data penelitian ini diperoleh melalui pengambilan data angket dan lembar observasi. Variabel penggunaan laboratorium komputer, motivasi belajar, dan kemandirian belajar diperoleh melalui angket. Sedangkan lembar observasi digunakan sebagai pelengkap data fasilitas laboratorium komputer.

Skor data penelitian pada masing-masing variabel ditabulasikan dan dihitung dengan statistik melalui teknik analisis deskriptif. Variabel yang dianalisis yaitu penggunaan laboratorium, motivasi belajar, dan kemandirian belajar.

1. Deskripsi Data Penggunaan Laboratorium Komputer

Variabel penggunaan laboratorium komputer sebagai pendukung pembelajaran diukur dengan 3 aspek, yaitu aspek fasilitas laboratorium komputer, sumber daya manusia, dan penggunaan laboratorium komputer sebagai pendukung pembelajaran. Ketiga aspek tersebut kemudian diuraikan dalam indikator-indikator,

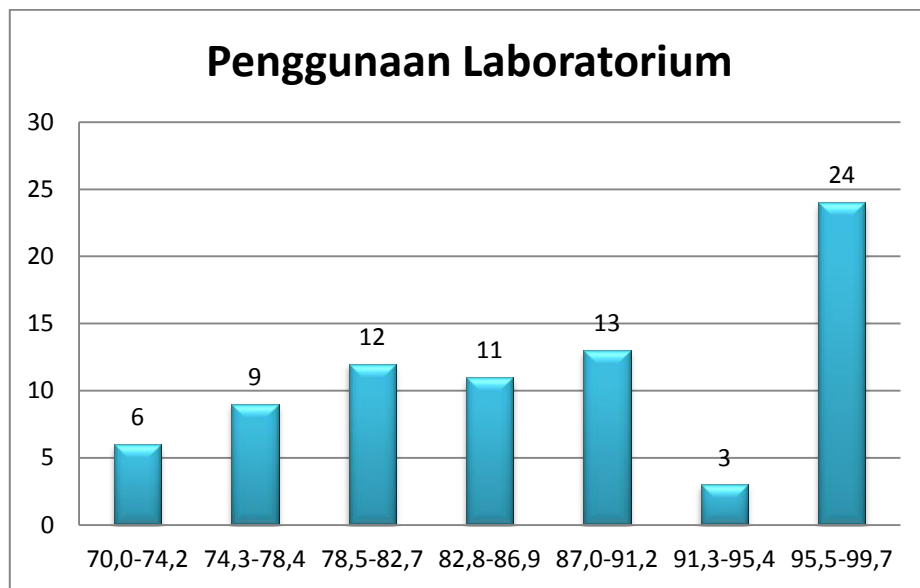
dan setelah itu dijabarkan menjadi 26 butir soal. Setiap butir soal mempunyai 5 alternatif jawaban dengan skor masing-masing 1 sampai 5.

Hasil penelitian pada siswa kelas V dan VI SD Negeri Wuluhadeg dijabarkan antara lain untuk mengetahui nilai tengah, nilai minimal, dan nilai maksimal dari total skor instrumen. Variabel penggunaan laboratorium komputer memiliki nilai tengah 87,17. Nilai minimal dari total nilai variabel penggunaan laboratorium komputer adalah 70, sedangkan nilai maksimalnya adalah 99.

Untuk menentukan panjang kelas interval digunakan rumus yaitu jumlah kelas $= 1 + 3,3 \log n$, dimana n adalah jumlah sampel atau responden. Dari perhitungan diketahui bahwa $n = 78$ sehingga diperoleh panjang kelas $1 + 3,3 \log 78 = 7,2439$ dibulatkan menjadi 7 kelas interval. Rentang (R) data dihitung dengan rumus nilai maksimal-nilai minimal, sehingga diperoleh rentang data sebesar $99 - 70 = 29$. Sedangkan panjang interval adalah $\text{Rentang/Panjang Kelas} = 29/7 = 4,1429$, dibulatkan menjadi 4,15. Berikut adalah tabel distribusi frekuensi variabel penggunaan laboratorium komputer.

Tabel 13. Distribusi Frekuensi Penggunaan Laboratorium Komputer

No.	Interval	Frekuensi	Persentase(%)
1	70.0 - 74.2	6	7.7%
2	74.3 - 78.4	9	11.5%
3	78.5 - 82.7	12	15.4%
4	82.8 - 86.9	11	14.1%
5	87.0 - 91.2	13	16.7%
6	91.3 - 95.4	3	3.8%
7	95.5 - 99.7	24	30.8%
Jumlah		78	100.0%



Gambar 3. Diagram Persentase Distribusi Frekuensi Penggunaan Laboratorium Komputer

Berdasarkan data distribusi frekuensi di atas, dapat dibuat data distribusi nilai variabel penggunaan laboratorium komputer. Tabel digunakan untuk mengetahui rentang skor dan jumlah responden yang termasuk dalam kategori baik, cukup, dan kurang. Berdasarkan perhitungan kecenderungan skor diperoleh nilai mean (M) sebesar 87,17 dan standar deviasi (SD) sebesar 8,68. Pedoman pengkategorian kecenderungan skor variabel lingkungan belajar adalah sebagai berikut:

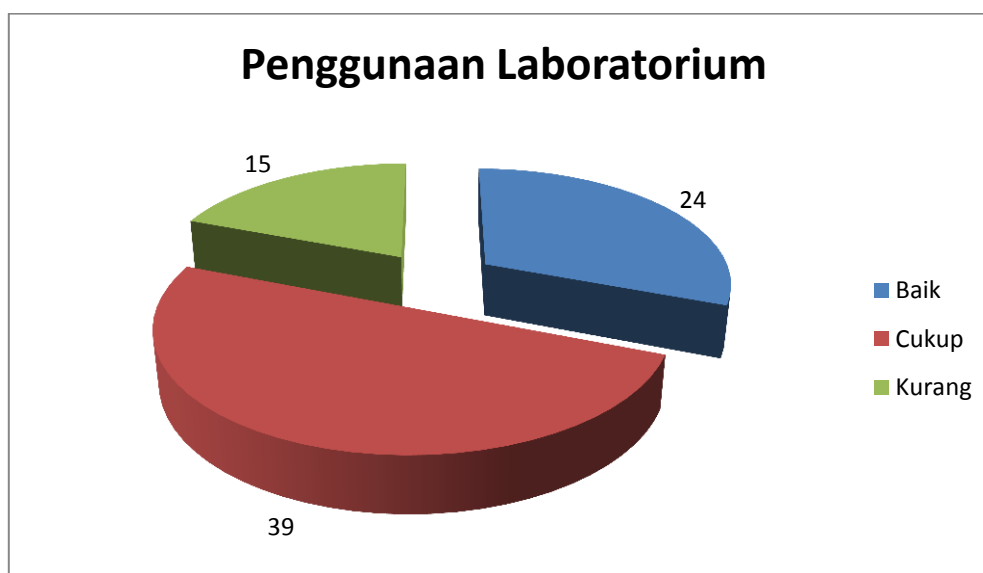
Tabel 14. Pedoman Pengkategorian Skor Variabel Penggunaan Laboratorium Komputer

No.	Kategori	Rumus
1.	Baik	$X \geq M + SD$
2.	Cukup	$M - SD \leq X < M + SD$
3.	Kurang	$X < M - SD$

Pengkategorian penggunaan laboratorium komputer dapat diketahui melalui tabel distribusi penggunaan laboratorium komputer sebagai berikut:

Tabel 15. Tabel Distribusi Variabel Penggunaan Laboratorium Komputer

No.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1.	$X \geq 95,85$	24	30,8	Baik
2.	$78,49 \leq X < 95,85$	39	50	Cukup
3.	$X < 78,49$	15	19,2	Kurang
Jumlah		78	100	



Gambar 4. Diagram Persentase Distribusi Variabel Penggunaan Laboratorium Komputer

Selain angket, peneliti juga mendapatkan data tambahan melalui lembar observasi sebagai data tambahan untuk mengetahui keadaan laboratorium komputer di SD Negeri Wuluhadeg. Hasil observasi menyebutkan bahwa laboratorium komputer mempunyai perlengkapan yang cukup memadai dan sesuai dengan

kebutuhan siswa. Jumlah komputer siswa sesuai dengan jumlah siswa sehingga masing-masing komputer digunakan untuk dua orang siswa. Laboratorium komputer juga dilengkapi dengan internet dan fasilitas-fasilitas pendukung lain yang menunjang pembelajaran. Sebagian besar fasilitas di laboratorium komputer dalam keadaan baik sehingga dapat digunakan secara maksimal.

2. Deskripsi Data Motivasi Belajar

Variabel motivasi belajar diukur dengan 3 aspek, yaitu semangat belajar, kemauan dan minat belajar, serta dukungan lingkungan sekitar. Ketiga aspek tersebut kemudian diuraikan dalam indikator-indikator, dan setelah itu dijabarkan menjadi 25 butir soal. Setiap butir soal mempunyai 5 alternatif jawaban dengan skor masing-masing 1 sampai 5.

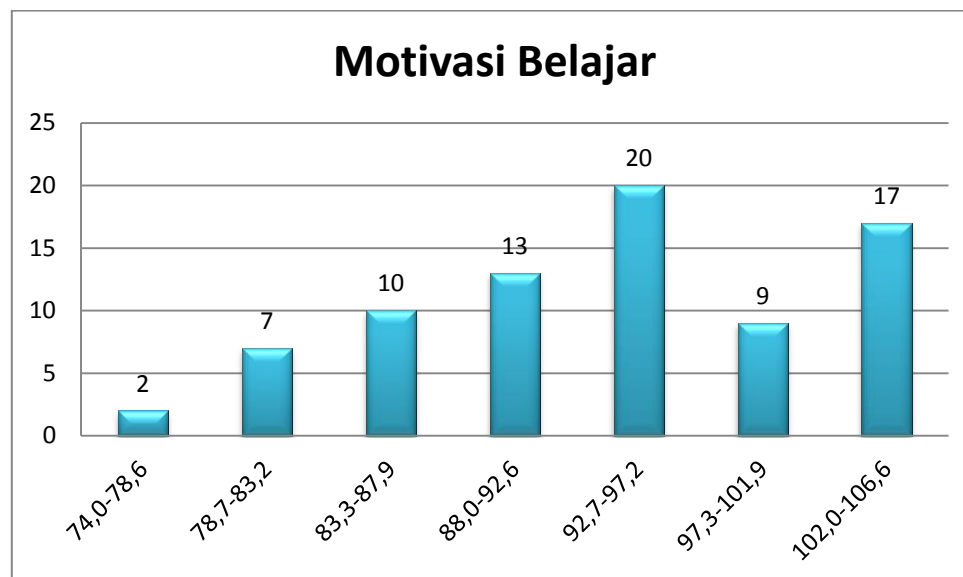
Hasil penelitian pada siswa kelas V dan VI SD Negeri Wuluhadeg dijabarkan antara lain untuk mengetahui nilai tengah, nilai minimal, dan nilai maksimal dari total skor instrumen. Variabel motivasi belajar memiliki nilai tengah 88,51. Nilai minimal dari total nilai variabel motivasi belajar adalah 74, sedangkan nilai maksimalnya adalah 106.

Untuk menentukan panjang kelas interval digunakan rumus yaitu jumlah kelas $= 1 + 3,3 \log n$, dimana n adalah jumlah sampel atau responden. Dari perhitungan diketahui bahwa $n = 78$ sehingga diperoleh panjang kelas $1 + 3,3 \log 78 = 7,2439$ dibulatkan menjadi 7 kelas interval. Rentang (R) data dihitung dengan rumus nilai maksimal-nilai minimal, sehingga diperoleh rentang data sebesar $106 - 74 = 32$.

Sedangkan panjang interval adalah Rentang/Panjang Kelas = $32/7 = 4,5714$, dibulatkan menjadi 4,57. Berikut adalah tabel distribusi frekuensi variabel motivasi belajar.

Tabel 16. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar

No.	Interval	Frekuensi	Persentase(%)
1	74.0 - 78.6	2	2.6%
2	78.7 - 83.2	7	9.0%
3	83.3 - 87.9	10	12.8%
4	88.0 - 92.6	13	16.7%
5	92.7 - 97.2	20	25.6%
6	97.3 - 101.9	9	11.5%
7	102.0 - 106.6	17	21.8%
Jumlah		78	100.0%



Gambar 5. Diagram Persentase Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar

Berdasarkan data distribusi frekuensi di atas, dapat dibuat data distribusi nilai variabel motivasi belajar. Tabel digunakan untuk mengetahui rentang skor dan

jumlah responden yang termasuk dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah. Berdasarkan perhitungan kecenderungan skor diperoleh nilai mean (M) sebesar 88,51 dan standar deviasi (SD) sebesar 7,97. Pedoman pengkategorian kecenderungan skor variabel lingkungan belajar adalah sebagai berikut:

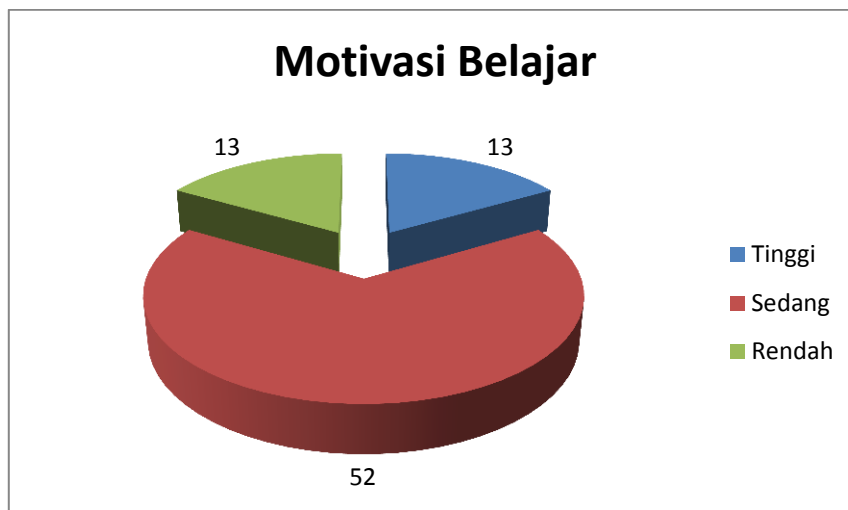
Tabel 17. Pedoman Pengkategorian Skor Variabel Motivasi Belajar

No.	Kategori	Rumus
1.	Tinggi	$X \geq M + SD$
2.	Sedang	$M - SD \leq X < M + SD$
3.	Rendah	$X < M - SD$

Pengkategorian variabel motivasi belajar dapat diketahui melalui tabel distribusi variabel motivasi belajar sebagai berikut:

Tabel 18. Tabel Distribusi Variabel Motivasi Belajar

No.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1.	$X \geq 96,5$	13	16,7	Tinggi
2.	$80,5 \leq X < 96,5$	52	66,7	Sedang
3.	$X < 80,5$	13	16,7	Rendah
Jumlah		78	100	



Gambar 6. Diagram Persentase Distribusi Variabel Motivasi Belajar

3. Deskripsi Data Kemandirian Belajar

Variabel motivasi belajar diukur dengan 4 aspek, yaitu strategi belajar, pemahaman materi, sifat ingin tahu, dan tanggungjawab untuk belajar. Keempat aspek tersebut kemudian diuraikan dalam indikator-indikator, dan setelah itu dijabarkan menjadi 25 butir soal. Setiap butir soal mempunyai 5 alternatif jawaban dengan skor masing-masing 1 sampai 5.

