

**PENGARUH MOTIVASI, INTENSITAS, DAN MINAT
PENGUNAAN KOMPUTER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X
KOMPETENSI KEAHLIAN MULTIMEDIA
PADA MATA PELAJARAN PRODUKTIF MULTIMEDIA
DI SMK NEGERI 1 WONOSARI**

Tugas Akhir Skripsi

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



Disusun Oleh:

**Aprianto Dwi Atmaji
NIM. 10520244020**

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

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PENGARUH MOTIVASI, INTENSITAS, DAN MINAT PENGGUNAAN
KOMPUTER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X KOMPETENSI KEAHLIAN
MULTIMEDIA PADA MATA PELAJARAN PRODUKTIF MULTIMEDIA
DI SMK NEGERI 1 WONOSARI**

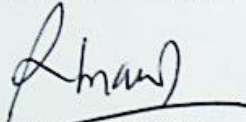
Disusun Oleh:

APRIANTO DWI ATMAJI
NIM. 10520244020

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan
Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, Juni 2014

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Informatika,



Dr. RATNA WARDANI
NIP. 19701218 200501 2 001

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Drs. SUPARMAN, M.Pd.
NIP. 19491231 197803 1 004

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aprianto Dwi Atmaji
NIM : 10520244020
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika (S1)
Fakultas : Teknik

Dengan ini saya menyatakan bahwa tugas akhir skripsi ini benar-benar karya saya sendiri dan belum pernah diajukan sebagai syarat mendapatkan gelar kesarjanaan di perguruan tinggi lain. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim dan tertuli di dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 28 Juni 2014

Yang menyatakan,

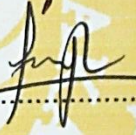


APRIANTO DWI ATMAJI

NIM. 10520244020

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "**PENGARUH MOTIVASI, INTENSITAS, DAN MINAT PENGGUNAAN KOMPUTER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X KOMPETENSI KEAHLIAN MULTIMEDIA PADA MATA PELAJARAN PRODUKTIF MULTIMEDIA DI SMK NEGERI 1 WONOSARI**" ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 13 Agustus 2014 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Suparman, M.Pd.	Ketua Penguji		20-8-2014
Ponco Wali Pranoto, M.Pd.	Sekretaris Penguji		20-8-2014
Nurkhamid, Ph.D.	Penguji Utama		20-8-2014

Yogyakarta, Agustus 2014

Fakultas Teknik

Dekan,



Dr. Moch. Bruri Triyono, M.Pd.
NIP. 19560216 198603 1 003

HALAMAN MOTTO

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

"Man Jadda Wa Jadda"

"Barang siapa yang bersungguh - sungguh akan mendapatkannya."

"Tuntutlah ilmu walaupun ke negeri cina, sesungguhnya menuntut

ilmu itu wajib atas tiap-tiap muslim

(Hadits)."

ذِي ان الطز رواه. تُحْسِنُ أَنْ إِذَا عَمِلَ الْعَامِلُ لِلَّهِ أُجِبُ

"Allah mencintai pekerjaan yang apabila bekerja ia menyelesaikannya dengan baik."

(HR. Thabrani)

اللَّهُ سَبِيلٌ فِي قَهْوَةِ الْعِلْمِ طَلَبٌ فِي جَ خَرَمَنْ

"Barang siapa keluar untuk mencari ilmu maka dia berada di jalan Allah"

(HR.Turmudzi)

Jadi diri sendiri, cari jati diri, dan dapatkan hidup yang mandiri

Optimis, karena hidup terus mengalir dan kehidupan terus berputar

Sesekali lihat ke belakang untuk melanjutkan perjalanan yang tiada berujung

(anonim)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT. karya sederhana ini saya persembahkan kepada:

1. Ayahanda Bapak Tukiyat dan Ibunda ibu Ngatilah, yang senantiasa mendidik, membimbing, memberikan dorongan moral, semangat spiritual, nasihat, dan senantiasa mengiringi dengan doa yang tidak bisa dinilai harganya selama ini.
2. Kakak tercinta Andi Harso, yang selalu memberikan dorongan doa, senyumnya, dan semangatnya, walaupun dengan keterbatasan fisiknya hingga sampai saat ini.
3. Adik tersayang Gintang Wahyu Tri Nugroho, yang selalu memberi dorongan doa dan perhatiannya.
4. Teman terbaik Eka Nurrahmah, yang selalu memberikan motivasi dan perhatian yang cukup membantu hingga saat ini.
5. Teman dan sahabat perkuliahan di Pendidikan Teknik Informatika 2010 kelas F, Damar, Dayan, Thoriq, Mirza, Moko, Adit, Utomo, Nugro, dan yang lainnya yang tidak bisa ditulis satu persatu. Terima kasih atas bantuannya untuk segala hal, semoga kita tetap bersilaturahmi di kemudian hari.

**PENGARUH MOTIVASI, INTENSITAS, DAN MINAT PENGGUNAAN
KOMPUTER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS X KOMPETENSI KEAHLIAN MULTIMEDIA PADA
MATA PELAJARAN MULTIMEDIA
DI SMK NEGERI 1 WONOSARI**

Oleh:
Aprianto Dwi Atmaji
10520244020

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) pengaruh motivasi penggunaan komputer sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa, 2) pengaruh intensitas penggunaan komputer sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa, 3) pengaruh minat penggunaan komputer sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa, dan 4) pengaruh motivasi, intensitas, dan minat penggunaan komputer sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran produktif multimedia kelas X Kompetensi Keahlian Multimedia SMK N 1 Wonosari.

Penelitian ini merupakan penelitian *expost-facto* dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Multimedia SMK Negeri 1 Wonosari tahun ajaran 2013/ 2014 yang berjumlah 62 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *population sampling*. Metode pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas, uji linieritas dan uji multikolinieritas. Pengujian hipotesis menggunakan analisis bivariat dan multivariat. Analisis bivariat dalam penelitian ini menggunakan regresi linear sederhana untuk menguji pengaruh variabel secara parsial, sedangkan analisis multivariat menggunakan regresi berganda untuk menguji pengaruh variabel secara bersama-sama. Dengan tingkat signifikansi hasil analisis ditentukan sebesar 5%.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Ada pengaruh positif dan signifikan motivasi penggunaan komputer terhadap hasil belajar siswa yang dibuktikan dari nilai t hitung lebih besar dari t tabel ($9,178 > 2,000$) dan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($0,000 < 0,05$). Sumbangan efektif untuk motivasi penggunaan komputer sebesar 28,7%. 2) Ada pengaruh positif dan signifikan intensitas penggunaan komputer terhadap hasil belajar siswa, yang dibuktikan dari nilai t hitung lebih besar dari t tabel ($8,901 > 2,000$) dan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($0,000 < 0,05$). Sumbangan efektif dari intensitas penggunaan komputer sebesar 27,4%. 3) Ada pengaruh positif dan signifikan minat penggunaan komputer terhadap hasil belajar, yang dibuktikan dari nilai t hitung lebih besar dari t tabel ($7,018 > 2,000$) dan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($0,000 < 0,05$). Sumbangan efektif dari minat penggunaan komputer sebesar 13,6%. 4) Ada pengaruh positif dan signifikan motivasi, intensitas penggunaan komputer, dan minat penggunaan komputer secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa, yang dibuktikan dari nilai F hitung sebesar 44,545 lebih besar dari F tabel ($44,545 < 2,76$) dan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($0,000 < 0,05$). Sumbangan efektif dari ketiga variabel tersebut sebesar 69,7%.

Kata kunci : motivasi , intensitas, minat penggunaan komputer, hasil belajar.

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT. yang telah memberikan rahmaat, hidayah, serta karunia-Nya sehingga dapat menyelesaikan laporan tugas akhir skripsi dengan judul "Pengaruh Motivasi, Intensitas, dan Minat Penggunaan Komputer sebagai Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Multimedia pada Mata Pelajaran Produktif Multimedia Di SMK Negeri 1 Wonosari" dengan baik dan lancar. Laporan tugas akhir ini dibuat untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan. Keberhasilan penulis dalam menyusun laporan ini tidak lepas dari bantuan beberapa pihak, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta
2. Dr. Moch. Bruri Triyono, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Drs. Muhammad Munir, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika dan Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Dr. Ratna Wardani, M.T., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika dan Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.

5. Handaru, PhD., selaku Dosen Pembimbing Akademik.
6. Drs. Suparman, M.Pd., selaku dosen pembimbing TAS yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing penulis dan memberikan pengarahan dan masukan dalam mengerjakan laporan ini.
7. Seluruh staf pengajar dan karyawan di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
8. Drs. Mudji Muljatna, M.M., selaku kepala SMK Negeri 1 Wonosari yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis.
9. Drs. Aris Taryana, selaku guru pembimbing penelitian di SMK Negeri 1 Wonosari.
10. Segenap keluarga, sahabat dan teman-teman kelas F 2010 PTI pada khususnya dan PTI pada umumnya yang telah memberikan motivasi dalam menyelesaikan laporan ini.
11. Semua pihak yang telah membantu menyelesaikan laporan ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu penulis menerima kritik dan saran dari para pembaca. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, baik untuk penulis khususnya maupun sebagai masukan dan tambahan wawasan bagi semua pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 28 Juni 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Deskripsi Teori	10

1. Motivasi Penggunaan Komputer	10
2. Intensitas Penggunaan Komputer	19
3. Minat Penggunaan Komputer	23
4. Hasil Belajar Siswa	27
B. Penelitian yang Relevan	35
C. Kerangka Pikir	38
D. Paradigma Penelitian	41
E. Hipotesis Penelitian	41
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	43
A. Desain Penelitian	43
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	43
C. Populasi dan Sampel Penelitian	44
1. Populasi	44
2. Sampel	44
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian	45
E. Teknik dan Instrumen Penelitian	48
1. Teknik Pengumpulan	48
2. Instrumen Penelitian.....	50
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	54
Uji Coba Instrumen	54
1. Uji Validitas	54
2. Uji Reliabilitas	56
G. Teknik Analisis Data	57
1. Statistik Deskriptif	57

2. Uji Prasyarat Analisis	60
3. Uji Hipotesis	62
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	67
A. Deskripsi Data Penelitian	67
1. Variabel Motivasi Penggunaan Komputer	67
2. Variabel Intensitas Penggunaan Komputer	71
3. Variabel Minat Penggunaan Komputer	74
4. Variabel Hasil Belajar	78
B. Pengujian Persyaratan Analisis	82
C. Pengujian Hipotesis	85
1. Uji Hipotesis 1	85
2. Uji Hipotesis 2	87
3. Uji Hipotesis 3	88
4. Uji Hipotesis 4	90
D. Pembahasan Hasil Penelitian	93
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	99
A. Kesimpulan	99
B. Implikasi	100
C. Keterbatasan Penelitian	101
D. Saran	102
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN	107

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Paradigma Penelitian	41
Gambar 2. Tata Hubung Antar Variabel	46
Gambar 3. Distribusi Frekuensi Variabel Motivasi Penggunaan Komputer	68
Gambar 4. Diagram Pie Kecenderungan Variabel Motivasi Penggunaan Komputer	70
Gambar 5. Distribusi Frekuensi Intensitas Penggunaan Komputer	72
Gambar 6. Diagram Pie Kecenderungan Variabel Intensitas Penggunaan Komputer	74
Gambar 7. Diagram Distribusi Frekuensi Variabel Minat Penggunaan Komputer	76
Gambar 8. Diagram Pie Kecenderungan Variabel Minat Penggunaan Komputer	78
Gambar 9. Diagram Distribusi Frekuensi Variabel Hasil Belajar	79
Gambar 10. Diagram Pie Kecenderungan Variabel Hasil Belajar	81

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Populasi siswa kelas X Kompetensi Keahlian Multimedia SMK N 1 Wonosari	44
Tabel 2. Skor Item Pertanyaan untuk Setiap Alternatif Jawaban	49
Tabel 3. Kisi-kisi Pengembangan Instrumen Motivasi Penggunaan Komputer ..	52
Tabel 4. Kisi-kisi Pengembangan Instrumen Intensitas Penggunaan Komputer	53
Tabel 5. Kisi-kisi Pengembangan Instrumen Minat Penggunaan Komputer	53
Tabel 6. Tabel Interpretasi Nilai r	56
Tabel 7. Tabel nilai kecenderungan variabel	59
Tabel 8. Pedoman Tabel Interpretasi Nilai r	63
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Variabel Motivasi Penggunaan Komputer	68
Tabel 10. Distribusi Kecenderungan Variabel Motivasi Penggunaan Komputer .	70
Tabel 11. Distribusi Frekuensi Variabel Intensitas Penggunaan Komputer	71
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Variabel Intensitas Penggunaan Komputer	73
Tabel 13. Distribusi Frekuensi Variabel Minat Penggunaan Komputer	75
Tabel 14. Distribusi Kecenderungan Variabel Minat Penggunaan Komputer	77
Tabel 15. Distribusi Frekuensi Variabel Hasil Belajar	79
Tabel 16. Distribusi Kecenderungan Variabel Hasil Belajar	81
Tabel 17. Rangkuman Hasil Uji Normalitas	82
Tabel 18. Hasil Uji Linieritas	83
Tabel 19. Hasil Uji Multikolonieritas	85
Tabel 20. Hasil Regresi Sederhana (X1-Y)	86

Tabel 21. Hasil Regresi Sederhana (X2-Y)	87
Tabel 22. Hasil Regresi Sederhana (X3-Y)	89
Tabel 23. Hasil Analisis Regresi Berganda	90
Tabel 24. Bobot sumbangan masing-masing variabel bebas	92

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Data Uji Coba Penelitian	108
Lampiran 2. Hasil Uji Coba Instrumen	126
Lampiran 3. Data Penelitian	130
Lampiran 4. Analisis Deskriptif	148
Lampiran 5. Uji Prasyarat Analisis	160
Lampiran 6. Uji Hipotesis, Sumbangan Relatif, dan Sumbangan Efektif	163
Lampiran 7. Surat-surat	169

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan jaman di era globalisasi yang semakin modern ini menuntut adanya sumber daya manusia yang lebih berkualitas. Seiring berjalannya waktu, kebutuhan sumber daya manusia semakin tinggi. Tujuan pembangunan tentu juga didasari dari sumber daya manusia yang berkualitas. Kualitas sumber daya salah satunya dapat ditumbuhkan melalui pendidikan.

Pendidikan bagi masyarakat menjadi penting sebagai upaya untuk melakukan proses yang terencana dan berkesinambungan sebagai dasar untuk mengembangkan potensi dan hakikat kemanusiaannya. Tujuan pendidikan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 yang dituangkan dari penjabaran tentang pendidikan di UUD 1945 menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Jalur pendidikan di Indonesia menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 pasal 13 ayat 1 dapat dilaksanakan melalui lingkup pendidikan formal, non formal, dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya. Jenjang pendidikan formal sendiri terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan

menengah, dan pendidikan tinggi yang tertera pada pasal 14 Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 pasal 18 menjelaskan bahwa pendidikan menengah merupakan lanjutan dari pendidikan dasar yang terdiri dari Sekolah Menengah Atas (SMA), Madrasah Aliyah (MA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dan Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK), atau bentuk lain yang sederajat. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama atau setara SMP atau MTs.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang setara dengan Sekolah Menengah Atas (SMA), yang mana tujuan SMA lebih untuk mempersiapkan siswa masuk ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi, SMK mempunyai tujuan yang lebih luas, selain mempersiapkan siswa memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi, SMK juga bertujuan untuk mempersiapkan siswa memasuki dunia kerja berdasarkan tingkat keahlian yang dimilikinya. Kompetensi lulusan pendidikan kejuruan sebagai subsistem dari sistem pendidikan nasional menurut Depdikbud (2001) adalah : (1) penghasil tamatan yang memiliki keterampilan dan penguasaan IPTEK dengan bidang dari tingkat keahlian yang sesuai dengan kebutuhan pembangunan, (2) penghasil tamatan yang memiliki kemampuan produktif, penghasil sendiri, mengubah status tamatan dari status beban menjadi aset bangsa yang mandiri, (3) penghasil penggerak perkembangan industri Indonesia yang kompetitif

menghadapi pasar global, (4) penghasil tamatan dan sikap mental yang kuat untuk dapat mengembangkan dirinya secara berkelanjutan. Dikmenjur (2000) mengatakan bahwa hasil kerja pendidikan harus mampu menjadi pembeda dari segi unjuk kerja, produktifitas, dan kualitas hasil kerja dibandingkan dengan tenaga kerja tanpa pendidikan kejuruan. Jadi pendidikan kejuruan (SMK) merupakan suatu lembaga yang melaksanakan proses pembelajaran keahlian tertentu beserta evaluasi berbasis kompetensi, yang mempersiapkan siswa menjadi tenaga kerja setingkat teknisi.

Di dalam Lampiran Keputusan Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional Nomor 251/C/KEP/MN/2008 Tentang Spektrum Keahlian Pendidikan Menengah Kejuruan, terdapat 6 bidang studi keahlian yang masing-masing dijabarkan dalam program keahlian dan dijabarkan lagi ke dalam kompetensi keahlian. Dalam situs pendidikan www.konsultanpendidikan.com disebutkan bahwa jurusan/ program keahlian yang paling banyak dicari oleh perusahaan adalah Teknik Komputer/ Teknik Informasi. Dalam program keahlian Teknik Informasi dan Komunikasi salah satu kompetensi keahlian yang cukup diminati oleh siswa adalah Multimedia.

Semakin lama, persaingan dunia kerja dalam mencari sumber daya manusia semakin ketat. Mereka berlomba untuk mendapatkan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Banyak cara yang ditempuh untuk mendapatkan sumber daya manusia dalam menyaring lulusan-lulusan SMK. Salah satu cara mereka dalam menyaring lulusan-lulusan tersebut adalah dari prestasi belajar siswa selama sekolah.

Kompetensi keahlian Multimedia, dalam proses pembelajarannya tidak lepas dari penggunaan komputer khususnya pada mata pelajaran produktif multimedia. Komputer merupakan teknologi yang membantu para siswa dalam belajar. Interaksi siswa dengan komputer setiap harinya diperlukan untuk mempertajam keahlian siswa yang akan menentukan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran produktif multimedia. Banyak hal yang menjadi faktor untuk menunjang penggunaan komputer yang dapat mempengaruhi belajar siswa.

Dengan komputer memungkinkan pemakainya dapat melakukan interaksi dan memperoleh informasi yang diinginkan. Informasi ini dapat ditampilkan dalam beragam bentuk seperti gambar, suara, maupun video yang membuat interaksi antara pengguna dengan komputer semakin interaktif. Dalam menggunakan komputer, diperlukan motivasi, minat, serta intensitas dalam diri siswa agar siswa dapat menguasai materi praktik pembelajaran produktif multimedia menjadi lebih tinggi.

SMK Negeri 1 Wonosari yang mempunyai 5 jurusan yakni Akuntansi, Administrasi Perkantoran, Pemasaran, Butik dan Busana, serta yang terbaru adalah Multimedia, bervisi menjadi lembaga pendidikan kejuruan yang berkualitas serta menghasilkan tamatan yang unggul dan berakhlak mulia. Seperti beberapa pendapat siswa bahwa SMK Negeri 1 Wonosari merupakan sekolah favorit dan selalu diunggulkan dalam bidang-bidang kejuruan tersebut. Salah satu faktor yang menjadi label dari sekolah menengah kejuruan tersebut adalah prestasi belajar. Hasil belajar yang sudah turun temurun menunjukkan bahwa SMK N 1 Wonosari selalu mengalami peningkatan. Banyak faktor yang menjadi pendukung dari peningkatan hasil belajar tersebut. Sesuai dengan salah satu jurusan yang ada di

SMK Negeri 1 Wonosari yaitu multimedia, penggunaan komputer sudah menjadi kebiasaan dan kewajiban dalam setiap melakukan praktik belajar. Setiap minggunya siswa-siswi Kompetensi Keahlian tersebut khususnya kelas X minimal mendapat 2 x 8 jam pertemuan mata pelajaran produktif multimedia. Sehingga tidak menutup kemungkinan siswa-siswi tersebut harus terbekali ilmu penggunaan komputer.

Berdasarkan observasi yang dilakukan saat PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) pada kelas X Kompetensi Keahlian Multimedia, banyak siswa yang masih belum tuntas saat tes praktik pada mata pelajaran produktif multimedia. Banyaknya kelas X yang belum tuntas sebagian besar dikarenakan masih awam dalam menggunakan komputer yang hanya didapatkan pada saat SMP. Itupun dalam mengoperasikan beberapa perintah dasar komputer terdapat siswa yang belum paham. Akibatnya mereka harus melakukan remidi hingga beberapa kali.

Dari penglihatan penulis, siswa belum termotivasi secara maksimal dalam menggunakan komputer sebagai media belajar. Mereka lebih cenderung ke pemanfaatan untuk bermain *game* atau *browsing online* di jejaring sosial, bahkan ada yang sesekali masih mencoba-coba teknik dasar dalam menggunakan komputer karena belum mahir. Motivasi penggunaan komputer diperlukan dalam proses pembelajaran mata pelajaran produktif multimedia. Sesuai dengan tujuannya, motivasi ini diperlukan untuk menggerakkan atau menggugah siswa agar timbul keinginan dan kemauannya untuk menggunakan komputer sehingga dapat memperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu. Sebagai penggerak, motivasi berfungsi seperti mesin bagi mobil. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambat suatu pekerjaan (Hamalik, 2003).

Dalam pembelajaran mata pelajaran produktif multimedia, intensitas penggunaan komputer merupakan salah satu faktor yang dapat berpengaruh dalam kemahiran siswa dalam penguasaan komputer. Siswa yang terbiasa menggunakan komputer tentu lebih mahir mengoperasikan perintah yang ada di komputer daripada siswa yang belum terbiasa. Intensitas merupakan kekuatan dimana seseorang melakukan kegiatan atau aktifitas tertentu. Peningkatan intensitas dalam menggunakan komputer dapat menjadikan siswa lebih mahir menguasai teknik dasar komputer karena siswa tersebut sudah terbiasa dalam menggunakan komputer. Kebanyakan siswa yang masih duduk kelas X belum menguasai betul dalam penggunaan komputer karena intensitas dalam penggunaan komputer masih kurang. Mereka belum banyak mendapatkan pengalaman dalam menggunakan komputer sebagai media belajar.

Minat penggunaan komputer dalam diri siswa, juga sangat berpengaruh dalam pembelajaran produktif multimedia. Minat merupakan salah satu aspek psikis yang dapat mendorong siswa untuk memberi perhatian yang lebih terhadap sesuatu. Minat dalam menggunakan komputer sebagai media pembelajaran diperlukan agar pemberian perhatian oleh siswa dalam penggunaan komputer sebagai alat proses pembelajaran dapat dimaksimalkan. Apabila minat siswa dalam penggunaan komputer tinggi, mereka akan semakin nyaman dalam belajar dan mudah dalam mengaplikasikan teori pembelajaran pada mata pelajaran produktif Multimedia. Dari pantauan penulis, minat siswa dalam menggunakan komputer masih kurang karena mereka masih awam dan belum terbiasa dalam operasi dasar komputer.