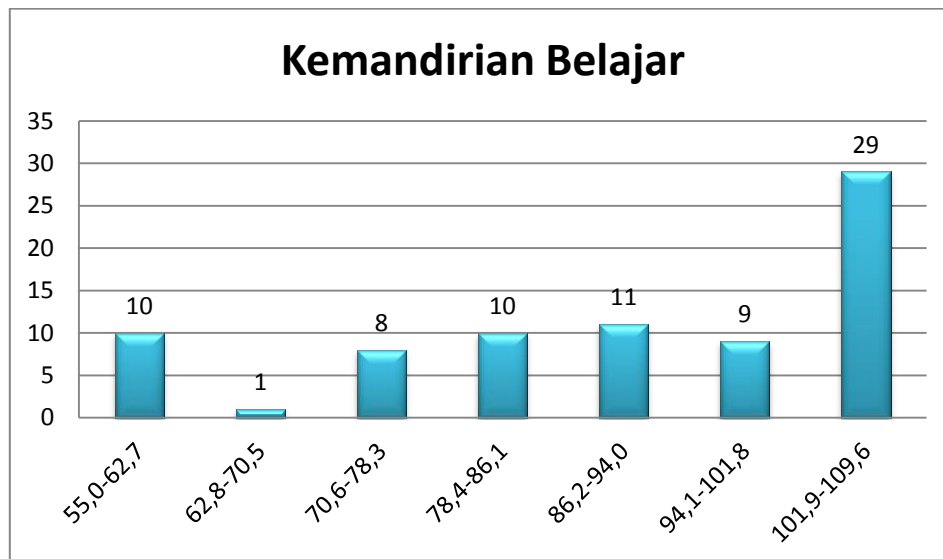
Hasil penelitian pada siswa kelas V dan VI SD Negeri Wuluhadeg dijabarkan antara lain untuk mengetahui nilai tengah, nilai minimal, dan nilai maksimal dari total skor instrumen. Variabel kemandirian belajar memiliki nilai tengah 89,86. Nilai minimal dari total nilai variabel kemandirian belajar adalah 55, sedangkan nilai maksimalnya adalah 109.

Untuk menentukan panjang kelas interval digunakan rumus yaitu jumlah kelas $= 1 + 3,3 \log n$, dimana n adalah jumlah sampel atau responden. Dari perhitungan

diketahui bahwa $n = 78$ sehingga diperoleh panjang kelas $1 + 3,3 \log 78 = 7,2439$ dibulatkan menjadi 7 kelas interval. Rentang (R) data dihitung dengan rumus nilai maksimal-nilai minimal, sehingga diperoleh rentang data sebesar $109 - 55 = 54$. Sedangkan panjang interval adalah $\text{Rentang/Panjang Kelas} = 54/7 = 7,7143$, dibulatkan menjadi 7,71. Berikut adalah tabel distribusi frekuensi variabel kemandirian belajar.

Tabel 19. Distribusi Frekuensi Kemandirian Belajar

No.	Interval	Frekuensi	Persen(%)
1	55.0 - 62.7	10	12.8%
2	62.8 - 70.5	1	1.3%
3	70.6 - 78.3	8	10.3%
4	78.4 - 86.1	10	12.8%
5	86.2 - 94.0	11	14.1%
6	94.1 - 101.8	9	11.5%
7	101.9 - 109.6	29	37.2%
Jumlah		78	100.0%



Gambar 7. Diagram Persentase Distribusi Frekuensi Kemandirian Belajar

Berdasarkan data distribusi frekuensi di atas, dapat dibuat data distribusi nilai variabel kemandirian belajar. Tabel digunakan untuk mengetahui rentang skor dan jumlah responden yang termasuk dalam kategori baik, cukup, dan kurang. Berdasarkan perhitungan kecenderungan skor diperoleh nilai mean (M) sebesar 89,86 dan standar deviasi (SD) sebesar 12,13. Pedoman pengkategorian kecenderungan skor variabel lingkungan belajar adalah sebagai berikut:

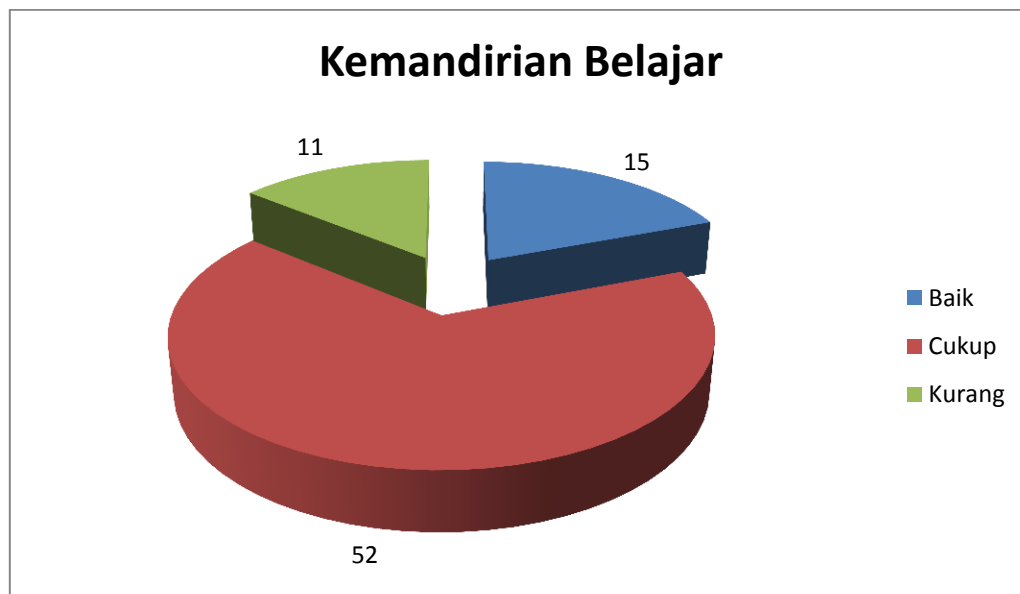
Tabel 20. Pedoman Pengkategorian Skor Variabel Motivasi Belajar

No.	Kategori	Rumus
1.	Baik	$X \geq M + SD$
2.	Cukup	$M - SD \leq X < M + SD$
3.	Kurang	$X < M - SD$

Pengkategorian variabel kemandirian belajar dapat diketahui melalui tabel distribusi variabel kemandirian belajar sebagai berikut:

Tabel 21. Tabel Distribusi Variabel Kemandirian Belajar

No.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1.	$X \geq 102$	15	19,2	Baik
2.	$77,7 \leq X < 102$	52	66,7	Cukup
3.	$X < 77,7$	11	14,1	Kurang
Jumlah		78	100	



Gambar 8. Diagram Persentase Distribusi Variabel Kemandirian Belajar

B. Pengujian Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas Data

Pengujian normalitas data menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Hipotesis pada uji normalitas data ini adalah:

- H_0 : Data berasal dari populasi berdistribusi normal.
- H_1 : Data tidak berasal dari populasi berdistribusi normal.

Pengujian hipotesis untuk menentukan normalitas data yaitu dengan membandingkan nilai signifikansi dengan nilai α (0,05). Jika nilai signifikansi kurang dari α ($\text{sig} < 0,05$), maka H_0 ditolak. Jika nilai signifikansi lebih dari α ($\text{sig} > 0,05$), maka H_0 diterima.

Hasil pengujian normalitas data variabel penggunaan laboratorium komputer, motivasi belajar, dan kemandirian belajar adalah sebagai berikut:

Tabel 22. Tabel Hasil Uji Normalitas

No.	Nama Variabel	Asym. Sig.	Kondisi	Keterangan
1.	Penggunaan laboratorium komputer	0,051	Sig > 0,05	Normal
2.	Motivasi belajar	0,745	Sig > 0,05	Normal
3.	Kemandirian belajar	0,861	Sig > 0,05	Normal

Berdasarkan tabel di atas, nilai signifikansi variabel Penggunaan Laboratorium Komputer (X1) 0,051, Motivasi Belajar (X2) 0,745, Kemandirian Belajar (Y) 0,861 lebih besar dari nilai *alpha* (0,05). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa masing-masing data mempunyai distribusi normal.

2. Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Pada penelitian ini pengujian linearitas menggunakan bantuan program *SPSS 16.0 for Windows*.

Uji linearitas dapat dilakukan dengan melihat nilai Sig pada *Deviation from Linearity*, jika nilai sig>0,05 maka terdapat hubungan linear, jika nilai sig<0,05 maka tidak terdapat hubungan linear.

Tabel 23. Tabel Hasil Uji Linearitas

No	Variabel	<i>Deviation from Linearity</i>	Taraf Signifikansi	Keterangan
1.	Penggunaan Laboratorium	0,086	0,05	Linier

	Komputer dengan Kemandirian Belajar			
2.	Motivasi Belajar dengan Kemandirian Belajar	0,367	0,05	Linier

Menurut perhitungan di atas, didapatkan nilai *deviation from linearity* antara variabel penggunaan laboratorium komputer dan kemandirian belajar sebesar 0,086, sedangkan antara variabel motivasi belajar dan kemandirian adalah sebesar 0,367. Keduanya mempunyai nilai lebih besar dari taraf signifikansi (5%) sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan laboratorium komputer dan motivasi belajar dengan kemandirian belajar bersifat linier. Hal itu berarti jika mempunyai hubungan linier positif maka apabila variabel satu meningkat, variabel yang lain juga meningkat. Akan tetapi jika hubungan linier negatif maka apabila variabel satu meningkat, variabel yang lain akan turun.

3. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antar variabel bebas. Adanya nilai multikolinearitas ditunjukkan dengan melihat nilai VIF (*Varian Inflated Factor*). Jika nilai $VIF > 10$ maka dapat dikatakan terdapat multikolinearitas. Sedangkan jika nilai $VIF < 10$ maka tidak terdapat hubungan linier yang sangat tinggi antara variabel independen sehingga uji regresi ganda dapat dilanjutkan. Pada penelitian ini pengujian multikolinearitas menggunakan bantuan program *SPSS 16.0 for Windows*. Hasil pengujian multikolinearitas adalah sebagai berikut:

Tabel 24. Tabel Hasil Uji Multikolinearitas

No.	Nama Variabel	VIF	Keterangan
1.	Penggunaan laboratorium komputer	1,116	Tidak terjadi multikolinearitas
2.	Motivasi belajar	1,116	Tidak terjadi multikolinearitas

Hasil uji multikolinearitas menunjukkan bahwa keduanya mempunyai nilai VIF < 10, sehingga dapat dikatakan bahwa tidak terdapat hubungan linier yang sangat tinggi antara variabel independen sehingga uji regresi ganda dapat dilanjutkan.

C. Pengujian Hipotesis

1. Analisis Regresi Sederhana

Analisis regresi sederhana digunakan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan laboratorium komputer dengan kemandirian belajar (hipotesis 1), dan hubungan antara motivasi belajar dengan kemandirian belajar (hipotesis 2).

a. Uji Hipotesis Pertama

Hipotesis pertama pada penelitian ini adalah "Terdapat pengaruh positif penggunaan laboratorium komputer sebagai pendukung pembelajaran terhadap kemandirian belajar siswa di SD Negeri Wuluhadeg."

H₀ : Tidak terdapat pengaruh positif penggunaan laboratorium komputer sebagai pendukung pembelajaran terhadap kemandirian belajar siswa di SD Negeri Wuluhadeg.

H_a : Terdapat pengaruh positif penggunaan laboratorium komputer sebagai pendukung pembelajaran terhadap kemandirian belajar siswa di SD Negeri Wuluhadeg.

Uji hipotesis pertama dilakukan dengan menggunakan analisis regresi sederhana menggunakan bantuan program *SPSS 16.0 for Windows*. Hasil perhitungannya adalah sebagai berikut:

Tabel 25. Hasil Analisis Regresi Sederhana Variabel Penggunaan Laboratorium Komputer terhadap Kemandirian Belajar

Variabel	Harga t		Koef.	Konst.	Keterangan
	t _{hitung}	t _{tabel}			
X1-Y	3,743	2,000	0,551	41,823	Ada hubungan positif

Berdasarkan data perhitungan di atas menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif antara variabel penggunaan laboratorium komputer terhadap kemandirian belajar. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai t, dimana t_{hitung} (3,743) lebih besar daripada nilai t_{tabel} (2,000), sehingga H1 diterima, yaitu "Terdapat pengaruh positif penggunaan laboratorium komputer sebagai pendukung pembelajaran terhadap kemandirian belajar siswa di SD Negeri Wuluhadeg."

Persamaan regresi pengaruh Penggunaan Laboratorium Komputer terhadap Kemandirian Belajar adalah sebagai berikut:

$$Y = 41,823 + 0,551 X1$$

Persamaan tersebut menunjukkan bahwa nilai koefisien X1 sebesar 0,551 yang berarti jika Penggunaan Laboratorium Komputer (X1) meningkat 1 poin, maka Kemandirian Belajar (Y) juga akan meningkat sebesar 0,551 poin.

b. Uji Hipotesis Kedua

Hipotesis kedua pada penelitian ini adalah "Terdapat pengaruh positif motivasi belajar terhadap kemandirian belajar siswa di SD Negeri Wuluhadeg."

H₀ : Tidak terdapat pengaruh positif motivasi belajar terhadap kemandirian belajar siswa di SD Negeri Wuluhadeg.

H_a : Terdapat pengaruh positif motivasi belajar terhadap kemandirian belajar siswa di SD Negeri Wuluhadeg.

Uji hipotesis kedua dilakukan dengan menggunakan analisis regresi sederhana menggunakan bantuan program *SPSS 16.0 for Windows*. Hasil perhitungannya adalah sebagai berikut:

Tabel 26. Hasil Analisis Regresi Sederhana Variabel Motivasi Belajar terhadap Kemandirian Belajar

Variabel	Harga t		Koef.	Konst.	Keterangan
	t _{hitung}	t _{tabel}			
X ₂ -Y	5,261	2,000	0,787	20,240	Ada hubungan positif

Berdasarkan data perhitungan di atas menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif antara variabel motivasi belajar terhadap kemandirian belajar. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai t, dimana t_{hitung} (5,261) lebih besar daripada nilai t_{tabel} (2,000), sehingga H₁ diterima, yaitu "Terdapat pengaruh positif motivasi belajar terhadap kemandirian belajar siswa di SD Negeri Wuluhadeg."

Persamaan regresi pengaruh Motivasi Belajar terhadap Kemandirian Belajar adalah sebagai berikut:

$$Y = 20,240 + 0,787 X_2$$

Persamaan tersebut menunjukkan bahwa nilai koefisien X_2 sebesar 0,787 yang berarti jika Motivasi Belajar (X_2) meningkat 1 poin, maka Kemandirian Belajar (Y) juga akan meningkat sebesar 0,787 poin.

2. Analisis Regresi Ganda

Hipotesis kedua pada penelitian ini adalah "Tidak terdapat pengaruh positif penggunaan laboratorium komputer sebagai pendukung pembelajaran dan motivasi belajar terhadap kemandirian belajar siswa di SD Negeri Wuluhadeg."

H_0 : Tidak terdapat pengaruh positif penggunaan laboratorium komputer sebagai pendukung pembelajaran dan motivasi belajar terhadap kemandirian belajar siswa di SD Negeri Wuluhadeg.