Motivasi, intensitas, dan minat penggunaan komputer sebagai media pembelajaran merupakan aspek psikis yang sangat penting bagi seseorang. Ketiga

aspek tersebut akan membantu siswa dalam menguasai permasalahan-permasalahan yang akan dialami nantinya. Motivasi, intensitas, dan minat dapat diaplikasikan terhadap perihal tertentu seperti dalam menggunakan komputer sebagai media pembelajaran. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti ingin mengetahui bagaimana pengaruh dari motivasi, intensitas, dan minat penggunaan komputer sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran produktif multimedia kelas X Kompetensi Keahlian Multimedia SMK N 1 Wonosari.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat diperoleh beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Motivasi penggunaan komputer siswa pada mata pelajaran multimedia masih belum efektif.
2. Intensitas penggunaan komputer terhadap mata pelajaran multimedia belum cukup dan masih digunakan untuk keperluan lain seperti bermain sosmed.
3. Minat penggunaan komputer pada sebagian siswa pada mata pelajaran multimedia masih rendah.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini bermaksud ingin mengetahui seberapa besar pengaruh motivasi, intensitas, serta minat penggunaan komputer terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran multimedia di SMK N 1 Wonosari, batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini hanya meneliti dengan variabel motivasi, intensitas, serta minat penggunaan komputer dalam pengaruh hasil belajar siswa pada mata pelajaran produktif multimedia.
2. Peneliti akan meneliti seberapa besar pengaruh yang dihasilkan dari motivasi, intensitas, dan minat penggunaan komputer terhadap hasil belajar siswa.
3. Objek penelitian ini adalah seluruh siswa SMK N 1 Wonosari kelas X Kompetensi Keahlian Multimedia yang mendapatkan mata pelajaran produktif multimedia.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaruh motivasi penggunaan komputer terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran produktif multimedia kelas X Kompetensi Keahlian Multimedia SMK N 1 Wonosari?
2. Bagaimana pengaruh intensitas penggunaan komputer terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran produktif multimedia kelas X Kompetensi Keahlian Multimedia SMK N 1 Wonosari?
3. Bagaimana pengaruh minat penggunaan komputer terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran produktif multimedia kelas X Kompetensi Keahlian Multimedia SMK N 1 Wonosari?
4. Bagaimana pengaruh motivasi, intensitas, dan minat penggunaan komputer terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran produktif multimedia kelas X Kompetensi Keahlian Multimedia SMK N 1 Wonosari?

E. Tujuan

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah peneliti ingin mengetahui bagaimana dan seberapa besar pengaruh dari motivasi, intensitas, dan minat penggunaan komputer terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran produktif multimedia kelas X Kompetensi Keahlian Multimedia SMK N 1 Wonosari.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Siswa, untuk mengetahui pengaruh dari motivasi, intensitas, dan minat penggunaan komputer terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran produktif multimedia.
2. Guru, untuk mengetahui pengaruh dari motivasi, intensitas, dan minat penggunaan komputer terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran produktif multimedia sebagai bahan untuk memotivasi siswa dalam peningkatan hasil belajar siswa.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Motivasi Penggunaan Komputer

a. Pengertian Motivasi Penggunaan Komputer

Kata motivasi berasal dari kata latin yakni "*movere*" yang berarti bergerak, berasal dari kata "*motif*" (*motive*) yang berarti rangsangan, dorongan, dan ataupun pembangkit tenaga, yang dimiliki seseorang sehingga orang tersebut memperlihatkan perilaku tertentu. Mc. Donald (dalam Oemar Hamalik, 2001:158), mendefinisikan bahwa "*Motivation is a energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reactions.*" atau motivasi merupakan perubahan energy dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Pengertian lain motivasi adalah keadaan dalam diri individu atau organisme yang mendorong perilaku ke arah tujuan (Walgito, 2004: 220).

Menurut Sardiman (2011: 75), motivasi merupakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila tidak suka maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka. Dengan kondisi yang tertentu atau dengan dorongan, seseorang akan memaksakan dirinya untuk menyukai sesuatu.

Motivasi mempunyai unsur-unsur yang saling terkait, diantaranya adalah motivasi dimulai dari adanya perubahan energi dalam pribadi, motivasi ditandai dengan timbulnya perasaan, motivasi ditandai dengan reaksi-reaksi untuk

mencapai tujuan. Seseorang dengan motivasi yang tinggi cenderung memiliki alasan yang kuat untuk mencapai apa yang menjadi keinginannya.

Dari pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi mempunyai peranan yang sangat penting dalam penggunaan komputer sebagai media pembelajaran. Dari motivasi tersebut, akan tercipta suatu kondisi untuk lebih semangat dalam mencapai tujuan memperoleh hasil belajar yang maksimal. Motivasi penggunaan komputer merupakan sebuah dorongan baik dari internal maupun eksternal yang membuat seseorang dapat melakukan kegiatan menggunakan komputer untuk mencapai tujuan memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

b. Fungsi Motivasi Penggunaan Komputer

Dalam penggunaan komputer, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam penggunaan komputer, tidak akan bisa untuk melaksanakan aktivitas menggunakan komputer baik itu untuk belajar maupun menyelesaikan pekerjaan. Menurut Sardiman (2006: 85) terdapat tiga fungsi motivasi yakni:

- a. Mendorong manusia untuk berbuat terhadap sesuatu, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
- b. Menentukan arah perbuatan, yaitu kemana arah tujuan yang hendak dicapai
- c. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan apa yang harus dikerjakan yang sesuai guna mencapai tujuan dengan menyisihkan keinginan-keinginan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Fungsi motivasi tersebut juga sejalan dengan fungsi yang dijelaskan oleh Djamarah (2002: 123), seperti berikut:

- a. Motivasi sebagai pendorong perbuatan. Motivasi sebagai pendorong berfungsi untuk mempengaruhi sikap apa yang seharusnya anak didik ambil dalam rangka belajar.
- b. Motivasi sebagai penggerak perbuatan. Anak didik yang mempunyai motivasi dapat menyeleksi mana perbuatan yang harus dilakukan dan mana perbuatan yang diabaikan.

Menurut Oemar Hamalik (2001: 161) fungsi motivasi sebagai berikut:

- a. Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi maka tidak akan timbul sesuatu perbuatan seperti belajar.
- b. Motivasi berfungsi sebagai pengarah. Artinya mengarahkan perbuatan ke pencapaian tujuan yang diinginkan.
- c. Motivasi berfungsi sebagai penggerak. Ia berfungsi sebagai mesin bagi mobil. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.

Prinsip motivasi adalah memberi penguatan, sokongan, arahan pada perilaku yang erat kaitannya dengan prinsip-prinsip dalam belajar yang telah ditemui oleh para ahli ilmu belajar.

Dari penjelasan fungsi motivasi oleh para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi dari motivasi penggunaan komputer yakni mendorong siswa untuk berbuat dan mengarahkan siswa untuk menggunakan komputer, sehingga dapat mencapai tujuan sesuai yang diinginkannya yaitu memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

c. Jenis Motivasi

Jenis motivasi menurut Prayitno (1989: 10) dibagi menjadi dua yakni motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik:

1) Motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik adalah keinginan bertindak yang disebabkan oleh faktor pendorong yang berasal dari dalam diri (internal) seseorang. Dalam tipe ini, tingkah laku terjadi tanpa dipengaruhi oleh faktor luar atau faktor lingkungan. Jadi seseorang termotivasi atau terdorong untuk bertindak laku untuk mendapatkan tujuan tertentu tanpa adanya pengaruh dari luar dirinya.

De Cham (Prayitna, 1989 : 11) menjelaskan bahwa individu yang melakukan kegiatan yang didorong oleh motivasi intrinsik, kegiatannya adalah untuk mencapai tujuan yang merupakan hasil dari kegiatan itu. Kegiatan yang termasuk di dalamnya misalnya siswa belajar bahasa Jawa, tujuannya adalah agar mampu memahami bahasa Jawa secara lisan maupun tertulis, bukan untuk mendapat ijazah atau dipuji oleh orang tua.

Dalam proses penggunaan komputer, siswa yang termotivasi secara intrinsik dapat diamati dari kegiatannya yang secara serius sering berinteraksi dengan perangkat komputer karena merasa butuh dan penting untuk menuju tujuan yang positif. Tujuan yang positif tersebut tentunya tujuan yang bermanfaat bagi dirinya bukan hanya untuk bermain atau yang lainnya.

2) Motivasi ekstrinsik

Menurut Pintner, Ryan, West, Alech, Crow, dan Smith (1963) yang dikutip oleh Elida Prayitno (1989: 13), motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang mana keberadaannya dikarenakan pengaruh rangsangan dari luar. Motivasi ini bukan

perasaan dan keinginan yang berasal dari dalam diri seseorang. Menurut Thornburgh, 1984 (dalam buku Elida Prayitno, 1989) dinamakan motivasi ekstrinsik hal ini dikarenakan tujuan utama individu yang melakukan kegiatan adalah untuk mencapai tujuan yang terletak di luar aktifitas belajar itu sendiri, atau tujuan itu tidak terlibat di dalam aktifitas belajar. Contoh seperti ini dalam penggunaan komputer, seorang siswa termotivasi karena ingin menikmati fasilitas komputer seperti bermain permainan komputer (*game*) maupun berselancar di dunia maya seperti media sosial. Fasilitas dari perangkat komputer memang sangat membantu dalam proses pekerjaan manusia, selain itu banyak hiburan yang disediakan dalam perangkat komputer. *Game* dan media sosial sekarang ini sangat diminati banyak orang terutama pelajar. Mereka termotivasi karena menggunakan komputer Karena pengaruh fasilitas komputer yang menggiurkan seperti *game* maupun media sosial tersebut.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Penggunaan Komputer

Seseorang dalam menggunakan komputer sebagai alat/ media pembelajaran dapat dipengaruhi oleh dua faktor:

1) Faktor internal

Faktor internal ini merupakan faktor yang berasal dari diri individu yang terdiri dari:

a) Persepsi individu mengenai diri sendiri

Dalam persepsi individu ini seseorang termotivasi atau tidak untuk melakukan sesuatu akan tergantung pada proses kognitif yang berupa persepsi. Persepsi adalah sebuah proses saat individu mengatur dan menginterpretasikan kesan-

kesan sensoris mereka guna memberikan arti bagi lingkungan mereka. Perilaku individu seringkali didasarkan pada persepsi mereka tentang kenyataan, bukan pada kenyataan itu sendiri. Dengan persepsi seseorang tentang dirinya sendiri akan mendorong dan mengarahkan perilaku seseorang untuk bertindak.

b) Harga diri dan prestasi

Harga diri dan prestasi ini akan mendorong dan mengarahkan individu (motivasi) untuk berusaha agar dirinya bisa menjadi pribadi yang mandiri, kuat, dan memperoleh kebebasan serta mendapatkan status tertentu dalam lingkungan masyarakat, selain itu faktor ini juga berpengaruh untuk mendorong individu untuk berprestasi.

c) Harapan

Dengan adanya harapan-harapan seseorang akan masa depan, tentunya dia akan berusaha untuk berusaha/ termotivasi untuk mencapai harapan tersebut. Harapan ini merupakan informasi objektif dari lingkungan yang mempengaruhi sikap dan perasaan subjektif seseorang.

d) Kebutuhan

Dengan adanya kebutuhan, seseorang akan termotivasi untuk menjadikan dirinya sendiri yang berfungsi secara penuh, sehingga mampu meraih potensinya secara total. Kebutuhan ini akan mendorong dan mengarahkan seseorang untuk mencari atau menghindari, mengarahkan dan memberi respon terhadap tekanan yang dialaminya.

e) Kepuasan kerja

Kepuasan kerja lebih ke arah suatu dorongan afektif yang muncul dalam diri individu untuk mencapai tujuan yang diinginkan dari suatu perilaku.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu

a) Jenis dan sifat pekerjaan

Seseorang yang terdorong untuk bekerja pada jenis dan sifat pekerjaan tertentu yang sesuai dengan objek pekerjaan yang tersedia akan mengarahkan individu tersebut untuk menentukan sikap atau pilihan pekerjaan yang akan ditekuni. Kondisi seperti ini juga dapat dipengaruhi oleh sejauh mana nilai imbalan yang dimiliki oleh objek pekerjaan yang dimaksud.