H_a : Terdapat pengaruh positif penggunaan laboratorium komputer sebagai pendukung pembelajaran dan motivasi belajar terhadap kemandirian belajar siswa di SD Negeri Wuluhadeg.

Uji hipotesis kedua dilakukan dengan menggunakan analisis regresi ganda menggunakan bantuan program *SPSS 16.0 for Windows*. Hasil perhitungannya adalah sebagai berikut:

Tabel 27. Hasil Analisis Regresi Ganda Variabel Penggunaan Laboratorium Komputer dan Motivasi Belajar terhadap Kemandirian Belajar

Variabel	B	t _{hitung}	t _{tabel}	Keterangan
X1	0,356	2,542	2,000	Terdapat keberpengaruhan kedua variabel X1 terhadap Y
X2	0,662	4,339	2,000	Terdapat keberpengaruhan kedua variabel X2 terhadap Y
Konstanta				0,277
F _{hitung}				18,063
F _{tabel}				3,11
Sig.				0,000

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara Penggunaan Laboratorium Komputer (X1) dan Motivasi Belajar (X2) secara bersama-sama terhadap Kemandirian Belajar (Y). Hal itu ditunjukkan dari nilai F, yaitu diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 18,063 lebih besar daripada F_{tabel} sebesar 3,11. Sehingga hipotesis ketiga (H_a) diterima, yaitu "Terdapat pengaruh positif penggunaan laboratorium komputer sebagai pendukung pembelajaran dan motivasi belajar terhadap kemandirian belajar siswa di SD Negeri Wuluhadeg."

Persamaan regresi ganda pengaruh positif penggunaan laboratorium komputer sebagai pendukung pembelajaran dan motivasi belajar terhadap kemandirian belajar adalah sebagai berikut:

$$Y = 0,277 + 0,356 X1 + 0,662 X2 + e$$

Persamaan tersebut menunjukkan bahwa nilai koefisien X1 sebesar 0,356 yang berarti jika Penggunaan Laboratorium Komputer (X1) bertambah 1 poin, maka Kemandirian Belajar (Y) akan meningkat 0,356 poin, dengan asumsi X2 tetap.

Koefisien X2 sebesar 0,662 berarti jika Motivasi Belajar (X2) bertambah 1 poin, maka Kemandirian Belajar (Y) akan meningkat 0,662 poin, dengan asumsi X1 tetap. Konstanta sebesar 0,277 berarti nilai Kemandirian Belajar (Y) akan bernilai 0,277 jika variabel Penggunaan Laboratorium Komputer (X1) dan Motivasi Belajar (X2) bernilai tetap. Sedangkan e menunjukkan nilai eror atau kesalahan dalam penghitungan.

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

SR dan SE digunakan untuk mengetahui seberapa besar sumbangan relatif dan sumbangan efektif setiap variabel. Dari perhitungan persamaan regresi ganda dengan menggunakan program *SPSS 16.0 for Windows* dihasilkan rumus sebagai berikut $Y = 0,277 + 0,356 X1 + 0,662 X2$. Rumus tersebut kemudian digunakan untuk menghitung sumbangan relatif dan sumbangan efektif. Hasil perhitungannya adalah sebagai berikut:

Tabel 28. Sumbangan Relatif dan Sumbangan Efektif

Variabel	Sumbangan Relatif	Sumbangan Efektif
Penggunaan laboratorium komputer	30,9%	10,0%
Motivasi belajar	69,1%	22,5%
Jumlah	100%	32,5%

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa sumbangan relatif variabel penggunaan laboratorium komputer terhadap kemandirian belajar sebesar 30,9% sedangkan sumbangan relatif variabel motivasi belajar terhadap kemandirian belajar sebesar 69,1%. Selain itu, variabel penggunaan laboratorium komputer dan motivasi

belajar mempunyai sumbangan efektif sebesar 32,5% terhadap kemandirian belajar, sedangkan sisanya (67,5%) dipengaruhi oleh faktor lain.

E. Pembahasan

1. Pengaruh Penggunaan Laboratorium Komputer sebagai Pendukung Pembelajaran terhadap Kemandirian Belajar Siswa di SD Negeri Wuluhadeg.

Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa penggunaan laboratorium komputer sebagai pendukung pembelajaran di SD Negeri Wuluhadeg berpengaruh terhadap kemandirian belajar. Kriteria pengukuran penggunaan laboratorium komputer terdiri dari tiga indikator, yaitu fasilitas laboratorium komputer, sumber daya manusia, dan penggunaan laboratorium komputer sebagai pendukung pembelajaran.

Hipotesis pertama pada penelitian ini adalah tidak terdapat pengaruh positif penggunaan laboratorium komputer sebagai pendukung pembelajaran terhadap kemandirian belajar siswa di SD Negeri Wuluhadeg (H_0). Hipotesis tersebut dapat dijawab melalui hasil pengolahan data yang menyatakan nilai t_{hitung} lebih besar daripada nilai t_{tabel} ($3,743 > 2,000$). Besarnya pengaruh penggunaan laboratorium komputer melalui pengolahan data diperoleh nilai sebesar 15,6%. Hasil penelitian menunjukkan hipotesis awal (H_0) ditolak dan H_1 diterima. Hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan

laboratorium komputer terhadap kemandirian belajar siswa SD Negeri Wuluhadeh sebesar 15,6%.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa semakin meningkat penggunaan laboratorium komputer maka akan semakin meningkat pula kemandirian siswa di SD Negeri Wuluhadeg.

2. Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Kemandirian Belajar Siswa di SD Negeri Wuluhadeg.

Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa motivasi belajar berpengaruh terhadap kemandirian belajar. Kriteria pengukuran motivasi belajar terdiri dari tiga indikator, yaitu semangat belajar, kemauan dan minat belajar, serta dukungan lingkungan sekitar.

Hipotesis pertama pada penelitian ini adalah tidak terdapat pengaruh positif motivasi belajar terhadap kemandirian belajar siswa di SD Negeri Wuluhadeg (H_0). Hipotesis tersebut dapat dijawab melalui hasil pengolahan data yang menyatakan t_{hitung} lebih besar daripada nilai t_{tabel} ($5,261 > 2,000$). Besarnya pengaruh motivasi belajar melalui pengolahan data diperoleh nilai sebesar 26,7%. Hasil penelitian menunjukkan hipotesis awal (H_0) ditolak dan H_1 diterima. Hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara motivasi belajar terhadap kemandirian belajar siswa SD Negeri Wuluhadeh sebesar 26,7%.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa semakin meningkat motivasi belajar siswa maka akan semakin meningkat pula kemandirian siswa di SD Negeri Wuluhadeg.

3. Pengaruh Penggunaan Laboratorium Komputer Sebagai Pendukung Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Kemandirian Belajar Siswa di SD Negeri Wuluhadeg.

Kemandirian belajar diukur dengan angket yang mempunyai empat indikator, yaitu strategi belajar, pemahaman materi, sifat ingin tahu, dan tanggungjawab untuk belajar. Terdapat lima alternatif jawaban yang tercantum dalam angket tersebut.

Hipotesis pertama pada penelitian ini adalah tidak terdapat pengaruh positif penggunaan laboratorium komputer sebagai pendukung pembelajaran dan motivasi belajar terhadap kemandirian belajar siswa di SD Negeri Wuluhadeg (H_0). Hipotesis tersebut dapat dijawab melalui hasil pengolahan data yang mempunyai nilai F_{hitung} sebesar 18,063 lebih besar daripada F_{tabel} sebesar 3,11. Besarnya pengaruh penggunaan laboratorium komputer dan motivasi belajar melalui pengolahan data diperoleh nilai sebesar 32,5%%. Hasil penelitian menunjukkan hipotesis awal (H_0) ditolak dan H_1 diterima. Hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan laboratorium komputer dan motivasi belajar terhadap kemandirian belajar siswa SD Negeri Wuluhadeh sebesar 32,5%.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa semakin meningkat penggunaan laboratorium komputer dan motivasi belajar siswa maka akan semakin meningkat pula kemandirian siswa di SD Negeri Wuluhadeg.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian, maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh positif antara penggunaan laboratorium komputer sebagai pendukung pembelajaran terhadap kemandirian belajar siswa di SD Negeri Wuluhadeg. Hal ini ditunjukkan dengan nilai t_{hitung} sebesar 3,743 yang lebih besar dari t_{tabel} yaitu 2,000.
2. Terdapat pengaruh positif antara motivasi belajar terhadap kemandirian belajar siswa di SD Negeri Wuluhadeg. Hal ini ditunjukkan dengan nilai t_{hitung} sebesar 5,261 yang lebih besar dari t_{tabel} yaitu 2,000.
3. Terdapat pengaruh positif antara penggunaan laboratorium komputer sebagai pendukung pembelajaran dan motivasi belajar secara bersama-sama terhadap kemandirian belajar siswa di SD Negeri Wuluhadeg. Hal ini ditunjukkan dengan nilai F_{hitung} sebesar 18,063 lebih besar daripada F_{tabel} sebesar 3,11. Kemandirian siswa dipengaruhi oleh penggunaan laboratorium komputer sebagai pendukung pembelajaran dan motivasi belajar sebesar 32,5%. Hal ini menunjukkan bahwa masih ada 67,5% kemandirian belajar dipengaruhi oleh faktor lain.

B. Implikasi

1. Telah teruji bahwa penggunaan laboratorium komputer sebagai pendukung pembelajaran berpengaruh positif terhadap kemandirian belajar siswa di SD Negeri Wuluhadeg. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan laboratorium komputer yang lebih baik dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa dan sebaliknya, penggunaan laboratorium komputer yang kurang akan menyebabkan penurunan kemandirian belajar siswa sehingga diperlukan upaya peningkatan penggunaan laboratorium komputer sebagai pendukung pembelajaran untuk membantu meningkatkan kemandirian belajar.
2. Telah teruji bahwa motivasi belajar berpengaruh positif terhadap kemandirian belajar siswa di SD Negeri Wuluhadeg. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar yang lebih tinggi dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa dan sebaliknya, motivasi belajar yang rendah akan menyebabkan penurunan kemandirian belajar siswa sehingga diperlukan upaya peningkatan motivasi belajar untuk membantu meningkatkan kemandirian belajar.
3. Telah teruji bahwa penggunaan laboratorium komputer sebagai pendukung pembelajaran dan motivasi belajar secara bersama-sama berpengaruh positif terhadap kemandirian belajar siswa di SD Negeri Wuluhadeg. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan laboratorium komputer dan motivasi belajar yang lebih baik dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa dan sebaliknya, penggunaan laboratorium komputer dan motivasi belajar yang kurang akan menyebabkan penurunan kemandirian belajar siswa sehingga diperlukan upaya

peningkatan penggunaan laboratorium komputer sebagai pendukung pembelajaran dan motivasi belajar untuk membantu meningkatkan kemandirian belajar.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam proses dan hasil penelitian. Keterbatasan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Jumlah populasi yang tidak menyeluruh, hal ini disebabkan karena tingkat pemahaman siswa kelas I sampai kelas IV terhadap bahasa angket dimungkinkan belum terlalu baik sehingga dikhawatirkan hasil penelitian akan bias.
2. Instrumen penelitian berupa angket sehingga mengandalkan kejujuran responden dalam mengisi pernyataan yang sesuai untuk data penelitian.
3. Penelitian ini hanya membatasi dua variabel bebas yang memiliki hubungan dengan kemandirian belajar sebesar 32,5% sehingga masih ada hubungan dengan variabel-variabel bebas lainnya sebesar 67,5%. Oleh sebab itu, diperlukan penelitian lanjut untuk melengkapi penelitian ini.

D. Saran

Berdasarkan simpulan di atas, peneliti bermaksud memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi pendidik hendaknya meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dengan lebih memaksimalkan fasilitas terutama fasilitas teknologi informasi sehingga diharapkan siswa mempunyai kemandirian belajar yang lebih baik.
2. Siswa diharapkan mempunyai semangat dan minat belajar yang lebih tinggi, selain itu juga diharapkan mampu mengikuti kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dengan baik.
3. Bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian serupa dengan penelitian ini, hendaknya menambahkan faktor-faktor lain di luar model penelitian ini yang mempengaruhi kemandirian belajar siswa dengan mempertimbangkan waktu penelitian yang tepat sehingga dapat membuat hasil penelitian lebih akurat. Faktor-faktor lain yang dapat diteliti dan dimungkinkan mempunyai pengaruh terhadap kemandirian belajar antara lain sumber daya manusia, fasilitas sekolah maupun keluarga, dan status sosial yang meliputi pendidikan, pekerjaan, dan pendapatan orangtua siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agoes Dariyo. (2004). Pengetahuan Tentang Penelitian dan Motivasi Belajar pada Mahasiswa. *Jurnal Psikologi*. (Vol. 2 No. 1). Hlm. 44-48.
- Amin Kiswoyowati. (2011). Studi Tentang Pembelajaran Berorientasi Kecakapan Hidup di SMK Negeri 1 Losarang Kompetensi Keahlian Agribisnis Tanaman Pangan dan Hortikultura-Budidaya Cabe Hibrida. *Jurnal Pengaruh Motivasi Belajar dan Kegiatan Belajar Siswa terhadap Kecakapan Hidup Siswa*. (Edisi Khusus No. 1, Agustus 2011). Hlm. 120-126.
- Arif Unwanullah. (2010). *Arti Penting Motivasi dalam Belajar*. Tuban: UNIROW.
- Arko Pujadi. (2007). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Mahasiswa: Studi Kasus pada Fakultas Ekonomi Universitas Bunda Mulia. *Bussiness & Management Journal Bunda Mulia*. (Vol: 3, No. 2, September 2007). Hlm. 40-51.
- B. Suryosubroto. (2004). *Manajemen Pendidikan di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bistari. (2010). Pengembangan Kemandirian Belajar Berbasis Nilai untuk Meningkatkan Komunikasi Matematik. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*. (Vol. 1. No. 1. Januari 2010). Hlm. 11-23.
- Deni Hardianto. (2014). *Mendesain Pembelajaran Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta: FIP UNY.
- E. Mulyasa. (2003). *Manajemen Berbasis Sekolah: Strategi dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Fondra Husni Waladi. (2012). Pemanfaatan Laboratorium Komputer Teknik Instalasi Tenaga Listrik dalam Kegiatan Belajar Mengajar SMK N 1 Magelang. Yogyakarta: UNY.
- Ghullam Hamdu & Lisa Agustina. (2011). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. (Vol. 12 No. 1). Hlm. 90-96.
- H. Djaali. (2007). *Psikologi Pendidikan*. 1st. ed. Jakarta: Bumi Aksara.
- Heni Menamwati. (2011). *Hubungan Minat Belajar dan Persepsi tentang Fasilitas Laboratorium Komputer terhadap Hasil Belajar TIK Siswa SMP Negeri 11 Yogyakarta*. Yogyakarta: UNY.