b) Kelompok kerja dimana individu bergabung

Kelompok kerja atau organisasi tempat dimana individu bergabung dapat mendorong atau mengarahkan perilaku individu dalam mencapai suatu tujuan perilaku tertentu, peranan kelompok ini dapat membantu individu mendapatkan kebutuhan akan nilai-nilai kebenaran, kejujuran, kebajikan serta dapat memberikan arti bagi individu sehubungan dengan kiprahnya dalam kehidupan sosial.

c) Situasi lingkungan

Setiap individu dalam melakukan interaksi yang efektif pada lingkungannya terdorong untuk berhubungan dengan rasa mampunya dalam berinteraksi.

d) Sistem imbalan yang diterima

Imbalan merupakan karakteristik atau kualitas dari objek pemuas yang dibutuhkan oleh seseorang yang dapat mempengaruhi motivasi atau dapat mengubah arah tingkah laku dari satu objek ke objek lain yang mempunyai nilai imbalan yang lebih besar. Dengan sistem pemberian imbalan ini dapat mendorong

individu untuk berperilaku dalam mencapai tujuan, perilaku dipandang sebagai tujuan sehingga ketika tujuan tercapai maka akan timbul imbalan.

e. Indikator Motivasi Penggunaan Komputer

Menurut Makmun (2007: 28) indikator dalam motivasi dapat dilihat dari hal-hal seperti berikut:

- 1) Durasi kegiatan
- 2) Frekuensi kegiatan yang dilakukan
- 3) Presistensinya pada tujuan kegiatan
- 4) Ketabahan, keuletan dan kemampuan dalam menghadapi rintangan dan kesulitan ketika melakukan kegiatan
- 5) Devosi atau pengabdian dan pengorbanan untuk mencapai tujuan
- 6) Tingkatan aspirasinya (maksud, rencana, cita, sasaran) yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan
- 7) Tingkatan kualifikasi prestasi atau produk yang dicapai dari kegiatannya.
- 8) Arah sikap terhadap sasaran kegiatan berupa suka atau tidak suka.

Menurut Pearson (2010: 12) indikator motivasi seseorang sedang tinggi atau rendah dapat dilihat dari hal-hal yang tertulis di bawah ini:

- 1) Pemilihan tugas

Pemilihan tugas merupakan indikasi adanya motivasi dengan alasan jawaban yang bebas.

- 2) Usaha

Seseorang berusaha yang lebih untuk memecahkan masalah tertentu mengindikasikan adanya motivasi pada seseorang tersebut.

3) Kegigihan

Ketika mendapat hambatan dalam memecahkan masalah, namun seseorang dapat bertahan dengan waktu yang lama dan semangat tidak kendor, dapat terindikasi bahwa orang tersebut mempunyai motivasi.

4) Penghargaan

Penghargaan yang tinggi terhadap tugas/ masalah terjadi saat pilihan, usaha dan kegigihan yang maksimal.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa dimensi dan indikator yang cocok tentang motivasi terhadap penggunaan komputer sebagai media pembelajaran adalah:

1) Perhatian

a) Arah sikap terhadap sasaran kegiatan berupa suka atau tidak suka.

2) Kepuasan

a) Tingkatan aspirasinya (maksud, rencana, cita, sasaran) yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan

b) Presistensinya pada tujuan kegiatan

3) Percaya diri

a) Ketabahan, keuletan dan kemampuan dalam menghadapi rintangan dan kesulitan ketika melakukan kegiatan

4) Relevansi/ Penghargaan

a) Devosi atau pengabdian dan pengorbanan untuk mencapai tujuan

b) Tingkatan kualifikasi prestasi atau produk yang dicapai dari kegiatannya.

2. Intensitas Penggunaan Komputer

a. Pengertian Intensitas

Intensitas merupakan kata yang diperoleh dari bahasa Inggris yakni "intense" yang berarti semangat, giat (John M. Echols, 1993: 326). Intensitas dapat diartikan juga sebagai kebulatan tenaga yang dikerahkan untuk suatu usaha (Nurkholif Hazim, 2005: 191). Pendapat Nurkholif juga sepadan dengan pengertian yang dijelaskan oleh Daryanto (1997: 286) yang menyatakan bahwa intensitas mempunyai pengertian keadaan (tingkatan atau ukuran) intensnya (hebat atau sangat kuat tentang kekuatan, efek, dan sebagainya). Menurut J. Chaplin dalam Kamus Lengkap Psikologi "Intensitas adalah satu sifat kuantitas dari satu penginderaan yang berhubungan dengan intensitas perangsangannya seperti kecemerlangan suatu warna atau kerasnya suatu bunyi kekuatan. Dalam istilah pendidikan umum, intensitas berasal dari kata intens yang berarti seluruh kegiatan dan usaha yang dilakukan agar diperoleh prestasi atau hasil yang memuaskan.

Sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yang ditulis oleh Hasan Alwi (2007: 438) intensitas adalah keadaan tingkat atau ukuran intensnya. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa intensitas merupakan seberapa tenaga seseorang yang dikerahkan dengan semangat untuk memperoleh suatu tujuan atau hasil tertentu. Intensitas erat kaitannya dengan motivasi yang merupakan dasar terjadinya intensitas. Kedua faktor ini tidak dapat dipisahkan, karena motivasi sangat berpengaruh dengan intensitas. Semakin tinggi motivasi seseorang untuk melakukan suatu kegiatan maka intensitas seseorang terhadap kegiatan tersebut juga akan semakin tinggi.

Slameto (2010: 171) menjelaskan bahwa tingkah laku manusia dibangkitkan oleh kebutuhan-kebutuhan tertentu. Dalam teoritis, motivasi pada tingkah laku yang terjadi secara intens merupakan hasil dari tingkat motivasi yang tinggi, dan sebaliknya motivasi digunakan untuk menerangkan kekuatan-kekuatan yang menjadi penggerak dan pengarah tingkah laku.

Dari beberapa pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa intensitas dalam menggunakan komputer adalah seberapa kekuatan yang muncul dari diri seseorang untuk menggunakan komputer yang dibangkitkan oleh kebutuhan-kebutuhan tertentu melalui dorongan motivasi.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Intensitas Penggunaan Komputer

Faktor-faktor yang mempengaruhi intensitas penggunaan komputer yang bertujuan sebagai media pembelajaran dapat digambarkan seperti yang diungkapkan Kurt Singers (1987: 92) terdapat lima faktor yang mempengaruhi intensitas belajar siswa, yakni:

1) Adanya keterkaitan dengan realitas kehidupan

Dengan adanya keterkaitan ini, siswa dapat lebih tertarik dan diaplikasikan ke dalam kehidupannya.

2) Harus mempertimbangkan minat pribadi si murid

Minat sangatlah berpengaruh dalam pola dan intensitas dalam belajar terutama penggunaan komputer. Apabila siswa tersebut tidak ada minat terhadap belajar maka siswa tersebut akan kesulitan dalam mempertahankan pola atau intensitas belajar (penggunaan komputer) tersebut.

3) Memberikan kepercayaan pada murid untuk giat sendiri

Dengan diberikan kebebasan tetapi tetap pada aturan, siswa akan lebih leluasan untuk mengeksplor kegiatan belajar yang diminatinya.

4) Materi yang diberikan harus bersifat praktis

Materi yang diberikan secara praktis akan membuat siswa tidak mengalami kesulitan. Siswa akan lebih cepat tanggap dan tertarik untuk mendalaminya lagi.

5) Adanya peran serta dan keterlibatan siswa.

Dengan kerjasama ini, siswa yang kesulitan tidak akan canggung untuk saling bertanya kepada sesama temannya. Sehingga proses belajar (penggunaan komputer) dapat terlaksanan dengan baik.

Dari kelima faktor tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam intensitas penggunaan komputer sebagai media belajar perlu adanya keterkaitan dengan realitas kehidupan yang sesuai minat dengan materi yang melibatkan siswa untuk berperan aktif dalam memperoleh tujuan yang diharapkan.

c. Indikator Intensitas Penggunaan Komputer

Menurut Nuraini (2011: 12) indikator intensitas adalah sebagai berikut:

1) Motivasi

Motivasi pada dasarnya adalah keadaan internal organisme yang mendorongnya untuk melakukan sesuatu. Motivasi berarti pemasok daya untuk berbuat atau bertingkah laku secara terarah. Motivasi ada dua yakni motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi terjadi karena keadaan yang berasal dari dalam diri individu yang dapat melakukan tindakan. Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang terjadi karena keadaan yang berasal dari luar individu untuk mendorong melakukan tindakan.

2) Durasi Kegiatan

Durasi kegiatan yaitu berapa lamanya kemampuan penggunaan untuk melakukan kegiatan. Dari sini dapat dipahami bahwa motivasi akan terlihat dari kemampuan seseorang menggunakan waktunya untuk melakukan kegiatan.

3) Frekuensi Kegiatan

Frekuensi kegiatan merupakan keseringan seseorang dalam melakukan kegiatan yang dilaksanakan dalam periode waktu tertentu.

4) Presentasi

Presentasi di sini adalah gairah, keinginan, atau harapan yang keras dari maksud rencana, cita-cita atau sasaran, target, dan idolanya yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan.

5) Arah sikap

Arah sikap menentukan seseorang untuk bertindak secara tertentu terhadap hal-hal yang positif atau negatif. Dalam hal positif tindakannya akan cenderung mendekati, menyenangkan, dan mengharapkan objek tertentu. Sebaliknya jika hal negatif maka tindakannya akan cenderung membenci, menjauhi, menghindari, dan tidak menyukai objek tertentu.

6) Minat

Minat timbul jika individu tertarik pada sesuatu karena sesuai dengan kebutuhannya atau merasakan bahwa sesuatu yang akan digeluti memiliki makna bagi dirinya. Minat erat kaitannya dengan kepribadian dan mengandung unsur afektif, kognitif, dan kemauan. Ini memberikan pengertian bahwa individu tertarik

dan kecendrungan pada suatu objek secara terus menerus, hingga pengalaman psikisnya lainnya terabaikan.

Dari pendapat ahli tersebut, dapat digambarkan untuk indikator intensitas dalam menggunakan komputer adalah durasi kegiatan, frekuensi kegiatan, dan presentasi.

3. Minat Penggunaan Komputer

a. Pengertian Minat

Drs. Slameto dalam bukunya Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya (2003: 180) menjelaskan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat merupakan bagaimana diri seseorang untuk menerima akan suatu hubungan antara dirinya dengan sesuatu di luar dirinya. Suatu minat akan tinggi apabila semakin kuat atau dekat hubungan tersebut. Siswa yang minat terhadap suatu objek tertentu akan lebih memberikan perhatian terhadap objek tersebut.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (<http://kbbi.web.id/>) menjelaskan bahwa minat adalah kecenderungan hati yg tinggi terhadap sesuatu atau gairah atau keinginan. Dijelaskan pula oleh Muhibbin Syah (2003: 151) bahwa minat merupakan kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Hal senada juga diungkapkan oleh Moh. As'ad (2004: 6) bahwa minat merupakan sikap yang dapat membuat seseorang senang akan objek situasi atau ide-ide tertentu.

Pengertian minat oleh Sujanto (2004:92) sedikit berbeda dari ahli-ahli yang lainnya, menurut Baharuddin minat merupakan suatu pemusatan perhatian yang

tidak disengaja yang terlahir dengan penuh kemauannya dan tergantung dan yang tergantung dari bakat dan lingkungan.

Berdasarkan pengertian minat yang telah dikemukakan oleh para ahli di atas dapat di peroleh kesimpulan bahwa minat penggunaan komputer merupakan suatu keinginan yang timbul dari hati terhadap kegiatan untuk menggunakan komputer tanpa di sengaja dan tanpa disuruh oleh siapapun.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Komputer

Dalam penggunaan komputer diperlukan minat dari siswa agar penggunaan komputer sebagai media pembelajaran dapat berjalan secara efektif. Komputer sebagai media pembelajaran terutama dalam pelajaran multimedia, siswa mau tidak mau setiap praktikum harus berinteraksi dengan media komputer.