- Heri Triyogo. (2014). *Pengaruh Lingkungan Belajar dan Karakter terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah 1 Playen*. Yogyakarta: UNY.
- Irzan Tahar & Enceng. (2006). Hubungan Kemandirian Belajar dan Hasil Belajar pada Pendidikan Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*. (Vol. 7. No. 2. September 2006). Hlm. 91-101.
- Isnaeni Nurhayati. (2012). *Pengaruh Pemanfaatan Internet sebagai Sumber Belajar, Motivasi Belajar, dan Kemandirian Belajar terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa S1 FISE UNY Angkatan 2009*. Yogyakarta: UNY.
- Isniatun Munawaroh. (2014). *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Menumbuhkan Kreativitas dan Kemandirian Belajar*. Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/> pada tanggal 3 September 2014, Jam 07.00 WIB.
- Mei Diyana Sari. (2012). *Hubungan Penggunaan Media Gambar Datar terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Gugus 2 Cangkringan Sleman Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012*. Yogyakarta: UNY.
- Menteri Pendidikan Nasional. (2007). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesi Nomor 24*. Jakarta: Mendiknas.
- Muchtaridi. (2009). *Keselamatan Kerja di Laboratorium*. Diakses dari http://pustaka.unpad.ac.id/wpcontent/uploads/2009/06/keselamatan_laboratorium.pdf. pada tanggal 6 Februari 2014, Jam 20.31 WIB.
- Muhamad Ali. (2014). *Standar Laboratorium Komputer Sekolah*, Pelatihan Manajemen Komputer Bagi guru-guru SMP/MTS/SMA/MA dan SMK se Kabupaten Purworejo. Purworejo: Jurusan Pendidikan Teknik Elektro FT UNY.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2007). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Ngalim Purwanto. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ninil Elfira. (2013). Peningkatan Kemandirian Belajar Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok. *Jurnal Ilmiah Konseling*. (Vol. 2. No. 1. Januari 2013). Hlm. 279-282.
- Novi Maisaroh. (2013). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemandirian Belajar Siswa Kelas VA SD N Panembahan Tahun Ajaran 2012-2013*. Yogyakarta: UNY.
- Oemar Hamalik. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Pratistya Nor Aini & Abdullah Taman. (2012). Pengaruh Kemandirian Belajar dan Lingkungan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Sewon Bantul Tahun Ajaran 2010/2011. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. (Vol. X, No. 1, Tahun 2012). Hlm. 48-65.
- Riandi. (2014). *Pengelolaan Laboratorium*. Diakses dari http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/JUR._PEND._BIOLOGI/196305011988031-RIANDI/Bahan_Kuliah/Pengelolaan_Laboratorium.pdf. pada tanggal 6 Februari 2014, Jam 20.27 WIB.
- Sabar Nurohman. (2011). *Manajemen Laboratorium Komputer di Sekolah*, Pelatihan Kepala Laboratorium SMP Kab. Temanggung. Temanggung: FMIPA UNY.
- Sandi Fajar Rodiyansyah, Heri Sutarno & Parsaoran Siahaan. (2009). Studi Komparasi Antara Hasil Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan Metode Cooperative Learning Tipe Jigsaw dengan Metode Konvensional. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK)*. (Vol. 2 No. 2). Hlm. 47-52.
- Sardiman A.M.. (1992). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. rev. ed. Jakarta: Rajawali.
- Siti Hajar. (2008). *Hubungan antara Kemandirian Belajar dan Kreativitas Seni Tari dengan Minat Belajar Mata Kuliah Koreografi di ISI Surakarta*. Surakarta: UNS.
- Sofyan Yamin & Heri Kurniawan. (2009). *SPSS Complete*. Jakarta: Salemba Infotek.
- Sugiyono. (2010). *Statistika untuk Penelitian*. Alfabeta: Bandung.
- _____. (2013). _____. _____.
- _____. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. _____.
- Suharsimi Arikunto & Lia Yuliana. (2008). *Manajemen Pendidikan*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Wasty Soemanto. (2003). *Psikologi Pendidikan: Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Yani Ramdani. (2012). Pengembangan Instrumen dan Bahan Ajar untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi, Penalaran, dan Koneksi Matematis dalam Konsep Integral. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. (Vol. 13 No. 1, April 2012). Hlm. 44-51.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

VALIDASI INSTRUMEN

Surat Permohonan Validasi Instrumen Penelitian

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS

Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,
Djoko Santoso, M.Pd.
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika
di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS),
dengan ini saya:


Nama : Galih Amindyah D. P.
NIM : 10520241015
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul TAS : Pengaruh Penggunaan Laboratorium Komputer sebagai
Pendukung Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap
Kemandirian Belajar Siswa di SD Negeri Wuluhadeg

dengan hormat mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan validasi terhadap
instrumen penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan,
bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TAS, (2) kisi-kisi instrumen penelitian
TAS, dan (3) draf instrumen penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu
diucapkan terima kasih.

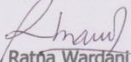
Yogyakarta, 16 April 2014

Pemohon,



Galih Amindyah D. P.
NIM. 10520241015

Mengetahui,

Kaprodi,
Pendidikan Teknik Informatika


Dr. Ratna Wardani
NIP. 19701218 200501 2 001

Dosen Pembimbing TAS,


Muhammad Mukir, M.Pd.
NIP. 19630512 198901 1 001

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Djoko Santoso, M.Pd.
NIP : 19580422 198403 1 002
Jurusan : Pendidikan Teknik Elektronika

menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Galih Amindyah D. P.
NIM : 10520241015
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul TAS : Pengaruh Penggunaan Laboratorium Komputer sebagai
Pendukung Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap
Kemandirian Belajar Siswa di SD Negeri Wuluhadeg

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat
dinyatakan:

- ☐ Layak digunakan untuk penelitian
☒ Layak digunakan dengan perbaikan
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta,
Validator,



Djoko Santoso, M.Pd.
NIP. 19580422 198403 1 002

Catatan:

- ☐ Beri tanda ✓

Hasil Validasi Instrumen Penelitian TAS

Nama Mahasiswa : Galih Amindyah D. P. NIM : 10520241015
 Judul TAS : Pengaruh Penggunaan Laboratorium Komputer sebagai Pendukung Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Kemandirian Belajar Siswa di SD Negeri Wuluhadeg

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
		Kir. ? instrum ada pibilitas lab kom, ttp
		judul dan rumasa kualitas variabel
		tlb tidak muncul, ini akan
		mengulur apa ?
	Komentar Umum/Lain-lain:	

Yogyakarta,

Validator,



Djoko Santoso, M.Pd.

NIP. 19580422 198403 1 002

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Suparman, M.Pd.
NIP : 19491231 197803 1 004
Jurusan : Pendidikan Teknik Elektronika

menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Galih Amindyah D. P.
NIM : 10520241015
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul TAS : Pengaruh Penggunaan Laboratorium Komputer sebagai
Pendukung Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap
Kemandirian Belajar Siswa di SD Negeri Wuluhadeg

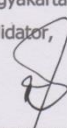
Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat
dinyatakan:

- ☒ Layak digunakan untuk penelitian
☐ Layak digunakan dengan perbaikan
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta,
Validator,


Suparman, M.Pd.
NIP. 19491231 197803 1 004


Catatan:

- ☐ Beri tanda ✓

Hasil Validasi Instrumen Penelitian TAS

Nama Mahasiswa : Galih Amindyah D. P. NIM : 10520241015
Judul TAS : Pengaruh Penggunaan Laboratorium Komputer sebagai Pendukung Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Kemandirian Belajar Siswa di SD Negeri Wuluhadeg

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
	Komentar Umum/Lain-lain:	

Yogyakarta,
Validator,

Suparman, M.Pd.
NIP. 19491231 197803 1 004

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Putu Sudira
NIP : 19641231 198702 1 063
Jurusan : Pendidikan Teknik Elektronika

menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Galih Amindyah D. P.
NIM : 10520241015
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul TAS : Pengaruh Penggunaan Laboratorium Komputer sebagai
Pendukung Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap
Kemandirian Belajar Siswa di SD Negeri Wuluhadeg

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat
dinyatakan:

- ☒ Layak digunakan untuk penelitian
☐ Layak digunakan dengan perbaikan
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta,
Validator,



Dr. Putu Sudira
NIP. 19641231 198702 1 063

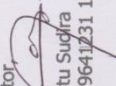
Catatan:

- ☐ Beri tanda ✓

Hasil Validasi Instrumen Penelitian TAS

Nama Mahasiswa : Galih Amindyah D. P. NIM : 10520241015
 Judul TAS : Pengaruh Penggunaan Laboratorium Komputer sebagai Pendukung Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Kemandirian Belajar Siswa di SD Negeri Wuluhadeg

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
		Skala Likert diubah menjadi selalu, sering, kadang-kadang, jarang, tidak pernah.
	Komentar Umum/Lain-lain:	

Yogyakarta,
 Validator,

 Dr. Putu Sudra
 NIP. 19641231 198702 1 063

LAMPIRAN 2

SURAT IZIN PENELITIAN



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

Nomor : 1572/H34/PL/2014

19 Mei 2014

Lamp. : -

Hal : Ijin Penelitian

Yth.

- 1 . Gubernur DIY c.q. Ka. Biro Adm. Pembangunan Setda DIY
- 2 . Gubernur Provinsi DIY c.q. Ka. Bappeda Provinsi DIY
- 3 . Bupati Kabupaten Bantul c.q. Kepala Badan Pelayanan Terpadu Kabupaten Bantul
- 4 . Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda , dan Olahraga Provinsi DIY
- 5 . Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda , dan Olahraga Kabupaten Bantul
- 6 . Kepala SD Negeri Wuluhadeg

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul Pengaruh Penggunaan Laboratorium Komputer Sebagai Pendukung Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Kemandirian Belajar Siswa di SD Negeri Wuluhadeg. bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No.	Nama	NIM	Jurusan	Lokasi
1	Galih Amindyah D P	10520241015	Pend. Teknik Informatika - SI	SD Negeri Wuluhadeg

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu :

Nama : Muhammad Munir, M.Pd.

NIP : 19630512 198901 1 001

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai 26 Mei 2014 s/d selesai.

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



Wakil Dekan I

Dr. Sunaryo Soenarto

NIP. 19580630 198601 1 001

Tembusan :
Ketua Jurusan



**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH**

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

SURAT KETERANGAN / IJIN
070/REG/VI/503/5/2014

Membaca Surat : **WAKIL DEKAN 1 FAKULTAS TEKNIK** Nomor : **1572/H34/PL/2014**
Tanggal : **19 MEI 2014** Perihal : **IJIN PENELITIAN/RISET**

Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011, tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementrian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:
Nama : **GALIH AMINDYAH** NIP/NIM : **10520241015**

Alamat : **FAKULTAS TEKNIK, PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN LABORATORIUM KOMPUTER SEBAGAI PENDUKUNG PEMBELAJARAN DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA DI SD NEGERI WULUHADEG**

Lokasi : **DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY**
Waktu : **20 MEI 2014 s/d 20 AGUSTUS 2014**

Dengan Ketentuan

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

Dikeluarkan di Yogyakarta
Pada tanggal **20 MEI 2014**
A.n Sekretaris Daerah
Asisten Perencanaan dan Pembangunan
Kepala Biro Administrasi Pembangunan

Shendar Susilowati, SH
NIP. 19580420198503 2 003

Tembusan :

1. GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)
2. BUPATI BANTUL C.Q BAPPEDA BANTUL
3. DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY
4. WAKIL DEKAN 1 FAKULTAS TEKNIK, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
5. YANG BERSANGKUTAN



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(B A P P E D A)

Jln. Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796
Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id

SURAT KETERANGAN/IZIN

Nomor : 070 / Reg / 1918 / S1 / 2014

Menunjuk Surat : Dari : Sekretariat Daerah DIY Nomor : 070/Reg/V/503/5/2014
Tanggal : 20 Mei 2014 Perihal : Ijin Penelitian

Mengingat : a. Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul;
b. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
c. Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.

Diizinkan kepada
Nama : GALIH AMINDYAH
P. T / Alamat : Fak. Teknik UNY Karangmalang Yogyakarta
NIP/NIM/No. KTP : 10520241015
Tema/Judul Kegiatan : PENGARUH PENGGUNAAN LABORATORIUM KOMPUTER SEBAGAI PENDUKUNG PEMBELAJARAN DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA DI SD NEGERI WULUHADEG
Lokasi : SD NEGERI WULUHADEG
Waktu : 21 Mei s.d 21 Agustus 2014

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;
2. Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundangan yang berlaku;
3. Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
4. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk *softcopy* (CD) dan *hardcopy* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
5. Izin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
6. Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
7. Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.

Dikeluarkan di : Bantul
Pada tanggal : 21 Mei 2014

A.n. Kepala,
Kepala Bidang Data
Penelitian dan Pengembangan,
u.b. Kasubbid. Litbang #
BAPPEDA
Heny Endrawati, S.P., M.P.
NIP. 09106081998032004

Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Bantul (sebagai laporan)
2. Ka. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Bantul
3. Ka. Dinas Pendidikan Dasar Kab. Bantul
4. Ka. UPT Pendidikan Kec. Sanden Bantul
5. Ka. SD N Wuluhadeg
6. Yang Bersangkutan (Mahasiswa)

LAMPIRAN 3

INSTRUMEN PENELITIAN

1. Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI				
KELENGKAPAN FASILITAS LABORATORIUM KOMPUTER				
SD NEGERI WULUHADEG				
No.	Nama Fasilitas	Jumlah	Keadaan	
			Baik	Rusak
1.	Seperangkat komputer siswa	20	✓	
2.	Seperangkat komputer guru	2	✓	
3.	Stabilizer	3	✓	
4.	Meja dan kursi komputer siswa	40	✓	
5.	Meja dan kursi komputer guru	2	✓	
6.	Papan tulis	1	✓	
7.	Proyektor	1	✓	
8.	Printer	1	✓	
9.	Scanner	1	✓	
10.	Titik akses	1	✓	
11.	Pendingin ruangan	2	✓	
12.	Tempat sampah	1	✓	
13.	Jam dinding	1	✓	
14.	Software aplikasi pembelajaran	6	✓	

2. Angket Penelitian

INSTRUMEN PENELITIAN
PENGARUH PENGGUNAAN LABORATORIUM KOMPUTER
SEBAGAI PENDUKUNG PEMBELAJARAN
DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA
DI SD NEGERI WULUHADEG

Pernyataan-pernyataan berikut ini disusun untuk memperoleh informasi tentang pengaruh penggunaan laboratorium komputer sebagai pendukung pembelajaran dan motivasi belajar terhadap kemandirian belajar siswa di SD Negeri Wuluhadeg. Pelaksanaan penelitian ini sangat mengharapkan bantuan Anda untuk mengisi dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang kami ajukan dalam angket ini. Jawaban yang diharapkan adalah jawaban yang sesuai dengan pendapat Anda sendiri, dan tidak ada jawaban yang dianggap salah.

Atas waktu dan kesediaan Anda untuk mengisi dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan penulis mengucapkan terima kasih.

Penulis

Galih Amindyah D. P.

Identitas Responden :

Nama :

Kelas :

Petunjuk: Berilah *checklist* (✓) pada jawaban yang Anda pilih.