Menurut Lester D. Crow dan Alice Crow dalam "*Psikologi Pendidikan (terj.)*" (1984), ada beberapa faktor yang mempengaruhi tumbuh berkembang suatu minat terhadap hal atau sesuatu, yakni dibedakan menjadi faktor internal dan eksternal.

1) Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri. Contoh misalnya siswa kesulitan dalam belajar multimedia (desain grafis, desain video, desain website) maka ia akan belajar sendiri secara berulang-ulang, sehingga kesulitan dalam pembelajaran tersebut dapat teratasi.

a) Motivasi

Motivasi merupakan dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar maupun tidak sadar untuk melakukan sesuatu tindakan dengan tujuan tertentu (KBBI, 1990: 666). Motivasi sangat berpengaruh pada pembangkitan minat,

sehingga waktu dan tenaga tidak terlalu banyak untuk dicurahkan pada kegiatan itu.

b) Kebutuhan

Adanya kebutuhan ini akan menimbulkan seseorang untuk ingin tahu terhadap sesuatu tindakan atau kegiatan, yang pada akhirnya timbul minat untuk melakukan kegiatan yakni menggunakan komputer dan ingin menyelidiki lebih jauh lagi.

c) Sikap terhadap suatu objek

Sikap yang senang terhadap suatu objek dapat membesarkan minat seseorang terhadap objek tersebut. Sebaliknya jika tidak suka maka tidak akan tertarik terhadap objek tersebut.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri seseorang itu sendiri. Faktor ini dibagi lagi menjadi tiga, yakni:

a) Keluarga

Keluarga memegang peranan penting sebab keluarga adalah sekolah pertama dan terpenting dalam kehidupan seseorang anak. Dalam keluargalah seseorang dapat membina kebiasaan, cara berfikir, sikap, dan cita-cita yang mendasari kepribadiannya (Ngalim Purwanto, *op.cit.* 104)

b) Teman pergaulan

Pengaruh seseorang saat mulai beranjak dari masa anak-anak ke dewasa setelah keluar dari lingkungan keluarga, teman pergaulan adalah faktor yang sangat berpengaruh terhadap kepribadian si anak, begitu juga dengan minat terhadap sesuatu. Lingkungan pergaulan ini mampu menumbuhkan minat seseorang sebagaimana lingkungan keluarga. Bahkan terkadang teman bermain

atau sepergaulan mempunyai pengaruh yang lebih besar dalam menanam benih minat atau cita-cita.

c) Pemberian metode dalam proses belajar

Pemberian metode dalam proses belajar termasuk aspek penting yang dapat menentukan keberhasilan siswa dalam belajar. Metode mengajar ialah cara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pelajaran kepada peserta didik. Karena penyampaian itu berlangsung dalam interaksi edukatif. Metode mengajar dapat diartikan sebagai cara yang digunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan pelajar pada saat berlangsungnya pengajaran. Dengan demikian, metode mengajar adalah alat yang digunakan untuk menciptakan proses berlangsungnya belajar mengajar.

c. Indikator Minat Penggunaan Komputer

Menurut Safari (2003, 60) indikator minat ada empat, yakni perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa. Dari pendapat tersebut, penggambaran minat dalam penggunaan komputer dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Perasaan senang

Perasaan senang muncul pada saat-saat tertentu dimana timbul karena sebuah sikap. Seseorang yang memiliki perasaan senang terhadap penggunaan komputer maka ia akan terus mempelajari dan mengembangkan keterampilan dalam menggunakan komputer tanpa dengan keadaan terpaksa.

b. Ketertarikan siswa

Ketertarikan muncul karena adanya rasa ingin tahu yang karena merasa tertarik dan merasa senang dengan objek tersebut. Seseorang yang memiliki ketertarikan dalam menggunakan komputer, ia akan berusaha untuk mencari tahu untuk menggali keterampilan dalam menggunakan komputer.

c. Perhatian siswa

Perhatian siswa merupakan tinggi rendahnya kesadaran yang menyertai terhadap suatu aktivitas yang dilakukan. Seseorang yang memiliki perhatian terhadap penggunaan komputer pasti akan berusaha keras agar dirinya mahir dalam menggunakan komputer.

d. Keterlibatan

Seseorang yang mempunyai minat tinggi maka akan meluangkan waktu dan terlibat untuk menggunakan komputer dengan lama dan sering.

4. Hasil Belajar Siswa

a. Pengertian Belajar

Dalam kehidupan sehari-hari seseorang melakukan berbagai macam kegiatan yang merupakan hasil dari belajar atau bisa dibilang gejala dari proses belajar, yang mana seseorang dapat melakukan kegiatan itu karena hasil dari belajar untuk melakukan kegiatan itu. Contohnya seperti memakai baju, makan dengan alat makan, berkomunikasi, dsb. W.S. Winkel dalam bukunya Psikologi Pengajaran mengatakan bahwa belajar merupakan kegiatan mental yang tidak dapat disaksikan dari luar (1996, 52). Kegiatan yang terjadi dalam diri seseorang tersebut tidak dapat diketahui oleh orang lain secara langsung yang hanya mengamati

orang itu. Hasil dari belajar orang tersebut tidak langsung kelihatan tanpa orang itu melakukan sesuatu yang menampakkan kemampuan yang telah diperoleh melalui belajar.

Pengertian belajar menurut Drs. Slameto (Djamarah, Syaiful Bahri, Psikologi Belajar; Rineka Cipta; 1999) adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Ciri-ciri perubahan tingkah laku tersebut terdiri dari perubahan yang terjadi secara sadar, perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional, perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah, dan perubahan yang mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Teori belajar juga dikemukakan oleh Hudoyo (1981) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses untuk mendapatkan pengetahuan/ pengalaman, sehingga mampu mengubah tingkah laku manusia, dan tingkah laku ini mejadi tetap, tidak akan berubah lagi dengan modifikasi yang sama.

Dari pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan pengetahuan atau pengalaman dengan tujuan memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru yang bersifat kontinu dan fungsional, positif dan aktif, bersifat tetap, secara terarah, dan mencakup semua aspek tingkah laku manusia.

b. Jenis Belajar

Menurut W.S. Winkel dalam bukunya Psikologi Pengajaran (1989), bahwa proses belajar tidak bersifat tunggal saja, terdapat beberapa jenis belajar yang masing-masing mempunyai ciri-ciri sendiri, biarpun mereka semuanya merupakan suatu proses belajar. Banyak pengarang yang mengemukakan jenis belajar dimana satu dengan yang lain terdapat perbedaan dalam sistematikanya.

A. De Block dalam buku Psikologi Pengajaran karangan W.S. Winkel (1989), disebutkan bahwa dalam menyusun sistematikanya, Block untuk sebagian, berpegang pada aspek-aspek kepribadian yang lazimnya digunakan dalam ilmu psikologi, yaitu aspek kognitif yang mencakup pengetahuan dan kemahiran-kemahiran intelektual; aspek dinamik-afektif yang mencakup perasaan, minat, motivasi, sikap, kehendak, nilai; aspek sensorik-motorik yang meliputi proses pengamatan dan gerakan-gerakan motoric.

Menurut Bloom (S. Sagala, 2007) taksonomi belajar dibagi menjadi tiga kawasan (domain) yakni:

1) Domain kognitif

Domain kognitif ini mencakup kemampuan intelektual mengenal lingkungan atau secara logis bisa diukur dengan pikiran/ nalar yang terdiri atas enam macam kemampuan yang disusun secara hierarkis dari yang paling sederhana sampai yang paling kompleks. Kemampuan tersebut terdiri dari: pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), penguraian (*analysis*), memadukan (*synthesis*), dan penilaian (*evaluation*).

2) Domain afektif

Domain afektif adalah kawasan yang mencakup kemampuan emosional dalam mengalami dan menghayati sesuatu hal seperti perasaan, minat, sikap, kepatuhan terhadap moral, dan sebagainya. Domain ini terdiri dari: penerimaan (*receiving/attending*), sambutan (*responding*), penilaian (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), dan karakterisasi (*characterization*).

3) Domain psikomotor

Domain psikomotor adalah kemampuan-kemampuan motoric yang berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan yang melibatkan fungsi sistem syaraf dan otot (*neuronmuscular system*) dan fungsi psikis seperti menggiatkan dan mengkoordinasikan gerakan yang terdiri dari gerakan reflek, gerakan dasar, kemampuan perceptual, kemampuan jasmani, gerakan-gerakan terlatih, dan komunikasi non diskursif. Domain ini terdiri dari: kesiapan (*set*), meniru (*imitation*), membiasakan (*habitual*), dan adaptasi (*adaption*).

Kedua ahli ini secara garis besar menjelaskan bahwa jenis belajar dibagi menjadi tiga yakni domain kognitif yang mencakup kemampuan intelektual atau pengetahuan, afektif yang mencakup perasaan atau emosi, kemudian psikomotor yang mencakup gerakan-gerakan motorik.

c. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran. Menurut Sudjana (2005), hakikat hasil belajar siswa adalah perubahan mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris yang berorientasi pada proses belajar. Begitu juga dengan Gronlund (1985) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah

suatu bagian pelajaran yang misalnya suatu unit, bagian, ataupun bab tertentu mengenai materi tertentu yang telah dikuasai oleh siswa.

Benyamin S. Bloom dalam Saefudin Azwar (1998: 8) juga mengemukakan bahwa kawasan belajar dibagi menjadi tiga, yakni kawasan kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni: *knowledge* (pengetahuan), *comprehension* (pemahaman), aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya adalah kognitif tingkat tinggi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni: penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak yang terdiri dari enam aspek, yakni: gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretative (Sudjana, 2005).

Prestasi belajar setidaknya harus mencerminkan ketiga kawasan tersebut. Prestasi belajar adalah performa maksimal seseorang dalam menguasai bahan-bahan atau materi yang telah diajarkan (Saefudin Azwar, 1998: 8).

Dari beberapa uraian pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai pengaruh dari pengalaman belajar yang berupa suatu bagian, unit, atau bab materi tertentu yang telah dikuasai oleh siswa.

d. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Dalam keberhasilan seseorang dalam belajar disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor yang berasal dari dalam diri sendiri individu dan faktor dari luar individu seperti yang diutarakan oleh Djamarah (2003). Pernyataan lain juga diungkapkan Clark (dalam Sabri 2005) yang menyatakan bahwa 70% hasil belajar siswa di sekolah dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan siswa itu sendiri.

Faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar menurut Nasution (Djamarah, 2002) adalah sebagai berikut:

1) Faktor lingkungan

Lingkungan merupakan bagian dari kehidupan siswa yang menjadi tempat siswa berinteraksi. Lingkungan yang mempengaruhi hasil belajar siswa dibedakan menjadi dua, yakni:

a) Lingkungan alami

Lingkungan alami adalah lingkungan tempat siswa berada dalam arti lingkungan fisik. Yang termasuk dalam lingkungan alami adalah lingkungan sekolah, lingkungan tempat tinggal dan lingkungan bermain.

b) Lingkungan sosial

Maksud dari lingkungan sosial ini adalah interaksi siswa sebagai bentuk dari makhluk sosial (*homo socius*). Sebagai anggota masyarakat siswa tidak bisa melepaskan diri dari ikatan sosial. Sistem sosial yang berlaku dalam masyarakat tempat tinggal mengikat perilakunya untuk tunduk pada norma-norma sosial, susila, dan hukum.

c) Faktor instrumental

Dalam penyelenggaraan pendidikan memiliki tujuan instruksional yang hendak dicapai. Untuk mencapai hal tersebut diperlukanlah kelengkapan atau instrument dalam berbagai bentuk dan jenis, seperti kurikulum, program, sarana dan fasilitas, dan guru.