Keterangan alternatif jawaban:

SL : Selalu

SE : Sering

KD : Kadang-Kadang

JR : Jarang

TP : Tidak Pernah

Kuesioner Penggunaan Laboratorium Komputer

1.	Guru menggunakan papan tulis saat mengajar.	SL	SE	KD	JR	TP
2.	Guru menggunakan proyektor saat mengajar.	SL	SE	KD	JR	TP
3.	Setiap komputer digunakan untuk dua siswa.	SL	SE	KD	JR	TP
4.	Internet digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran.	SL	SE	KD	JR	TP
5.	Siswa diberi kesempatan mengakses	SL	SE	KD	JR	TP

	internet saat kegiatan pembelajaran.					
6.	Guru dapat mengoperasikan komputer dengan baik.	SL	SE	KD	JR	TP
7.	Guru dapat mengajari siswa cara mengoperasikan komputer.	SL	SE	KD	JR	TP
8.	Guru dapat menjawab pertanyaan saat siswa mengalami kesulitan mengoperasikan komputer.	SL	SE	KD	JR	TP
9.	Guru dapat menjelaskan langkah-langkah pengoperasian komputer dengan baik.	SL	SE	KD	JR	TP
10.	Saya dapat mengoperasikan komputer dengan baik.	SL	SE	KD	JR	TP
11.	Saya dapat mengikuti perintah guru saat mengoperasikan komputer.	SL	SE	KD	JR	TP
12.	Saya dapat menjelaskan kepada teman saat ada yang bertanya tentang cara mengoperasikan komputer.	SL	SE	KD	JR	TP
13.	Ada teknisi laboratorium komputer.	SL	SE	KD	JR	TP
14.	Teknisi laboratorium komputer memperbaiki jika ada kerusakan pada perangkat komputer.	SL	SE	KD	JR	TP
15.	Setiap hari teknisi berada di laboratorium	SL	SE	KD	JR	TP

	komputer.					
16.	Teknisi ikut memantau saat pembelajaran berlangsung di laboratorium komputer.	SL	SE	KD	JR	TP
17.	Kegiatan pembelajaran dilakukan di laboratorium komputer.	SL	SE	KD	JR	TP
18.	Semua mata pelajaran mengadakan kegiatan pembelajaran di laboratorium komputer.	SL	SE	KD	JR	TP
19.	Siswa diminta untuk membaca sendiri materi dari internet dan media pembelajaran.	SL	SE	KD	JR	TP
20.	Siswa diminta mengerjakan kuis-kuis yang ada pada komputernya masing-masing.	SL	SE	KD	JR	TP
21.	Guru menuliskan di papan tulis tentang apa yang harus dilakukan siswa saat belajar dengan komputer.	SL	SE	KD	JR	TP
22.	Guru menayangkan pada proyektor tentang apa yang harus dilakukan siswa saat belajar dengan komputer.	SL	SE	KD	JR	TP
23.	Guru mengelilingi dan memantau setiap anak di laboratorium komputer.	SL	SE	KD	JR	TP
24.	Saya suka belajar di laboratorium	SL	SE	KD	JR	TP

	komputer.					
25.	Saya lebih semangat saat belajar di laboratorium komputer.	SL	SE	KD	JR	TP
26.	Belajar dengan komputer membuat saya lebih paham.	SL	SE	KD	JR	TP

Kuesioner Motivasi Belajar

27.	Saya belajar secara rutin.	SL	SE	KD	JR	TP
28.	Saya memperhatikan guru ketika pelajaran.	SL	SE	KD	JR	TP
29.	Saya tidak pernah terlambat datang ke sekolah.	SL	SE	KD	JR	TP
30.	Saya ingin mendapatkan nilai memuaskan saat ulangan harian.	SL	SE	KD	JR	TP
31.	Saya ingin mendapatkan nilai memuaskan di semua matapelajaran.	SL	SE	KD	JR	TP
32.	Saya ingin mendapatkan peringkat terbaik.	SL	SE	KD	JR	TP
33.	Saya ingin terus meningkatkan nilai dan prestasi di kelas.	SL	SE	KD	JR	TP
34.	Saya mempunyai jadwal belajar setiap harinya.	SL	SE	KD	JR	TP
35.	Saya belajar tanpa diperintah.	SL	SE	KD	JR	TP
36.	Saya mempunyai kewajiban untuk belajar.	SL	SE	KD	JR	TP

37.	Saya mengerjakan tugas sekolah (PR) dengan baik.	SL	SE	KD	JR	TP
38.	Orangtua saya mengingatkan untuk belajar.	SL	SE	KD	JR	TP
39.	Orangtua saya menemani saat saya belajar.	SL	SE	KD	JR	TP
40.	Orangtua saya menanyakan nilai ulangan saya.	SL	SE	KD	JR	TP
41.	Orangtua saya akan memberi hadiah jika saya mendapatkan nilai memuaskan.	SL	SE	KD	JR	TP
42.	Saya mendapatkan bantuan dari orangtua saat mengalami kesulitan belajar.	SL	SE	KD	JR	TP
43.	Saya mempunyai meja khusus untuk belajar di rumah.	SL	SE	KD	JR	TP
44.	Saya merasa nyaman dengan lingkungan belajar di rumah.	SL	SE	KD	JR	TP
45.	Saya merasa nyaman dengan lingkungan belajar di sekolah.	SL	SE	KD	JR	TP
46.	Saya dapat memahami pelajaran dengan cara mengajar guru.	SL	SE	KD	JR	TP
47.	Saya melakukan diskusi dengan teman sekelas.	SL	SE	KD	JR	TP

48.	Saya belajar kelompok bersama teman-teman.	SL	SE	KD	JR	TP
49.	Teman saya membantu saat saya mengalami kesulitan dalam belajar.	SL	SE	KD	JR	TP
50.	Saya mengakses bahan pelajaran dengan internet.	SL	SE	KD	JR	TP
51.	Saya menggunakan komputer untuk belajar.	SL	SE	KD	JR	TP

Kuesioner Kemandirian Belajar

52.	Saya mempunyai strategi belajar sendiri.	SL	SE	KD	JR	TP
53.	Saya merasa nyaman dengan strategi belajar saya sendiri.	SL	SE	KD	JR	TP
54.	Saya lebih memahami pelajaran dengan strategi belajar saya sendiri.	SL	SE	KD	JR	TP
55.	Pelajaran akan saya pahami lebih maksimal saat saya menggunakan strategi belajar sendiri.	SL	SE	KD	JR	TP
56.	Saya mempunyai waktu yang rutin setiap harinya untuk belajar.	SL	SE	KD	JR	TP
57.	Saya hanya belajar setiap akan ada ulangan.	SL	SE	KD	JR	TP

58.	Saya mengulangi pelajaran yang belum saya pahami.	SL	SE	KD	JR	TP
59.	Setelah ujian, saya mengulangi menjawab soal ujian itu di rumah.	SL	SE	KD	JR	TP
60.	Apabila ada soal-soal yang salah, saya akan berusaha membetulkannya.	SL	SE	KD	JR	TP
61.	Saya dapat memahami materi yang diajarkan oleh guru.	SL	SE	KD	JR	TP
62.	Saya dapat memahami materi yang saya baca dari sumber-sumber belajar (buku pelajaran, internet, dll.)	SL	SE	KD	JR	TP
63.	Saya dapat menjelaskan kembali materi yang telah diajarkan guru.	SL	SE	KD	JR	TP
64.	Saya dapat memberi penjelasan kepada teman saat ada yang bertanya.	SL	SE	KD	JR	TP
65.	Dengan menggunakan strategi belajar sendiri, saya bisa menemukan banyak hal yang baru.	SL	SE	KD	JR	TP
66.	Wawasan saya bertambah saat belajar sendiri dengan strategi dan fasilitas yang saya miliki.	SL	SE	KD	JR	TP
67.	Saya suka membaca buku agar menambah	SL	SE	KD	JR	TP

	wawasan.					
68.	Jika ada pelajaran yang kurang jelas, saya mencarinya di buku perpustakaan atau sumber yang lain.	SL	SE	KD	JR	TP
69.	Saya belajar dengan keinginan sendiri.	SL	SE	KD	JR	TP
70.	Saya menyalin buku catatan teman jika saya ketinggalan pelajaran.	SL	SE	KD	JR	TP
71.	Saya belajar dengan semangat.	SL	SE	KD	JR	TP
72.	Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan baik.	SL	SE	KD	JR	TP
73.	Saya senang mengerjakan kuis-kuis dan soal-soal yang diberikan oleh guru.	SL	SE	KD	JR	TP
74.	Saya belajar dengan penuh tanggungjawab	SL	SE	KD	JR	TP
75.	Saya ingin mendapatkan pengetahuan yang lebih banyak saat belajar menggunakan fasilitas yang ada (komputer, internet, buku, dll.)	SL	SE	KD	JR	TP
76	Saya ingin mendapat pengalaman dan pengetahuan yang lebih banyak lagi.	SL	SE	KD	JR	TP

LAMPIRAN 4

UJI COBA INSTRUMEN

Uji Coba Instrumen Penelitian Variabel Penggunaan Laboratorium Komputer

No soal/ Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
1	4	3	5	3	3	5	5	4	5	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	5	4	5	4
2	5	4	4	3	2	4	4	4	5	3	4	3	3	2	2	2	2	3	4	3	4	4	5	4	5	4
3	5	4	4	3	3	4	5	4	5	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4
4	5	4	4	3	2	4	4	4	4	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	4	4	4	5	5	5	4
5	5	3	4	3	2	3	5	5	4	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	5	4
6	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	4	4	5	4	4	4
7	4	4	5	3	3	5	5	5	5	2	4	2	5	3	3	3	3	3	3	3	4	4	5	5	5	4
8	5	4	5	3	3	5	5	5	5	2	3	2	5	3	3	3	3	3	3	3	4	3	5	5	5	4
9	4	4	5	3	3	5	5	5	5	2	4	2	5	3	3	3	3	3	3	3	4	4	5	5	5	4
10	5	3	5	3	3	5	5	5	5	2	4	2	5	3	3	3	3	3	3	3	4	4	5	5	5	4
11	5	4	5	3	3	2	5	5	4	2	3	2	5	2	3	3	3	3	3	3	4	4	5	5	5	3
12	5	4	5	3	3	5	5	5	5	2	3	3	5	3	3	3	3	3	3	3	4	3	5	5	5	3
13	5	3	3	3	2	5	3	4	3	3	4	3	5	3	3	2	3	2	3	3	3	4	4	5	4	3
14	5	3	3	3	3	5	5	5	5	2	3	1	5	2	3	3	3	3	3	3	4	3	5	5	4	4
15	4	2	3	4	1	4	4	4	5	3	4	3	5	2	3	3	3	3	3	3	4	3	5	5	5	4
16	4	3	5	3	3	2	5	5	5	2	4	2	5	3	2	3	3	3	3	3	3	4	5	5	5	4
17	4	3	5	3	2	5	5	5	5	1	3	2	5	3	2	2	3	3	3	3	4	4	5	5	5	3
18	4	2	3	4	1	4	4	4	5	3	4	3	5	3	3	2	3	3	3	3	4	3	5	5	5	4
19	4	4	5	3	3	5	5	5	4	2	3	2	5	3	3	3	3	3	3	3	4	3	5	5	5	4
20	5	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	2	2	2	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4
21	5	3	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	3	2	2	2	3	2	3	3	4	4	3	4	4	3
22	5	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	2	2	1	2	2	2	2	3	3	4	3	4	4	4	3
23	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	4	3	4	4	4	4

No soal/ Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	
24	5	3	4	2	2	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3
25	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	2	2	2	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4
26	4	5	5	3	3	5	5	5	5	3	4	3	5	3	4	4	4	3	4	4	4	5	5	5	5	5	4
27	4	5	5	3	3	5	5	5	5	3	4	3	5	3	4	4	4	3	4	4	4	4	5	5	5	5	4
28	5	5	5	3	3	5	5	5	5	3	4	3	5	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	5	5	5	4
29	4	5	5	5	4	5	5	5	5	3	4	5	5	4	4	4	3	3	4	4	4	5	5	5	5	4	
30	4	5	5	5	4	5	5	5	5	3	4	5	5	3	4	4	3	3	4	4	5	5	5	5	5	5	4

Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Penggunaan Laboratorium Komputer

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	30	100,0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,901	26

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item1	90,7000	82,631	-,399	,912
item2	91,5667	68,875	,680	,893
item3	90,8333	71,799	,566	,896
item4	92,0667	73,168	,524	,897
item5	92,5000	72,948	,480	,898
item6	90,8667	72,878	,389	,901
item7	90,6333	72,792	,627	,895
item8	90,6667	73,264	,654	,895
item9	90,6333	73,137	,591	,896
item10	92,5667	80,185	-,124	,909
item11	91,6333	74,999	,394	,899
item12	92,5333	72,602	,386	,901
item13	91,1333	66,189	,592	,898
item14	92,6000	71,352	,711	,893
item15	92,3667	68,930	,843	,889
item16	92,4333	68,185	,872	,888
item17	92,2333	75,702	,462	,899
item18	92,4000	75,490	,501	,898
item19	91,9667	74,378	,625	,896
item20	91,9333	74,892	,527	,897
item21	91,2333	77,426	,297	,901
item22	91,4333	71,771	,606	,895
item23	90,5333	73,361	,592	,896
item24	90,5667	74,185	,566	,897
item25	90,5333	73,982	,605	,896
item26	91,4333	76,254	,367	,900

Uji Coba Instrumen Penelitian Variabel Motivasi Belajar

No soal/ Siswa	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51
1	5	5	5	5	5	5	5	4	3	4	4	4	3	3	2	2	4	4	4	4	3	3	2	3	3
2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	5	2	3	3	4	4	5	5	1	1
3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	3	3	2	2	5	5	5	4	3	3	3	3	3
4	2	2	2	2	2	2	2	3	4	3	3	4	2	2	2	5	4	4	3	3	4	2	5	2	2
5	4	4	5	5	5	5	5	5	3	3	4	2	2	2	1	1	3	4	4	4	3	3	3	2	2
6	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	3	3	2	2	3	4	4	4	4	3	3	3	3	2
7	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	3	3	3	2	2	3	3	3	4	2	2	2	1	1
8	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	3	2	2	2	2	2	3	3	3	4	2	2	2	1	1
9	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	1	1
10	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	4	2	2	2	1	1
11	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	2	2	2	2	2	3	3	3	4	2	3	2	1	1
12	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	4	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	1	1
13	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	3	3	3	2	2	4	3	3	3	2	4	3	1	3
14	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	4	2	3	3	1	1
15	2	2	2	2	2	2	2	2	4	3	2	4	4	4	5	5	4	4	4	3	5	5	5	1	1
16	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	4	2	2	2	2	2	3	3	3	4	2	2	2	1	1
17	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	1	1
18	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	4	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	1	1
19	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	4	4	2	2	5	4	4	4	4	4	2	5	1	2
20	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	2	2	5	3	5	5	5	5	4	4	4	4	1	1
21	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	2	2
22	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	4	3	5
23	3	5	3	5	3	5	4	4	3	5	5	3	3	3	1	2	4	3	4	4	2	3	2	1	1

No soal/ Siswa	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51
24	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	1	1
25	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	2	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	3	2
26	5	5	3	5	5	5	5	5	4	5	5	3	2	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	2	2
27	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	3	5	4	3	5	5	5	5	4	4	3	2	1
28	3	5	5	5	5	5	5	5	3	4	4	5	3	2	5	3	5	3	5	5	3	3	3	4	1
29	3	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	3	3	2	3	1	5	5	3	5	3	5	3	2
30	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	4	3	1	5	5	4	5	4	5	3	2

Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Motivasi Belajar

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	30	100,0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,899	25

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item27	87,1333	190,740	,397	,897
item28	86,9667	190,999	,432	,896
item29	87,0333	190,171	,399	,897
item30	86,9000	188,921	,476	,895
item31	86,9667	187,551	,505	,895
item32	86,9000	188,921	,476	,895
item33	86,9333	188,202	,501	,895
item34	86,9667	189,757	,480	,895
item35	88,0000	194,690	,382	,897
item36	87,3667	185,344	,711	,891
item37	87,4667	190,740	,412	,897
item38	88,1667	187,178	,477	,895
item39	88,6333	188,792	,517	,895
item40	88,4333	175,909	,801	,887
item41	88,7667	180,737	,599	,892
item42	88,3667	191,964	,247	,903
item43	87,8667	190,395	,382	,898
item44	87,6333	184,585	,744	,890
item45	87,5667	182,875	,810	,889
item46	87,6000	193,145	,543	,895
item47	88,2000	183,959	,526	,894
item48	88,3000	187,803	,521	,894
item49	88,2000	194,855	,208	,902
item50	89,7667	189,220	,518	,895
item51	89,8667	192,533	,395	,897

Uji Coba Instrumen Penelitian Variabel Kemandirian Belajar

No soal/ Siswa	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76
1	1	1	3	2	3	1	5	4	5	5	3	4	4	2	3	4	5	3	4	5	4	3	5	4	5
2	2	3	2	2	2	1	5	4	3	4	4	3	3	3	2	5	4	1	4	5	5	4	5	4	5
3	3	3	2	2	2	1	5	4	3	5	4	3	3	4	3	5	4	4	3	4	5	4	5	5	5
4	3	3	4	3	5	2	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5
5	3	3	3	2	5	1	5	4	4	5	3	5	3	3	3	4	4	4	4	3	5	3	5	3	4
6	3	3	3	2	4	1	4	3	5	5	4	4	5	4	3	4	3	2	3	4	5	5	4	3	5
7	3	2	3	4	4	1	3	2	4	3	3	2	3	4	3	4	4	4	4	5	4	3	4	4	5
8	5	3	3	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
9	3	3	4	2	2	3	5	1	3	5	3	2	1	3	2	3	2	5	1	3	3	3	2	5	5
10	4	5	5	5	5	5	3	2	5	3	5	2	2	5	2	4	3	4	5	3	3	2	3	4	3
11	3	3	3	3	5	1	3	4	4	3	3	3	3	4	3	5	5	3	5	5	4	3	5	4	5
12	5	5	5	3	5	3	4	5	5	5	5	4	3	3	3	5	3	4	5	5	5	3	4	4	3
13	5	4	4	5	5	2	5	3	5	4	4	4	3	4	5	5	3	5	5	5	5	4	5	5	5
14	3	1	3	2	3	3	2	1	5	3	3	1	3	1	2	3	2	3	1	3	2	3	2	2	3
15	3	3	4	5	2	3	5	5	4	3	2	2	3	5	2	3	2	3	1	3	2	3	2	2	3
16	3	1	2	2	2	3	2	1	5	3	3	1	3	1	2	3	2	3	1	3	2	3	2	2	3
17	4	4	2	5	4	1	5	1	1	5	3	5	3	5	3	5	5	3	3	5	5	5	5	3	5
18	3	3	4	5	2	3	5	4	5	4	3	2	3	4	2	3	2	3	1	3	2	3	2	2	3
19	1	1	1	1	2	3	5	3	3	5	4	2	2	4	5	5	1	5	4	3	2	3	3	5	5
20	3	3	3	3	4	1	5	5	5	5	4	4	3	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5
21	4	5	5	4	5	1	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
22	5	5	5	5	4	1	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5
23	4	3	2	3	4	4	5	3	2	5	4	3	2	3	4	3	2	2	2	3	3	2	4	3	4

No soal/ Siswa	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76
24	3	3	3	3	4	1	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
25	5	5	5	4	4	1	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5
26	4	5	5	5	5	1	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
27	5	5	4	4	5	1	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
28	4	4	4	4	3	5	4	4	5	4	3	4	3	5	3	5	3	3	4	4	3	5	3	5	4
29	5	3	3	3	3	2	5	4	5	5	3	3	4	3	3	4	3	2	5	4	5	3	4	3	5
30	1	2	3	1	3	1	3	2	4	5	5	3	4	3	3	5	5	4	3	3	5	5	5	5	5

Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kemandirian Belajar

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	30	100,0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,920	25

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item52	90,2333	247,426	,497	,918
item53	90,4333	238,461	,695	,914
item54	90,2667	249,513	,483	,918
item55	90,3667	248,447	,418	,920
item56	89,9667	241,275	,679	,915
item57	91,6667	284,368	-,434	,935
item58	89,2333	252,530	,456	,918
item59	90,0333	237,137	,646	,915
item60	89,3333	256,989	,277	,921
item61	89,2667	256,961	,380	,919
item62	89,9000	253,541	,512	,918
item63	90,3000	236,562	,809	,912
item64	90,3000	249,597	,558	,917
item65	89,9000	246,024	,568	,917
item66	90,3667	245,757	,672	,915
item67	89,3333	250,023	,665	,916
item68	90,0333	241,068	,645	,915
item69	89,9000	248,921	,484	,918
item70	89,9333	229,306	,802	,912
item71	89,4667	245,361	,736	,914
item72	89,5333	238,395	,751	,913
item73	89,8667	248,120	,587	,916
item74	89,5333	239,982	,725	,914
item75	89,6667	244,920	,633	,916
item76	89,1667	253,937	,495	,918

Hasil Uji Validitas Instrumen

Variabel Penggunaan Laboratorium

Variabel	Butir Soal	Koefisien Korelasi		Keterangan
		r_{hitung}	r_{tabel} ($N=30$, $\alpha = 5\%$)	
Variabel Penggunaan Laboratorium	1	-0.399	0.361	Tidak Valid
	2	0.680	0.361	Valid
	3	0.566	0.361	Valid
	4	0.524	0.361	Valid
	5	0.480	0.361	Valid
	6	0.389	0.361	Valid
	7	0.627	0.361	Valid
	8	0.654	0.361	Valid
	9	0.591	0.361	Valid
	10	-0.124	0.361	Tidak Valid
	11	0.394	0.361	Valid
	12	0.386	0.361	Valid
	13	0.592	0.361	Valid
	14	0.711	0.361	Valid
	15	0.843	0.361	Valid
	16	0.872	0.361	Valid
	17	0.462	0.361	Valid
	18	0.501	0.361	Valid
	19	0.625	0.361	Valid
	20	0.527	0.361	Valid
	21	0.297	0.361	Tidak Valid
	22	0.606	0.361	Valid
	23	0.592	0.361	Valid
	24	0.566	0.361	Valid
	25	0.605	0.361	Valid
	26	0.367	0.361	Valid

Hasil Uji Validitas Instrumen

Variabel Motivasi Belajar

Variabel	Butir Soal	Koefisien Korelasi		Keterangan
		r_{hitung}	r_{tabel} (N=30, $\alpha = 5\%$)	
Variabel Motivasi Belajar	27	0.397	0.361	Valid
	28	0.432	0.361	Valid
	29	0.399	0.361	Valid
	30	0.476	0.361	Valid
	31	0.505	0.361	Valid
	32	0.476	0.361	Valid
	33	0.501	0.361	Valid
	34	0.48	0.361	Valid
	35	0.382	0.361	Valid
	36	0.711	0.361	Valid
	37	0.412	0.361	Valid
	38	0.477	0.361	Valid
	39	0.517	0.361	Valid
	40	0.801	0.361	Valid
	41	0.599	0.361	Valid
	42	0.247	0.361	Tidak Valid
	43	0.382	0.361	Valid
	44	0.744	0.361	Valid
	45	0.81	0.361	Valid
	46	0.543	0.361	Valid
	47	0.526	0.361	Valid
	48	0.521	0.361	Valid
	49	0.208	0.361	Tidak Valid
	50	0.518	0.361	Valid
	51	0.395	0.361	Valid

Hasil Uji Validitas Instrumen

Variabel Kemandirian Belajar

Variabel	Butir Soal	Koefisien Korelasi		Keterangan
		r_{hitung}	r_{tabel} (N=30, $\alpha = 5\%$)	
Variabel Kemandirian Belajar	52	0.497	0.361	Valid
	53	0.695	0.361	Valid
	54	0.483	0.361	Valid
	55	0.418	0.361	Valid
	56	0.679	0.361	Valid
	57	-0.434	0.361	Tidak Valid
	58	0.456	0.361	Valid
	59	0.646	0.361	Valid
	60	0.277	0.361	Tidak Valid
	61	0.38	0.361	Valid
	62	0.512	0.361	Valid
	63	0.809	0.361	Valid
	64	0.558	0.361	Valid
	65	0.568	0.361	Valid
	66	0.672	0.361	Valid
	67	0.665	0.361	Valid
	68	0.645	0.361	Valid
	69	0.484	0.361	Valid
	70	0.802	0.361	Valid
	71	0.736	0.361	Valid
	72	0.751	0.361	Valid
	73	0.587	0.361	Valid
	74	0.725	0.361	Valid
	75	0.633	0.361	Valid
	76	0.495	0.361	Valid

LAMPIRAN 5

DATA HASIL PENELITIAN

Data Penelitian Kuesioner Variabel Penggunaan Laboratorium Komputer

No. soal/ siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	Jumlah
1	5	4	4	3	3	5	5	5	5	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	96
2	5	4	4	3	3	5	5	4	5	4	4	3	3	3	3	3	3	2	4	3	4	4	5	5	5	4	100
3	5	4	5	3	3	5	4	4	5	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	4	4	5	5	4	97
4	4	4	4	3	3	5	4	4	5	3	4	3	3	2	3	3	3	3	4	3	4	4	5	5	5	4	97
5	5	4	4	3	3	5	5	5	5	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	5	5	5	4	99
6	4	4	4	3	3	5	5	5	5	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	5	4	97
7	4	3	3	4	4	5	4	4	5	3	4	3	5	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	5	4	4	97
8	4	4	5	3	3	5	5	5	5	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	5	4	98
9	5	3	3	3	3	5	4	4	5	3	4	4	5	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	5	4	97
10	4	3	3	3	3	5	4	4	5	3	4	4	5	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	5	5	4	97
11	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	5	3	4	4	4	3	88
12	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	85
13	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	2	1	2	3	3	3	5	4	4	4	5	5	91
14	4	5	5	3	3	5	5	5	5	3	4	3	5	3	4	4	3	4	4	5	4	5	5	5	5	4	110
15	4	3	3	2	3	5	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	5	4	5	3	2	4	5	4	92
16	4	5	5	3	3	5	5	5	5	3	4	3	5	3	4	4	3	3	4	4	5	5	5	5	5	4	109
17	4	5	5	3	2	5	5	5	5	3	3	2	5	3	3	3	3	3	3	3	4	4	5	5	5	4	100
18	4	4	5	3	3	5	5	5	5	2	3	2	5	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	4	100
19	5	3	5	3	3	5	5	5	5	3	3	2	5	2	2	3	3	3	4	3	4	4	5	5	5	4	99
20	4	4	4	3	3	4	4	4	5	3	4	3	3	2	3	3	3	2	3	3	4	4	4	4	4	3	90
21	4	3	5	3	3	5	5	4	5	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	5	4	5	4	97
22	3	4	4	3	2	4	4	4	5	4	4	3	3	2	2	2	2	3	4	3	4	4	5	4	5	4	91
23	4	4	4	3	3	4	5	4	5	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	94
24	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	3	2	3	2	2	2	3	2	3	4	4	4	5	5	5	4	90
25	4	3	4	3	2	3	5	5	4	4	3	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	5	4	90
26	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	4	4	5	4	4	4	93

No. soal/ siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	Jumlah
27	4	4	5	3	3	5	5	5	5	4	4	2	5	3	3	3	3	3	3	3	5	4	5	5	5	4	103
28	4	4	5	3	3	5	5	5	5	5	3	2	5	3	3	3	3	3	3	3	5	3	5	5	5	4	102
29	4	4	5	3	3	5	5	5	5	4	4	2	5	3	3	3	3	3	3	3	4	4	5	5	5	4	102
30	4	3	5	3	3	5	5	5	5	3	4	2	5	3	3	3	3	3	3	3	4	4	5	5	5	4	100
31	4	4	5	3	3	2	5	5	4	4	3	2	5	2	3	3	3	3	3	3	5	4	5	5	5	3	96
32	4	4	5	3	3	5	5	5	5	4	3	3	5	3	3	3	3	3	3	3	4	3	5	5	5	3	100
33	4	3	3	3	2	5	3	4	3	4	4	3	5	3	3	2	3	2	3	3	4	4	4	5	4	3	89
34	4	3	3	3	3	5	5	5	5	4	3	1	5	2	3	3	3	3	3	3	4	3	5	5	4	4	94
35	4	2	3	4	1	4	4	4	5	4	4	3	5	2	3	3	3	3	3	3	4	3	5	5	5	4	93
36	4	3	4	2	2	4	4	4	4	5	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	5	3	4	4	4	3	84
37	4	3	5	3	2	5	5	5	5	3	3	2	5	3	2	2	3	3	3	3	5	4	5	5	5	3	96
38	5	2	3	4	1	4	4	4	5	4	4	3	5	3	3	2	3	3	3	3	4	3	5	5	5	4	94
39	5	4	5	3	3	5	5	5	4	3	3	2	5	3	3	3	3	3	3	3	5	3	5	5	5	4	100
40	5	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	2	2	2	3	3	3	3	5	3	4	4	4	4	89
41	5	5	5	3	3	5	5	5	5	3	4	3	5	3	3	5	4	3	4	4	4	5	5	5	5	4	110
42	5	5	5	3	3	5	5	5	5	3	4	3	5	3	4	4	3	3	4	4	4	4	5	5	5	4	108
43	5	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	4	3	4	4	4	4	85
44	5	3	5	3	3	2	5	5	5	3	4	2	5	3	2	3	3	3	3	3	4	4	5	5	5	4	97
45	5	5	5	3	4	5	5	5	5	3	4	3	5	3	3	4	3	4	4	4	4	5	5	5	5	4	110
46	5	5	5	3	3	5	5	5	5	5	4	3	5	3	4	4	4	3	4	4	5	5	5	5	5	4	113
47	5	5	5	3	3	5	5	5	5	3	4	3	5	3	4	4	4	3	4	4	3	5	5	5	5	4	109
48	5	5	5	3	3	5	5	5	5	5	4	3	5	3	4	4	3	3	4	4	3	4	5	5	5	4	109
49	5	5	5	3	4	5	5	5	5	5	4	3	5	4	4	4	3	3	4	4	4	5	5	5	5	4	113
50	4	5	5	3	4	5	5	5	5	3	4	3	5	3	4	4	3	3	4	4	4	5	5	5	5	4	109
51	4	5	5	3	3	5	5	5	5	3	4	3	5	3	4	4	3	3	4	4	4	5	5	5	5	4	108
52	5	4	3	3	3	4	4	4	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	5	5	3	90
53	5	5	5	3	4	5	5	5	5	4	4	3	5	3	4	4	3	3	3	3	4	5	5	5	5	4	109
54	5	5	5	3	4	5	5	5	5	3	4	3	5	4	4	4	3	3	4	4	4	5	5	5	5	4	111