Sedangkan faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar adalah:

1) Fisiologis

Merupakan faktor internal yang berhubungan dengan proses yang terjadi pada jasmaniah.

a) Kondisi fisiologis

Kondisi fisiologis umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar individu.

b) Kondisi panca indera

Merupakan kondisi fisiologis yang dispesifikkan pada kondisi indera, seperti kemampuan untuk melihat, mendengar, mencium, meraba, dan merasa akan berpengaruh terhadap hasil belajar.

2) Psikologis

Faktor psikologis merupakan faktor dari dalam diri individu yang berhubungan rohaniah atau perasaan.

a) Minat

Drs. Slameto dalam bukunya Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya (2003: 180) menjelaskan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat

merupakan bagaimana diri seseorang untuk menerima akan suatu hubungan antara dirinya dengan sesuatu di luar dirinya.

b) Kecerdasan

Kecerdasan berhubungan dengan kemampuan siswa untuk beradaptasi menyelesaikan masalah dan belajar dari pengalaman kehidupan. Kecerdasan dapat diasosiasikan dengan intelegensi. Siswa dengan nilai IQ lebih tinggi umumnya mudah menerima pelajaran dan hasil belajarnya lebih baik.

c) Bakat

Bakat adalah kemampuan bawaan yang merupakan potensi yang masih perlu digali dan dikembangkan. Bakat memungkinkan seseorang untuk mencapai prestasi dalam bidang tertentu.

d) Motivasi

Motivasi adalah suatu kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.

e) Kemampuan kognitif

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan intelektual yang berhubungan dengan pengetahuan, ingatan, pemahaman, dan lain-lain.

Dari faktor-faktor di atas, peneliti ingin membahas faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar pada mata pelajaran multimedia berdasarkan pendapat di atas yakni faktor motivasi, minat, dan intensitas dalam penggunaan fasilitas instrumental komputer sebagai media pembelajaran.

B. Penelitian yang Relevan

Tinjauan pustaka ini dimaksudkan untuk mengkaji hasil penelitian yang relevan dengan penelitian penulis. Ada beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, diantaranya adalah:

1. Penelitian Jurnal yang dilakukan oleh Rifka Fauzia (2013), yang berjudul "Pengaruh Intensitas, Motivasi dan Minat Penggunaan Komputer Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Di SMP Negeri 14 Purworejo" yang menghasilkan kesimpulan bahwa intensitas penggunaan komputer sebagai media pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Di SMP Negeri 14 Purworejo sebesar 15.2%, dengan demikian semakin tinggi intensitas penggunaan komputer maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa (1); Motivasi penggunaan komputer sebagai media pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMP Negeri 14 Purworejo sebesar 24.5%, dengan demikian semakin tinggi motivasi penggunaan komputer maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa (2); Minat penggunaan komputer sebagai media pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMP Negeri 14 Purworejo sebesar 22.2%, dengan demikian semakin tinggi minat penggunaan komputer maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa (3); Intensitas, motivasi dan minat penggunaan komputer sebagai media pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa

pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMP Negeri 14 Purworejo sebesar 43.3%, dengan demikian semakin tinggi intensitas, motivasi dan minat penggunaan komputer maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa (4). Persamaan variabel pada penelitian ini adalah intensitas, motivasi, dan minat penggunaan komputer. Sedangkan perbedaannya terdapat pada objek dan tempat penelitian. Rifka Fauzia melakukan penelitian di SMP Negeri 14 Purworejo dengan mata pelajaran TIK, sedangkan peneliti melakukan penelitian di SMK Negeri 1 Wonosari Kompetensi Keahlian Multimedia dengan mata pelajaran Produktif Multimedia.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Novianingsih Budiman yang berjudul "Pengaruh Intensitas Penggunaan Internet Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Di SMK Kr. 2 Tomohon (2013)". Penelitian ini menghasilkan kesimpulan yakni terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas penggunaan internet dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran keterampilan komputer dan pengelolaan informasi di SMK Kr. 2 Tomohon. Hubungan tersebut berbanding lurus dan sangat berarti, menunjukkan bahwa intensitas penggunaan internet mempengaruhi motivasi belajar siswa. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa intensitas penggunaan internet dimanfaatkan dengan baik maka siswa akan termotivasi untuk belajar lebih giat sehingga mendapatkan hasil belajar yang memuaskan, sebaliknya jika penggunaan internet tidak dimanfaatkan dengan baik maka motivasi belajar bisa menurun dan hasil belajar tidak memuaskan. Persamaan pada penelitian ini terdapat pada variabel intensitas. Sedangkan perbedaannya terdapat pada objek penelitian. Novianingsih

Budiman menggunakan objek penelitian Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Di SMK Kr. 2 Tomohon sedangkan penulis menggunakan objek penelitian Mata Pelajaran Produktif Multimedia Di SMK Negeri 1 Wonosari.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Hidayat yang berjudul "Hubungan antara Intensitas dan Minat Penggunaan Fasilitas Wifi Sekolah dengan Hasil Belajar Pelajaran Tik Siswa SMAN 1 Jetis Bantul tahun Ajaran 2011/2012". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan intensitas penggunaan wifi sekolah dengan hasil belajar, hubungan antara minat penggunaan fasilitas wifi sekolah dengan hasil belajar dan hubungan antara intensitas dan minat penggunaan fasilitas wifi sekolah dengan hasil belajar. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan yakni terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara intensitas penggunaan fasilitas Wifi sekolah dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK; dan Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara minat penggunaan fasilitas Wifi sekolah dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK Hasil analisa tersebut menunjukkan korelasi antara minat penggunaan Wifi sekolah dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK. Persamaan penelitian ini terletak pada variabelnya yakni intensitas, minat, dan hasil belajar. Sedangkan perbedaannya terletak pada jenis dan objek penelitian. Wahyu Hidayat menggunakan jenis penelitian korelasional dan objek mata pelajaran TIK di SMA N 1 Jetis Bantul sedangkan penulis menggunakan jenis *ex post facto* dan objek mata pelajaran Produktif Multimedia di SMK N 1 Wonosari.

C. Kerangka Pikir

1. Pengaruh Motivasi Penggunaan Komputer terhadap Hasil Belajar Siswa

Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran mempunyai peranan yang penting, yaitu untuk memudahkan siswa dalam mempelajari materi belajar khususnya dalam bidang multimedia. Setiap hari siswa selalu berinteraksi dengan media komputer untuk proses belajar. Agar hasil yang didapat dari proses pembelajaran menggunakan komputer ini secara efektif, diperlukan motivasi untuk menaikkan gairah siswa dalam menggunakan media komputer ini. Siswa yang mempunyai gairah atau semangat yang tinggi dalam menggunakan komputer untuk belajar, mereka akan mudah untuk mengikuti materi belajar produktif multimedia yang diajarkan oleh Guru.

Mata pelajaran produktif multimedia merupakan mata pelajaran wajib dalam kompetensi keahlian multimedia. Mata pelajaran tersebut mengharuskan siswa untuk berinteraksi dengan komputer. Motivasi mendorong siswa untuk bergairah dalam menggunakan komputer, semakin semangat dalam menggunakan komputer, maka akan semakin mudah dalam mengikuti pelajaran dari Guru maupun silabus, sehingga nantinya hasil belajar yang diperoleh pun juga akan semakin baik.

2. Pengaruh Intensitas Penggunaan Komputer terhadap Hasil Belajar Siswa

Intensitas merupakan kekuatan seseorang untuk melakukan sesuatu hal yang menginginkan tujuan tertentu. Semakin besar intensitas maka semakin kuat seseorang dalam menguasai hal tersebut. Semakin besar intensitas seseorang menggunakan komputer, maka akan semakin besar pula kekuatan seseorang dalam penguasaan penggunaan komputer.

Dalam mata pelajaran produktif multimedia, siswa hampir setiap hari menggunakan komputer. Siswa yang kurang paham terhadap komputer bisa ketinggalan materi yang diajarkan oleh Guru. Dengan intensitas penggunaan komputer yang tinggi, akan membuat siswa menjadi lebih paham dan aktif. Siswa yang lebih paham dan aktif akan lebih mudah dalam penguasaan materi produktif multimedia. Dengan penguasaan materi produktif multimedia yang tinggi, maka hasil belajar yang didapatkan akan semakin tinggi pula.

3. Pengaruh Minat Penggunaan Komputer terhadap Hasil Belajar Siswa

Minat berarti kecenderungan dan ketertarikan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa. Siswa yang menaruh minat besar terhadap bidang studi tertentu, mereka akan memusatkan perhatiannya lebih banyak dari pada siswa lain, sehingga memungkinkan siswa tersebut untuk belajar lebih giat dan pada akhirnya mencapai prestasi yang diinginkan.

Minat yang tinggi terhadap penggunaan komputer diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang tinggi pula.

4. Pengaruh Motivasi, Intensitas, dan Minat Penggunaan Komputer terhadap Hasil Belajar Siswa

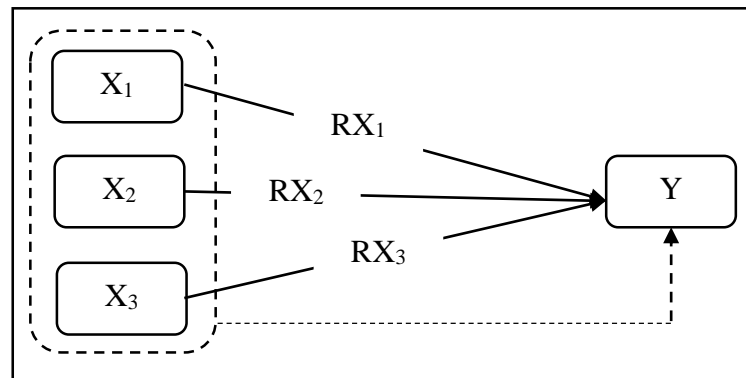
Motivasi penggunaan komputer merupakan salah satu faktor dari dalam diri seseorang untuk menentukan hasil belajar produktif multimedia. Motivasi adalah dorongan yang kuat yang timbul dari dalam diri seseorang, sehingga jika siswa semangat dan bergairah dalam menggunakan komputer sebagai media pembelajaran produktif multimedia diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar produktif multimedia siswa.

Intensitas penggunaan komputer adalah salah satu faktor penentu hasil belajar siswa dalam mata pelajaran produktif multimedia. Intensitas merupakan kekuatan seseorang untuk melakukan sesuatu hal yang menginginkan tujuan tertentu. Siswa yang memiliki kekuatan atau intensitas yang tinggi dalam menggunakan komputer untuk media pembelajaran multimedia diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar produktif multimedia.

Minat penggunaan komputer merupakan keinginan atau ketertarikan siswa dalam menggunakan komputer sebagai media belajar produktif multimedia. Siswa yang mempunyai minat yang tinggi terhadap penggunaan komputer maka akan dirinya akan memberikan fokus yang tinggi terhadap penggunaan komputer sebagai media belajar produktif multimedia. Siswa yang mempunyai minat tinggi akan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang tinggi pula.

Motivasi, intensitas, dan minat penggunaan komputer sebagai media pembelajaran mata pelajaran multimedia merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran produktif multimedia. Siswa dengan motivasi, intensitas, dan minat yang tinggi akan terdorong untuk memusatkan perhatiannya yang tinggi dan terus menggunakan komputer sebagai media belajar produktif multimedia demi hasil belajar produktif multimedia yang tinggi.

D. Paradigma Penelitian



Gambar 1. Paradigma Penelitian

Keterangan:

- X_1 : Motivasi Penggunaan Komputer
- X_2 : Minat Penggunaan Komputer
- X_3 : Intensitas Penggunaan Komputer
- Y : Hasil Belajar Siswa
- \rightarrow : Garis Regresi (Pengaruh) X terhadap Y

E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir di atas, dapat dirumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah

1. Motivasi penggunaan komputer berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran produktif multimedia kelas X Kompetensi Keahlian Multimedia SMK Negeri 1 Wonosari.
2. Intensitas penggunaan komputer berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran produktif multimedia kelas X Kompetensi Keahlian Multimedia SMK Negeri 1 Wonosari.
3. Minat penggunaan komputer berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran produktif multimedia kelas X Kompetensi Keahlian Multimedia SMK Negeri 1 Wonosari.