No. soal/ siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	Jumlah
55	5	3	4	3	3	4	4	4	4	2	4	4	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	83
56	4	4	5	3	4	5	5	5	5	2	4	3	5	4	4	4	3	3	4	4	4	5	5	5	5	4	108
57	4	4	5	3	4	5	5	5	5	2	3	2	5	3	4	4	3	3	3	3	4	4	5	5	5	4	102
58	4	5	5	3	3	5	5	5	5	3	3	2	5	3	4	4	3	3	4	3	4	4	5	5	5	4	104
59	4	5	5	3	4	5	5	5	5	3	3	2	5	4	4	4	3	3	3	3	4	4	5	5	5	4	105
60	4	4	5	3	3	5	5	5	5	3	3	2	5	3	3	2	3	3	3	3	4	4	5	5	5	4	99
61	5	4	5	4	3	5	5	5	5	3	4	3	5	3	3	4	3	3	4	4	4	5	5	5	5	4	108
62	5	5	5	3	3	5	5	5	5	3	4	3	5	5	4	4	3	3	4	4	4	4	5	5	5	4	110
63	5	3	4	3	3	4	5	4	4	3	4	4	4	3	3	2	2	3	3	3	4	3	3	4	4	4	91
64	5	4	4	3	3	4	5	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	93
65	4	3	4	3	3	4	5	4	4	3	3	3	2	2	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	89
66	4	5	5	3	3	5	5	5	5	2	4	3	5	3	4	4	3	3	4	4	4	5	4	5	5	4	106
67	5	3	4	3	3	4	4	4	4	2	3	3	2	1	2	2	2	2	3	3	4	3	4	4	4	3	81
68	4	5	5	3	3	5	5	5	5	2	4	4	5	4	3	4	4	3	4	4	4	4	5	5	5	4	108
69	5	3	4	2	2	4	4	4	4	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	4	86
70	5	4	4	3	3	4	4	4	4	2	4	3	3	2	2	2	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4	87
71	5	4	4	2	2	4	4	4	3	2	4	3	3	3	3	2	3	3	4	4	4	4	3	4	5	4	90
72	5	5	5	3	3	5	5	5	5	3	4	3	5	3	4	4	4	4	4	4	4	3	5	5	5	4	110
73	5	5	5	3	3	5	5	5	5	2	4	3	5	4	4	3	4	3	4	4	4	5	5	5	5	4	109
74	4	5	5	3	4	5	5	5	5	3	4	3	5	3	4	4	4	3	4	4	4	5	5	5	5	4	110
75	4	5	5	3	3	5	5	5	5	2	4	3	5	4	4	4	4	3	4	4	3	5	5	5	5	4	108
76	4	5	5	3	3	5	5	5	5	1	4	3	6	3	3	5	4	3	4	4	4	5	5	5	5	4	108
77	4	4	5	4	3	5	5	5	5	3	4	3	5	3	3	5	3	3	4	4	4	5	5	5	5	4	108
78	4	3	4	2	2	4	4	4	4	2	4	4	3	2	2	2	3	2	3	3	4	4	3	4	4	3	83

Data Penelitian Kuesioner Variabel Motivasi Belajar

No. soal/ siswa	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	Jumlah
1	4	4	4	5	5	5	5	4	3	4	4	3	2	2	2	5	3	3	4	4	3	3	4	2	2	89
2	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	3	3	3	2	5	4	4	4	4	4	4	4	3	3	99
3	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	3	3	2	2	5	4	4	4	4	2	3	4	3	3	95
4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	2	2	2	2	4	4	4	4	3	3	2	3	3	92
5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	3	3	5	4	4	4	4	3	3	4	3	3	98
6	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	3	2	2	5	3	4	4	4	3	3	5	2	2	95
7	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	3	4	3	5	5	4	4	4	3	3	5	3	3	105
8	4	4	4	5	5	5	5	4	3	4	5	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	2	2	92
9	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	3	4	3	3	5	4	4	4	3	4	3	3	3	103
10	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	5	3	3	102
11	3	4	4	5	5	5	5	3	3	3	4	2	2	2	2	3	3	3	4	3	2	2	5	2	3	82
12	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	2	2	2	3	4	4	4	4	3	3	4	2	3	83
13	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	100
14	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	5	5	3	4	4	1	5	5	5	4	3	3	3	3	3	94
15	4	4	4	4	5	5	5	3	3	3	3	4	3	4	4	1	4	3	4	4	3	3	5	2	2	89
16	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	3	2	5	4	4	4	4	3	3	2	2	2	81
17	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	1	4	3	3	3	4	3	3	2	1	1	92
18	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	3	2	5	3	4	4	4	3	3	4	2	1	100
19	3	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	3	1	5	3	3	3	4	2	2	4	1	1	90
20	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	3	2	2	1	4	4	4	5	4	3	2	4	3	3	95
21	5	5	5	5	5	5	5	4	3	4	4	4	3	3	2	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	96
22	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	2	5	5	4	4	3	3	2	5	2	3	98
23	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	3	3	2	5	5	5	5	4	3	3	3	3	3	104
24	5	5	5	5	5	5	5	4	3	4	4	3	2	3	2	4	3	3	4	4	3	2	4	2	2	91
25	4	4	5	5	5	5	5	5	3	3	4	2	2	2	1	3	3	4	4	4	3	3	3	2	2	86
26	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	3	3	2	2	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	95

No. soal/ siswa	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	Jumlah
27	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	3	3	3	2	3	3	3	3	4	2	2	3	1	1	88
28	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	3	2	2	2	2	3	3	3	3	4	2	2	3	1	1	83
29	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	2	2	2	2	5	3	3	3	3	2	2	3	1	1	83
30	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	4	2	2	5	1	1	83
31	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	2	2	2	2	3	3	3	3	4	2	3	4	1	1	88
32	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	4	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	1	1	83
33	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	3	3	3	2	3	4	3	3	3	2	4	3	1	3	93
34	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	2	3	3	1	1	87
35	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	3	3	3	2	5	3	3	3	4	2	2	4	1	1	91
36	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	4	2	2	2	2	1	3	3	3	4	2	2	3	1	1	81
37	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	2	2	2	2	1	3	3	3	3	2	2	1	1	1	81
38	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	4	3	2	2	2	5	3	3	3	3	2	3	3	1	1	87
39	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	2	4	1	2	90
40	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	2	2	5	3	1	5	5	5	4	4	4	3	1	1	99
41	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	3	5	5	5	2	5	5	5	5	5	4	3	2	2	110
42	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	3	1	5	5	5	5	5	5	3	3	2	110
43	3	5	3	5	3	5	4	4	3	5	5	3	3	3	1	2	4	3	4	4	2	3	3	1	1	82
44	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	3	5	5	5	4	5	4	2	1	1	109
45	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	2	5	5	5	5	1	4	5	5	4	5	5	3	3	2	106
46	5	5	3	5	5	5	5	5	4	5	5	3	2	5	5	3	5	5	5	5	5	4	3	2	2	106
47	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	3	5	4	3	5	5	5	5	4	4	3	2	1	108
48	3	5	5	5	5	5	5	5	3	4	4	5	3	2	5	3	5	3	5	5	3	3	3	4	1	99
49	3	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	3	3	2	3	1	5	5	3	5	3	3	3	2	97
50	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	4	2	1	5	5	4	5	4	2	3	2	103
51	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	3	3	4	2	5	4	5	5	3	3	2	1	1	98
52	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	4	3	5	5	5	3	1	1	107
53	3	5	1	5	5	5	3	5	3	5	5	3	1	3	3	4	3	5	5	5	3	5	3	1	1	90
54	3	5	1	5	5	5	5	5	3	5	5	3	1	3	3	3	5	4	5	5	3	4	3	1	1	91

No. soal/ siswa	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	Jumlah
55	4	3	5	5	5	5	5	5	4	5	3	2	4	5	1	3	5	5	5	4	3	3	3	1	1	94
56	3	5	3	5	5	5	5	5	3	3	5	5	1	2	4	2	2	5	5	4	3	3	3	3	3	92
57	5	5	4	5	5	5	5	4	3	4	5	5	3	5	3	2	3	3	3	4	3	4	3	3	3	97
58	5	4	3	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	2	4	5	5	5	5	5	3	2	1	108
59	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	1	1	5	4	3	5	4	2	3	1	99
60	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	3	4	2	2	5	5	4	4	2	3	2	3	3	99
61	3	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	2	4	5	4	2	5	5	5	4	4	3	2	2	1	94
62	4	4	5	5	5	5	5	3	4	5	4	5	3	5	5	2	5	5	5	5	3	3	3	2	1	101
63	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	3	5	5	3	2	5	3	4	4	3	5	2	3	3	101
64	5	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	3	1	5	3	1	5	5	5	3	3	3	3	1	1	94
65	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	3	5	4	3	4	5	5	4	3	3	3	2	2	102
66	3	5	1	5	5	5	5	3	5	5	5	1	3	4	3	2	3	3	5	4	3	3	2	2	3	88
67	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	2	3	2	2	3	3	5	4	3	3	2	3	1	92
68	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	2	5	5	4	4	2	3	2	2	3	101
69	3	5	3	5	5	5	5	5	3	5	3	3	3	5	1	2	3	3	5	5	3	3	2	1	2	88
70	3	5	3	5	5	5	5	5	5	5	4	4	2	5	3	2	1	3	5	2	3	3	2	1	2	88
71	5	5	5	4	3	3	5	5	5	5	4	1	3	4	3	2	5	4	4	5	3	4	2	1	2	92
72	5	5	5	4	3	3	5	5	5	5	5	1	3	5	3	2	1	4	4	5	3	4	3	3	2	93
73	4	4	3	5	5	5	5	5	3	4	4	3	3	4	3	2	3	4	4	3	2	3	3	3	3	90
74	5	5	5	5	5	4	4	5	3	5	4	2	3	3	3	2	4	5	5	4	3	3	2	3	2	94
75	5	5	2	5	5	3	5	5	1	5	5	5	3	5	3	2	5	5	5	1	3	3	2	3	1	92
76	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	2	3	1	2	4	4	5	5	3	1	2	1	1	90
77	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	2	5	5	4	4	2	3	2	2	3	102
78	3	3	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	3	4	5	2	5	2	3	4	4	5	2	2	2	97

Data Penelitian Kuesioner Variabel Kemandirian Belajar

No. soal/ siswa	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	Jumlah
1	3	3	3	3	3	1	3	3	5	3	3	3	3	5	3	3	1	3	5	3	3	5	4	3	3	80
2	3	3	3	3	5	1	5	5	5	4	4	3	3	3	4	3	4	4	5	4	4	4	5	5	5	97
3	5	4	3	3	4	1	3	2	5	3	2	3	2	3	3	4	2	1	4	5	4	5	5	5	4	85
4	5	4	3	1	5	4	5	4	2	4	4	5	3	3	5	3	4	5	5	5	5	4	5	5	5	103
5	5	4	3	1	5	1	1	2	5	1	5	3	3	1	5	3	4	3	5	3	3	5	5	5	5	86
6	4	3	3	2	2	1	3	2	5	4	5	4	2	5	5	4	2	5	2	3	5	5	5	5	5	91
7	5	4	3	4	5	1	4	3	5	4	3	3	4	3	3	5	3	3	5	5	5	3	5	5	5	98
8	4	4	4	5	4	1	5	4	5	5	5	5	4	5	3	5	3	3	3	5	5	4	5	4	5	105
9	5	4	3	4	5	5	4	4	5	5	4	3	4	3	3	4	3	5	5	5	5	4	5	4	5	106
10	5	4	3	4	5	2	5	4	5	5	4	2	4	3	3	4	3	5	5	5	4	4	5	4	5	102
11	3	3	5	4	2	1	5	2	4	4	3	4	3	3	3	4	5	3	5	5	5	3	5	4	5	93
12	3	3	5	4	2	2	5	2	5	4	3	3	3	3	3	4	5	3	5	5	5	3	5	4	5	94
13	3	4	3	3	5	3	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	1	3	5	5	5	5	5	5	106
14	5	4	3	5	5	5	5	3	5	5	5	4	3	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	115
15	5	4	2	5	5	1	5	3	5	5	4	4	3	5	5	5	3	5	5	5	5	4	5	5	5	108
16	5	5	5	5	2	1	5	5	5	3	5	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	112
17	2	3	3	2	4	3	4	2	5	5	3	2	3	3	3	4	5	3	4	5	5	4	5	4	5	91
18	2	3	3	2	5	1	5	4	3	5	3	4	5	2	2	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	97
19	4	3	5	5	2	1	5	3	5	3	5	3	4	2	2	4	3	4	5	4	5	3	4	3	5	92
20	2	3	3	3	5	1	5	5	1	5	3	5	5	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	100
21	1	1	3	2	3	1	5	4	4	5	3	4	4	2	3	4	5	3	4	5	4	3	5	4	5	87
22	2	3	2	2	2	2	5	4	5	4	4	3	3	3	2	5	4	1	4	5	5	4	5	4	5	88
23	3	3	2	2	2	3	5	4	5	5	4	3	3	4	3	5	4	4	3	4	5	4	5	5	5	95
24	3	3	4	3	5	1	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	107
25	3	3	3	2	5	2	5	4	3	5	3	5	3	3	3	4	4	4	4	3	5	3	5	3	4	91
26	3	3	3	2	4	2	4	3	3	5	4	4	5	4	3	4	3	2	3	4	5	5	4	3	5	90

No. soal/ siswa	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	Jumlah
27	3	2	3	4	4	1	3	2	4	3	3	2	3	4	3	4	4	4	4	5	4	3	4	4	5	85
28	5	3	3	3	5	1	5	5	3	5	5	5	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	110
29	3	3	4	2	2	2	5	1	5	5	3	2	1	3	2	3	2	5	1	3	3	3	2	5	5	75
30	4	5	5	5	5	1	3	2	3	3	5	2	2	5	2	4	3	4	5	3	3	2	3	4	3	86
31	3	3	3	3	5	2	3	4	3	3	3	3	3	4	3	5	5	3	5	5	4	3	5	4	5	92
32	5	5	5	3	5	2	4	5	4	5	5	4	3	3	3	5	3	4	5	5	5	3	4	4	3	102
33	5	4	4	5	5	4	5	3	4	4	4	4	3	4	5	5	3	5	5	5	5	4	5	5	5	110
34	3	1	4	2	3	1	5	1	3	3	3	1	3	1	2	3	2	3	1	3	2	3	2	2	3	60
35	3	3	4	5	2	2	5	5	4	3	2	2	3	5	2	3	2	3	1	3	2	3	2	2	3	74
36	3	1	4	2	2	1	5	1	2	3	3	1	3	1	2	3	2	3	1	3	2	3	2	2	3	58
37	4	4	2	5	4	1	5	1	1	5	3	5	3	5	3	5	5	3	3	5	5	5	5	3	5	95
38	3	3	4	5	2	1	5	4	4	4	3	2	3	4	2	3	2	3	1	3	2	3	2	2	3	73
39	1	1	1	1	2	2	5	3	1	5	4	2	2	4	5	5	1	5	4	3	2	3	3	5	5	75
40	3	3	3	3	4	5	5	5	5	5	4	4	3	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	107
41	4	5	5	4	5	1	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	115
42	5	5	5	4	4	1	5	5	3	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	113
43	4	3	2	3	4	1	5	3	5	5	4	3	2	3	4	3	2	2	2	3	3	2	4	3	4	79
44	3	3	3	3	4	1	5	5	3	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	105
45	5	5	5	4	4	1	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	113
46	4	5	5	4	5	2	5	5	3	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	114
47	5	5	4	4	5	2	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	114
48	4	4	4	4	3	2	4	4	5	4	3	4	3	5	3	5	3	3	4	4	3	5	3	5	4	95
49	5	3	3	3	3	2	5	4	5	5	3	3	4	3	3	4	3	2	5	4	5	3	4	3	5	92
50	1	2	3	1	3	3	3	2	5	5	5	3	4	3	3	5	5	4	3	3	5	5	5	5	5	91
51	5	5	4	3	4	3	5	4	5	5	3	4	5	5	4	4	5	5	3	4	5	5	5	5	5	110
52	3	3	3	3	5	1	5	5	5	5	5	5	5	3	3	5	5	3	3	5	5	5	5	3	5	103
53	5	5	5	5	3	2	5	5	5	3	4	4	3	3	5	3	5	4	4	5	5	5	5	5	5	108
54	5	5	4	3	5	2	5	5	5	5	3	4	3	3	4	5	3	5	3	4	5	5	5	5	5	106