4. Motivasi, intensitas, dan minat penggunaan komputer berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran produktif multimedia kelas X Kompetensi Keahlian Multimedia SMK Negeri 1 Wonosari.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini jika ditinjau dari hadirnya variabel termasuk penelitian *ex post facto* atau disebut dengan penelitian variabel masa lalu. Penelitian *expost-facto* dilakukan karena data yang diperoleh adalah data hasil dari peristiwa yang sudah berlangsung, sehingga peneliti hanya mengungkap fakta berdasarkan pengukuran gejala yang telah ada pada responden (Arikunto (2010: 17). Penelitian *expost-facto* ini bertujuan untuk meneliti hubungan sebab-akibat yang tidak dimanipulasi atau diberi perlakuan (dirancang dan dilaksanakan) oleh peneliti yaitu untuk mencari pengaruh antara variabel bebas motivasi, minat, dan intensitas penggunaan komputer terhadap variabel terikat yaitu hasil belajar siswa mata pelajaran produktif multimedia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang mana penelitian menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data, serta penampilan dari hasilnya (Arikunto, 2010: 27).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Wonosari yang berlokasi di Jalan Veteran, Wonosari, Gunungkidul, Yogyakarta. Waktu pelaksanaan penelitian yaitu bulan April-Mei 2014.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 1998: 115). Secara keseluruhan Sugiyono (2003: 61) mengartikan populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/ subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian ini mengambil populasi seluruh siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Multimedia SMK Negeri 1 Wonosari tahun ajaran 2013/ 2014 yang berjumlah 62 siswa.

Tabel 1. Populasi siswa kelas X Kompetensi Keahlian Multimedia SMK N 1 Wonosari

No.	Kelas	Jumlah
1	X Multimedia 1	31
2	X Multimedia 2	31
Jumlah		62

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2013: 62) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Teknik sampling diperlukan dalam sebuah penelitian karena digunakan untuk menentukan anggota dari populasi yang akan dijadikan sample penelitian. Untuk menentukan besarnya sampel menurut Arikunto (2002: 112) apabila subjek kurang dari 100, maka lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya bersifat populasi. Jika subjeknya lebih besar dapat diambil antara 10-15 % atau 20-25 %.

Dalam penelitian ini digunakan sampel dari semua anggota populasi karena subjek populasi dalam penelitian ini berjumlah 62 siswa yang diambil dari dua kelas tingkat 1 Kompetensi Keahlian Multimedia SMK Negeri 1 Wonosari.

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Arikunto, 2002: 96). Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel bebas, yaitu dimensi penggunaan komputer sebagai media pembelajaran

Sugiyono (2010: 39) menyatakan bahwa variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas disimbolkan dengan huruf X yang mempengaruhi variabel lain, dengan dua indikator yaitu motivasi penggunaan komputer (X_1), minat penggunaan komputer (X_2), dan intensitas penggunaan komputer (X_3).

2. Variabel Terikat

Sugiyono (2010:39) mengatakan bahwa variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat disimbolkan dengan huruf Y yang merupakan variabel yang dipengaruhi variabel lain.

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa (Y).

Variabel-variabel tersebut agar layak diukur maka perlu diperasionalisasikan dalam definisi operasional sebagai berikut.

1. Motivasi Penggunaan Komputer (X_1)

Motivasi merupakan faktor penggerak individu untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam penelitian ini motivasi ditujukan untuk kegiatan penggunaan komputer. Motivasi penggunaan komputer sebagai media pembelajaran mengacu pada seberapa besar giat/ semangat seseorang dalam menggunakan komputer sebagai media pembelajaran, dengan tujuan untuk memperoleh hasil belajar yang tinggi. Indikator motivasi penggunaan komputer dapat dilihat dari seberapa tekun siswa tersebut menggunakan komputer sebagai fasilitas untuk proses pembelajaran, kuatnya kemauan untuk menggunakan komputer sebagai media belajar, jumlah waktu yang disediakan untuk menggunakan komputer sebagai media belajar, kerelaan meninggalkan kewajiban atau tugas yang lain, yang diukur menggunakan instrumen pengukuran kuesioner dan skala ukur ordinal (Likert)

2. Minat Penggunaan Komputer (X_2)

Minat merupakan faktor ketertarikan individu untuk melakukan kegiatan tertentu. Minat penggunaan komputer memperlihatkan seberapa tinggi siswa tertarik untuk menggunakan komputer sebagai media pembelajaran. Indikator minat penggunaan komputer dapat dilihat dari seberapa senang siswa tersebut saat menggunakan komputer sebagai media pembelajaran, seberapa ketertarikan siswa dalam menggunakan komputer sebagai media pembelajaran, seberapa perhatian siswa dalam menggunakan komputer sebagai media pembelajaran, dan

seberapa besar keterlibatan siswa dalam menggunakan komputer sebagai media belajar. Indikator ini diukur dengan menggunakan instrumen pengukuran kuesioner dengan skala ukur ordinal (likert)

3. Intensitas Penggunaan Komputer (X_3)

Intensitas merupakan seberapa kuat atau sering usaha siswa melakukan suatu kegiatan untuk memperoleh tujuan tertentu. Intensitas penggunaan komputer mengacu pada kekuatan usaha tenaga untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal. Indikator intensitas penggunaan komputer dapat dilihat dari seberapa sering siswa tersebut dalam menggunakan komputer untuk keperluan belajar dan seberapa lama durasi kegiatan menggunakan komputer sebagai media pembelajaran. Indikator ini diukur menggunakan instrumen pengukuran kuesioner dengan skala ukur ordinal (likert).

4. Hasil Belajar Siswa (Y)

Hasil belajar siswa merupakan aspek terpenting dalam pembelajaran. Hasil belajar merupakan sebagian hasil yang dicapai seseorang setelah mengalami proses belajar. Hasil yang dicapai dilakukan dengan terlebih dahulu mengadakan evaluasi dari proses belajar yang dilakukan. Dengan penggunaan komputer sebagai media pembelajaran akan membantu siswa dalam proses belajar. Terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan komputer oleh siswa sebagai media pembelajaran. Faktor tersebut meliputi motivasi, minat, dan intensitas. Dari ketiga faktor yang mempengaruhi tersebut, diteliti seberapa besar

terhadap hasil belajar. Dalam penelitian ini, hasil belajar siswa diukur dari tes materi.

E. Teknik dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan

Arikunto (2010: 265) mengatakan bahwa menyusun instrumen adalah pekerjaan penting di dalam langkah penelitian, namun mengumpulkan data jauh lebih penting lagi, terutama apabila peneliti menggunakan metode yang memiliki cukup besar celah untuk dimasuki unsur minat peneliti. Dalam mengidentifikasi variabel serta menjabarkannya, pada itu telah pula dicoba untuk menentukan cara bagaimana dapat diperoleh data mengenai mengenai variabel-variabel tersebut. Kegiatan tersebut, cara memperoleh data ini disebut sebagai metode pengumpulan data (Arikunto, 2010: 192).

Dalam penelitian ini, metode pengumpulan yang digunakan ada dua yakni:

a. Angket atau Kuesioner

Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui (Arikunto, 2010: 194). Kuesioner ini dipakai untuk menyebut metode maupun instrumen, jadi dalam menggunakan metode angket atau kuesioner instrumen yang dipakai adalah angket atau kuesioner. Dari cara menjawab, kuesioner pada penelitian ini termasuk kuesioner tertutup yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih. Dipandang dari jawaban, kuesioner pada penelitian ini menggunakan kuesioner jenis langsung,

yaitu responden menjawab tentang dirinya bukan orang lain. Sedangkan dari bentuknya termasuk kuesioner pilihan ganda.

Variabel yang menggunakan pengumpulan data dengan angket adalah motivasi, minat, dan intensitas penggunaan komputer. Prosedur yang dilakukan saat penyusunan angket adalah:

- 1) Merumuskan tujuan yang akan dicapai dengan kuesioner.
- 2) Mengidentifikasi variabel yang akan dijadikan sasaran kuesioner.
- 3) Menjabarkan setiap variabel menjadi sub-variabel yang lebih spesifik dan tunggal.
- 4) Menentukan jenis data yang akan dikumpulkan, sekaligus untuk menentukan teknik analisisnya.

Skala pengukuran dalam metode angket menggunakan *Skala Likert* dengan empat pilihan jawaban. *Skala Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2010: 134). Jawaban setiap instrumen yang menggunakan *Skala Likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. yang dapat berupa kata-kata antara lain : sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju atau sering, jarang, pernah, tidak pernah. Skor setiap alternatif jawaban yang diberikan oleh responden pada pernyataan positif (+) dan pernyataan negatif (-) sebagai berikut :

Tabel 2. Skor Item Pertanyaan untuk Setiap Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban	Skor Item Pernyataan	
	Positif	Negatif
Sering (Sr)	4	1
Jarang (Jr)	3	2
Pernah (Pr)	2	3
Tidak Pernah (TPr)	1	4

b. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2011: 329-330) dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Metode dokumentasi ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai hasil belajar Produktif Multimedia. Data ini diperoleh dari nilai hasil belajar formatif pada ujian tengah semester pada salah satu sub kompetensi pada mata pelajaran produktif multimedia di semester 2. Variabel yang menggunakan teknik pengumpulan data dengan dokumentasi adalah hasil belajar siswa.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Arikunto, 2010: 203). Sugiyono (2010: 148) juga menjelaskan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati, fenomena ini secara spesifik disebut variabel penelitian. Instrumen dalam penelitian ini antara lain:

a. Instrumen Motivasi Penggunaan Komputer

Instrumen motivasi penggunaan komputer sebagai media pembelajaran dibuat untuk memperoleh informasi dari responden tentang seberapa motivasi dalam

menggunakan komputer sebagai alat atau media pembelajaran. Instrumen yang digunakan merupakan kuesioner tertutup dimana pilihan jawaban sudah disediakan sehingga responden tinggal memilih. Untuk memperjelas dan mempermudah dalam penyusunan instrumen maka terlebih dahulu membuat kisi-kisi instrumen yang berpedoman pada kajian teori pada bab II. Skala pengukuran pada instrumen motivasi penggunaan komputer menggunakan *skala likert* dengan lima alternatif jawaban yaitu sering, jarang, pernah, tidak pernah, dengan skor masing-masing yang sudah dijelaskan pada sub bab teknik pengumpulan data.

Dalam menentukan menentukan sumber data, jenis metode pengumpulan data dan instrumen penelitian, peneliti sangat perlu mempertimbangkan beberapa hal lain, seperti tenaga, waktu, dana, dan faktor-faktor pendukung maupun yang penghambat. Dalam hal ini Arikunto (2010: 205) mengemukakan bahwa peneliti perlu menyusun sebuah rancangan penyusunan instrumen yang dikenal dengan istilah kisi-kisi. Menurut Arikunto (2010: 205) kisi-kisi adalah sebuah tabel yang menunjukkan hubungan antara hal-hal yang disebutkan dalam baris dengan hal-hal yang disebutkan dalam kolom. Kisi-kisi penyusunan instrumen menunjukkan kaitan antara variabel yang diteliti dengan sumber data dari mana data akan diambil, metode yang digunakan dan instrumen yang disusun.