No. soal/ siswa	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	Jumlah
55	5	5	5	5	4	1	4	4	5	4	3	2	3	3	4	4	5	5	4	4	5	3	4	4	5	100
56	3	2	4	3	2	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	5	4	3	5	5	5	90
57	4	4	4	4	5	1	4	2	5	4	3	3	4	5	2	4	5	3	3	5	4	3	4	5	5	95
58	4	5	3	5	4	4	5	5	3	5	5	4	3	4	4	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	111
59	4	5	5	5	4	1	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	3	5	5	4	5	2	5	107
60	4	3	3	3	3	1	5	5	5	5	4	4	3	3	3	4	4	5	5	5	4	3	4	5	5	98
61	3	3	3	3	3	1	4	4	3	4	4	3	3	4	3	5	4	2	3	4	4	4	4	5	5	88
62	3	4	4	4	4	1	4	5	3	4	5	4	3	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	103
63	3	3	4	3	4	2	4	5	5	5	4	3	3	4	5	4	5	3	5	5	5	4	4	4	5	101
64	5	5	4	3	4	1	3	3	4	4	4	2	3	5	5	3	3	3	5	4	4	3	4	5	5	94
65	3	3	4	3	5	1	5	3	5	5	4	4	5	3	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	103
66	5	2	3	3	4	1	5	5	4	4	3	4	5	3	4	5	3	5	3	5	5	4	5	3	4	97
67	2	2	2	2	2	3	3	3	5	5	2	3	3	3	3	5	3	3	3	4	3	3	5	3	4	79
68	5	5	4	3	3	3	5	4	3	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	112
69	3	2	3	2	3	5	3	3	5	5	4	3	3	3	3	5	3	3	3	5	4	3	4	5	4	89
70	2	2	3	3	4	1	3	3	4	5	3	3	3	3	4	5	3	4	3	3	4	3	4	3	4	82
71	4	4	4	4	4	3	4	5	5	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	5	4	4	5	100
72	4	4	4	4	4	2	1	5	5	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	5	4	4	5	96
73	3	3	3	4	3	3	3	3	5	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	91
74	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	1	5	4	3	4	5	5	88
75	5	3	5	5	5	3	1	1	5	5	5	5	3	5	3	5	3	1	1	5	5	5	5	3	5	97
76	4	5	5	5	5	1	5	1	1	5	1	5	1	1	4	4	4	4	5	5	5	4	5	1	5	91
77	5	5	4	3	5	3	4	4	5	5	5	4	3	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	111
78	4	3	2	3	3	3	4	3	3	3	4	3	2	2	4	5	3	2	3	4	3	4	4	2	4	80

LAMPIRAN 6

HASIL ANALISIS DATA

Hasil Statistik Deskriptif

Descriptives

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
penggunaan laboratorium	78	70,00	99,00	87,1667	8,68110
motivasi belajar	78	74,00	106,00	88,5128	7,96542
kemandirian belajar	78	55,00	109,00	89,8590	12,12567
Valid N (listwise)	78				

Data Kategorisasi

No	Penggunaan Laboratorium	Kategori	Motivasi Belajar	Kategori	Kemandirian Belajar	Kategori
1	84	Cukup	80	Rendah	74	Kurang
2	87	Cukup	90	Sedang	91	Cukup
3	85	Cukup	86	Sedang	79	Cukup
4	86	Cukup	88	Sedang	97	Cukup
5	88	Cukup	89	Sedang	80	Cukup
6	86	Cukup	85	Sedang	85	Cukup
7	86	Cukup	95	Sedang	92	Cukup
8	87	Cukup	86	Sedang	99	Cukup
9	85	Cukup	97	Tinggi	96	Cukup
10	86	Cukup	94	Sedang	95	Cukup
11	76	Kurang	74	Rendah	88	Cukup
12	74	Kurang	76	Rendah	87	Cukup
13	79	Cukup	94	Sedang	98	Cukup
14	99	Baik	90	Sedang	105	Baik
15	80	Cukup	83	Sedang	102	Baik
16	97	Baik	74	Rendah	106	Baik
17	89	Cukup	86	Sedang	83	Cukup
18	90	Cukup	91	Sedang	93	Cukup
19	87	Cukup	81	Sedang	86	Cukup
20	79	Cukup	87	Sedang	98	Cukup
21	86	Cukup	90	Sedang	82	Cukup
22	80	Cukup	88	Sedang	81	Cukup
23	82	Cukup	96	Sedang	87	Cukup
24	78	Kurang	83	Sedang	102	Baik
25	78	Kurang	80	Rendah	86	Cukup
26	82	Cukup	87	Sedang	85	Cukup
27	90	Cukup	82	Sedang	80	Cukup
28	88	Cukup	77	Rendah	106	Baik

No	Penggunaan Laboratorium	Kategori	Motivasi Belajar	Kategori	Kemandirian Belajar	Kategori
29	90	Cukup	75	Rendah	68	Kurang
30	89	Cukup	76	Rendah	82	Cukup
31	83	Cukup	81	Sedang	87	Cukup
32	88	Cukup	77	Rendah	96	Cukup
33	77	Kurang	87	Sedang	102	Baik
34	82	Cukup	81	Sedang	56	Kurang
35	81	Cukup	82	Sedang	68	Kurang
36	70	Kurang	77	Rendah	55	Kurang
37	84	Cukup	79	Rendah	93	Cukup
38	81	Cukup	79	Rendah	68	Kurang
39	87	Cukup	82	Sedang	72	Kurang
40	76	Kurang	95	Sedang	97	Cukup
41	98	Baik	105	Tinggi	109	Baik
42	96	Baik	106	Tinggi	109	Baik
43	73	Kurang	77	Rendah	73	Kurang
44	85	Cukup	104	Tinggi	101	Cukup
45	98	Baik	102	Tinggi	107	Baik
46	98	Baik	100	Tinggi	109	Baik
47	98	Baik	102	Tinggi	108	Baik
48	96	Baik	93	Sedang	88	Cukup
49	99	Baik	91	Sedang	85	Cukup
50	98	Baik	99	Tinggi	83	Cukup
51	97	Baik	94	Sedang	102	Baik
52	78	Kurang	100	Tinggi	97	Cukup
53	96	Baik	83	Sedang	101	Cukup
54	99	Baik	85	Sedang	99	Cukup
55	73	Kurang	88	Sedang	94	Cukup
56	98	Baik	87	Sedang	83	Cukup
57	92	Cukup	92	Sedang	89	Cukup
58	93	Cukup	103	Tinggi	104	Baik
59	94	Cukup	96	Sedang	101	Cukup
60	88	Cukup	95	Sedang	92	Cukup
61	96	Baik	90	Sedang	84	Cukup
62	98	Baik	96	Sedang	99	Cukup
63	79	Cukup	97	Tinggi	94	Cukup
64	81	Cukup	90	Sedang	89	Cukup
65	78	Kurang	96	Sedang	97	Cukup
66	96	Baik	84	Sedang	92	Cukup
67	70	Kurang	88	Sedang	71	Kurang

No	Penggunaan Laboratorium	Kategori	Motivasi Belajar	Kategori	Kemandirian Belajar	Kategori
68	98	Baik	97	Tinggi	106	Baik
69	75	Kurang	84	Sedang	79	Cukup
70	76	Kurang	84	Sedang	77	Kurang
71	79	Cukup	88	Sedang	92	Cukup
72	99	Baik	88	Sedang	89	Cukup
73	98	Baik	85	Sedang	83	Cukup
74	99	Baik	90	Sedang	81	Cukup
75	99	Baik	88	Sedang	89	Cukup
76	99	Baik	86	Sedang	89	Cukup
77	97	Baik	98	Tinggi	103	Baik
78	73	Kurang	93	Sedang	74	Kurang

Hasil Uji Normalitas

NPar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		penggunaan laboratorium	motivasi belajar	kemandirian belajar
N		78	78	78
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	87,1667	88,5128	89,8590
	Std. Deviation	8,68110	7,96542	12,12567
Most Extreme Differences	Absolute	,153	,077	,068
	Positive	,086	,077	,057
	Negative	-,153	-,049	-,068
Kolmogorov-Smirnov Z		1,353	,680	,602
Asymp. Sig. (2-tailed)		,051	,745	,861

a, Test distribution is Normal,

b, Calculated from data,

Hasil Uji Linieritas

Means

Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
kemandirian belajar * penggunaan laboratorium	78	100,0%	0	,0%	78	100,0%
kemandirian belajar * motivasi belajar	78	100,0%	0	,0%	78	100,0%

kemandirian belajar * penggunaan laboratorium

Report

kemandirian belajar			
penggunaan laboratorium	Mean	N	Std. Deviation
70,00	63,0000	2	11,31371
73,00	80,3333	3	11,84624
74,00	87,0000	1	,
75,00	79,0000	1	,
76,00	87,3333	3	10,01665
77,00	102,0000	1	,
78,00	95,5000	4	6,75771
79,00	95,5000	4	3,00000
80,00	91,5000	2	14,84924
81,00	75,0000	3	12,12436
82,00	76,0000	3	17,34935
83,00	87,0000	1	,
84,00	83,5000	2	13,43503
85,00	92,0000	3	11,53256
86,00	90,2000	5	6,45755
87,00	87,0000	4	11,34313
88,00	93,5000	4	10,75484
89,00	82,5000	2	,70711
90,00	80,3333	3	12,50333

92,00	89,0000	1	
93,00	104,0000	1	
94,00	101,0000	1	
96,00	94,8000	5	10,13410
97,00	103,6667	3	2,08167
98,00	98,5556	9	12,04275
99,00	91,0000	7	8,24621
Total	89,8590	78	12,12567

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
kemandirian belajar * penggunaan laboratorium	Between Groups	(Combined)	5784,460	25	231,378	2,173	,009
		Linearity	1762,266	1	1762,266	16,550	,000
		Deviation from Linearity	4022,193	24	167,591	1,574	,086
	Within Groups		5536,989	52	106,481		
	Total		11321,449	77			

kemandirian belajar * motivasi belajar

Report

kemandirian belajar

motivasi belajar	Mean	N	Std. Deviation
74,00	97,0000	2	12,72792
75,00	68,0000	1	
76,00	84,5000	2	3,53553
77,00	82,5000	4	22,95648
79,00	80,5000	2	17,67767
80,00	80,0000	2	8,48528
81,00	76,3333	3	17,61628
82,00	73,3333	3	6,11010
83,00	101,6667	3	,57735
84,00	82,6667	3	8,14453
85,00	89,0000	3	8,71780
86,00	87,5000	4	8,69866
87,00	92,0000	4	9,41630
88,00	87,5714	7	8,86674
89,00	80,0000	1	
90,00	88,6667	6	8,91441
91,00	89,0000	2	5,65685
92,00	89,0000	1	
93,00	81,0000	2	9,89949
94,00	98,3333	3	3,51188
95,00	93,6667	3	2,88675
96,00	96,0000	4	6,21825
97,00	98,6667	3	6,42910
98,00	103,0000	1	
99,00	83,0000	1	
100,00	103,0000	2	8,48528
102,00	107,5000	2	,70711
103,00	104,0000	1	
104,00	101,0000	1	
105,00	109,0000	1	
106,00	109,0000	1	
Total	89,8590	78	12,12567

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
kemandirian belajar * motivasi belajar	Between Groups	(Combined)	6396,234	30	213,208	2,035	,014
		Linearity	3022,399	1	3022,399	28,842	,000
		Deviation from Linearity	3373,836	29	116,339	1,110	,367
	Within Groups		4925,214	47	104,792		
	Total		11321,449	77			

Hasil Uji Multikolinieritas

Regression

Variables Entered/Removed^b

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	motivasi belajar, penggunaan laboratorium		Enter

a, All requested variables entered,

b, Dependent Variable: kemandirian belajar

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,570 ^a	,325	,307	10,09354

a, Predictors: (Constant), motivasi belajar, penggunaan laboratorium

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	3680,482	2	1840,241	18,063	,000 ^a
	Residual	7640,966	75	101,880		
	Total	11321,449	77			

a, Predictors: (Constant), motivasi belajar, penggunaan laboratorium

b, Dependent Variable: kemandirian belajar

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	,277	15,046		,018	,985		
	penggunaan laboratorium	,356	,140	,255	2,542	,013	,896	1,116
	motivasi belajar	,662	,153	,435	4,339	,000	,896	1,116

a, Dependent Variable: kemandirian belajar

Hasil Uji Regresi Sederhana Penggunaan Lab

Regression

Variables Entered/Removed^b

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	penggunaan laboratorium		Enter

a, All requested variables entered,

b, Dependent Variable: kemandirian belajar

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,395 ^a	,156	,145	11,21511

a, Predictors: (Constant), penggunaan laboratorium

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1762,266	1	1762,266	14,011	,000 ^a
	Residual	9559,182	76	125,779		
	Total	11321,449	77			

a, Predictors: (Constant), penggunaan laboratorium

b, Dependent Variable: kemandirian belajar

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	41,823	12,896		3,243	,002
	penggunaan laboratorium	,551	,147	,395	3,743	,000

a, Dependent Variable: kemandirian belajar

Hasil Uji Regresi Sederhana Motivasi Belajar

Regression

Variables Entered/Removed^b

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	motivasi belajar		Enter

a, All requested variables entered,

b, Dependent Variable: kemandirian belajar

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,517 ^a	,267	,257	10,44979

a, Predictors: (Constant), motivasi belajar

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	3022,399	1	3022,399	27,678	,000 ^a
	Residual	8299,050	76	109,198		
	Total	11321,449	77			

a, Predictors: (Constant), motivasi belajar

b, Dependent Variable: kemandirian belajar

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	20,240	13,286		1,523	,132
	motivasi belajar	,787	,150	,517	5,261	,000

a, Dependent Variable: kemandirian belajar

Hasil Uji Regresi Berganda

Regression

Variables Entered/Removed^b

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	motivasi belajar, penggunaan laboratorium		Enter

a, All requested variables entered,

b, Dependent Variable: kemandirian belajar

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,570 ^a	,325	,307	10,09354

a, Predictors: (Constant), motivasi belajar, penggunaan laboratorium

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	3680,482	2	1840,241	18,063	,000^a
	Residual	7640,966	75	101,880		
	Total	11321,449	77			

a, Predictors: (Constant), motivasi belajar, penggunaan laboratorium

b, Dependent Variable: kemandirian belajar

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	,277	15,046		,018	,985
	penggunaan laboratorium	,356	,140	,255	2,542	,013
	motivasi belajar	,662	,153	,435	4,339	,000

a, Dependent Variable: kemandirian belajar

Summary Contribution

Model		Contribution	
		Effective	Relative
1	Penggunaan Lab	10,0%	30,9%
	Motivasi Belajar	22,5%	69,1%
	Total	32,5%	100,0%

a, Dependent Variable: Hasil belajar

LAMPIRAN 7

DOKUMENTASI PENELITIAN