Tabel 3. Kisi-kisi Pengembangan Instrumen Motivasi Penggunaan Komputer

No.	Indikator	No. Butir	Jumlah
1	Arah sikap terhadap sasaran kegiatan	7, 10, 12*, 18	4
2	Tingkatan aspirasinya (maksud, rencana, cita, sasaran) yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan	2, 3, 9, 19	4
3	Presistensinya pada tujuan kegiatan	1, 6, 23	3
4	Ketabahan, keuletan dan kemampuan dalam menghadapi rintangan dan kesulitan ketika melakukan kegiatan	4, 8*, 11*, 20,	4
5	Devosi atau pengabdian dan pengorbanan untuk mencapai tujuan	5*, 14*, 15, 16*, 21, 22*	6
6	Tingkatan kualifikasi prestasi atau produk yang dicapai dari kegiatannya	13, 17, 24*	3
Jumlah			24

b. Instrumen Intensitas Penggunaan Komputer

Instrumen intensitas penggunaan komputer sebagai media pembelajaran disusun untuk memperoleh informasi dari responden tentang seberapa intensitas/kekuatan dalam menggunakan komputer sebagai media pembelajaran. Instrumen yang digunakan merupakan kuesioner tertutup. Untuk memperjelas dan mempermudah dalam penyusunan instrumen maka terlebih dahulu membuat kisi-kisi instrumen yang berpedoman pada kajian teori pada bab II. Skala pengukuran pada instrumen intensitas penggunaan komputer menggunakan skala likert dengan lima alternative jawaban yaitu sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, sangat tidak setuju, dengan skor masing-masing yang sudah dijelaskan pada sub bab teknik pengumpulan data.

Tabel 4. Kisi-kisi Pengembangan Instrumen Intensitas Penggunaan Komputer

No.	Indikator	No. Butir	Jumlah
1	Durasi kegiatan	7, 12, 14*, 16*, 20	5
2	Frekuensi kegiatan	1, 4, 9, 10, 11, 13, 17, 19	8
3	Presentasi	2*, 3, 5, 6, 8, 15, 18, 21	8
Jumlah			21

c. Instrumen Minat Penggunaan Komputer

Instrumen minat penggunaan komputer sebagai media pembelajaran disusun untuk memperoleh informasi dari responden tentang seberapa minat ketertarikan dalam menggunakan komputer sebagai media pembelajaran. Instrumen yang digunakan merupakan kuesioner tertutup. Untuk memperjelas dan mempermudah dalam penyusunan instrumen maka terlebih dahulu membuat kisi-kisi instrumen yang berpedoman pada kajian teori pada bab II. Skala pengukuran pada instrumen minat penggunaan komputer menggunakan skala likert dengan lima alternative jawaban yaitu sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, sangat tidak setuju, dengan skor masing-masing yang sudah dijelaskan pada sub bab teknik pengumpulan data.

Tabel 5. Kisi-kisi Pengembangan Instrumen Minat Penggunaan Komputer

No.	Indikator	No. Butir	Jumlah
1	Perasaan senang	2, 4, 8*, 14, 19	5
2	Ketertarikan siswa	1, 7, 12*, 18*, 20, 21	6
3	Perhatian siswa	6, 10, 11, 13*, 16, 17*	6
4	Keterlibatan	3*, 5, 9, 15*	4
Jumlah			21

d. Instrumen Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Produktif Multimedia

Instrumen hasil belajar siswa bertujuan untuk memperoleh data hasil belajar siswa berupa nilai hasil setelah dilakukan tes terhadap siswa. Teknik pengumpulan data yaitu dengan tes. Tes ini dilakukan setelah pengambilan angket, dengan menggunakan soal-soal tes yang terdiri dari banyak butir tes yang masing-masing mengukur suatu jenis variabel.

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen dilakukan sebelum instrumen digunakan dalam penelitian, yang mana merupakan tahapan dalam keseluruhan proses penyusunan instrumen penelitian ditujukan untuk memastikan bahwa instrumen dibuat dapat memenuhi fungsinya dan layak saat digunakan dalam penelitian. Uji coba instrumen dilaksanakan pada kelas X Kompetensi Keahlian Multimedia di SMK Negeri 1 Ponjong. Alasan menjadikan SMK Negeri 1 Ponjong menjadi tempat uji coba instrumen karena mempunyai karakteristik yang hampir sama dengan SMK Negeri 1 Wonosari yang menjadi tempat penelitian.

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen (Arikunto, 2010: 211). Suatu instrumen yang valid akan memiliki validitas yang tinggi. Instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan, dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Menurut Sugiyono (2011: 121) suatu instrumen dikatakan valid apabila digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.

Uji validitas pada penelitian ini dilakukan dengan dua tahap, yakni dengan validitas konstruk (*Construct Validity*) dan *Korelasi Product Moment*. Uji validitas konstruk menunjuk pada sejauh mana suatu instrumen mampu mengukur pengertian-pengertian yang terkandung dalam materi yang akan diukur (Uno, dkk. 2001: 140). Sugiyono (2013: 352) mengatakan bahwa untuk menguji validitas konstruk, dapat digunakan pendapat ahli (*judgement expert*).

Uji validitas selanjutnya dalam penelitian ini menggunakan rumus *Korelasi Product Moment* yang menyatakan hubungan skor masing-masing item pertanyaan dengan skor total dan beberapa sumbangan skor masing-masing item pertanyaan dengan skor total. Rumusnya sebagai berikut:

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

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara X dan Y
 N = Jumlah subyek/responden
 $\sum XY$ = Jumlah perkalian X dan Y
 $\sum X$ = Jumlah skor butir pernyataan
 $\sum Y$ = Jumlah skor total pernyataan
 $\sum X^2$ = Jumlah kuadrat skor butir pernyataan
 $\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat skor total pernyataan
 (Suharsimi Arikunto, 2006: 170)

Dengan kriteria pengujian jika harga $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 0,05 maka alat tersebut valid, begitu pula sebaliknya jika harga $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut tidak valid (Arikunto, 2006: 170).

Berdasarkan hasil uji validitas menunjukkan bahwa untuk variabel motivasi dari 30 butir pernyataan terdapat 4 butir pernyataan yang gugur, intensitas gugur 3 butir dari 21 butir, minat gugur 1 butir dari 21 butir. Hal ini dikarenakan nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$. Hasil uji validitas selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 2.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2010: 221). Reliabilitas digunakan untuk menunjukkan mana alat ukur yang dapat dipercaya atau diandalkan dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan jenis reliabilitas internal yang diperoleh dengan cara menganalisis data dari satu kali hasil eksperimen (Arikunto, 2010: 223). Rumus yang digunakan dalam uji reliabilitas ini adalah rumus *Alpha*. Rumus *Alpha* digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya bukan 1 dan 0, misalnya angket atau soal bentuk uraian (Arikunto, 2010: 239). Rumus *Alpha* dapat di lihat seperti berikut:

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

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas instrumen
 k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal
 $\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians butir
 σ_t^2 = varians total

(Arikunto, 2010: 239)

Hasil perhitungan r_{11} untuk menginterpretasikan koefisien *alpha* (r_{11}) digunakan kategori berikut sebagai patokan untuk mengetahui tingkat reliabilitas instrumen.

Tabel 6. Tabel Interpretasi Nilai r

Besarnya nilai r	Interpretasi
Antara 0,800 sampai 1,000	Tinggi
Antara 0,600 sampai 0,800	Cukup
Antara 0,400 sampai 0,600	Agak rendah
Antara 0,200 sampai 0,400	Rendah
Antara 0,000 sampai 0,200	Sangat Rendah (tidak berkolerasi)

(Arikunto, 2010: 319)

Instrumen dikatakan reliable jika r_{hitung} lebih besar atau sama dengan r_{tabel} dan sebaliknya jika r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} instrumen dikatakan tidak reliable. Atau nilai r_{hitung} dikonsultasikan dengan table interpretasi r dengan ketentuan dikatakan reliable jika $r_{hitung} \geq 0,600$. Berdasarkan hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa semua instrument penelitian dinyatakan reliable karena nilai r lebih besar dari 0,6. Hasil uji reliabilitas selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 2.

G. Teknik Analisis Data

1. Statistik Deskriptif

Statistik Deskriptif adalah statistik yang berfungsi untuk mendeskripsikan obyek yang diteliti melalui data sampel atau populasi, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (Sugiyono, 2013: 29). Data yang diperoleh dideskripsikan dengan perhitungan statistik deskriptif dengan bantuan komputer dengan program *SPSS (Statistical Product and Service Solutions) version.16.0 for Windows*. Dari perhitungan ini akan diperoleh harga *Mean, Median, Modus*, table distribusi frekuensi, histogram, dan tabel kecenderungan masing-masing variabel.

a. *Mean, Median, Modus*

Mean merupakan nilai rata-rata yang dihitung dengan cara menjumlahkan semua nilai yang ada dan membagi total nilai tersebut dengan banyaknya sampel.

Rumus mean dapat dijelaskan sebagai berikut:

$$Mean = \bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} : *mean/* rata-rata
 $\sum x_i$: jumlah skor
 n : jumlah subjek

(Sugiyono, 2007: 49)

Median adalah nilai tengah data bila nilai-nilai dari data disusun urut menurut besarnya data. *Median* merupakan suatu bilangan pada distribusi yang menjadi batas tengah suatu distribusi nilai.

$$\text{Median} = b + p \left[\frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right]$$

Keterangan:

Median : harga titik tengah
b : batas bawah kelas median, yaitu kelas dimana median terletak
p : panjang kelas median
n : banyaknya data (subjek)
F : jumlah semua frekuensi sebelum kelas median
f : frekuensi kelas median

(Sugiyono, 2007: 53)

Modus merupakan nilai atau skor yang paling sering muncul dalam suatu distribusi. Perhitungan modus menggunakan rumus:

$$\text{Modus} = b + p \left[\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right]$$

Keterangan:

Modus : nilai frekuensi paling besar
b : batas kelas interval dengan frekuensi terbanyak
p : panjang kelas interval dengan frekuensi terbanyak
n : banyaknya data (subjek)
b₁ : frekuensi pada kelas modus (frekuensi pada kelas interval yang terbanyak) dikurangi frekuensi kelas interval terdekat sebelumnya.
b₂ : frekuensi pada kelas modus dikurangi frekuensi kelas interval berikutnya.

(Sugiyono, 2007: 53)

b. Tabel Distribusi Frekuensi

Tabel distribusi frekuensi disusun karena jumlah data yang akan disajikan cukup banyak, sehingga jika disajikan dengan table biasa menjadi tidak efisien dan kurang komunikatif (Sugiyono, 2007: 32).

1) Menentukan kelas interval

Kelas interval ditentukan dengan rumus *Struges*, yakni:

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

Keterangan :

K = Jumlah kelas interval
 n = Jumlah data observasi
 \log = Logaritma

(Sugiyono, 2000: 29)

2) Menghitung rentang data

Rentang data dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rentang} = \text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}$$

3) Menentukan panjang kelas

Untuk menentukan panjang kelas digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Panjang Kelas} = \text{Rentang} : \text{Jumlah Kelas}$$

c. Histogram

Histogram atau grafik batang dibuat untuk menyajikan data hasil penelitian, dan dibuat berdasarkan data dan frekuensi yang telah ditampilkan dalam tabel distribusi frekuensi.

d. Tabel nilai kecenderungan variabel

Untuk perhitungan mencari nilai kecenderungan instrumen angket menggunakan batasan-batasan sebagai berikut :

Tabel 7. Tabel nilai kecenderungan variabel

Interval	Keterangan
$X < Mi - 1,5.SDi$	Sangat Rendah
$Mi - 1,5.SDi \leq X < Mi$	Rendah
$Mi \leq X < Mi + 1,5.SDi$	Tinggi
$Mi + 1,5.SDi \leq X$	Sangat Tinggi

Dimana nilai rata-rata ideal (Mi) = $\frac{1}{2}$ (nilai tertinggi + nilai terendah)
Standar deviasi ideal (SDi) = $\frac{1}{6}$ (nilai tertinggi – nilai terendah).

(Djemari, 2008: 123)

2. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui apakah data yang bersangkutan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data menggunakan rumus *Kolmogrov-Smirnow* dengan taraf signifikansi 0.05. *Kolmogrov-Smirnow* dirumuskan seperti berikut:

$$KD = \frac{1,36}{\sqrt{n^1 \times n^2}} \sqrt{\frac{n^1 + n^2}{n^1 \times n^2}}$$

Keterangan:

KD = harga Kolmogorov-Smirnov yang dicari

n_1 = jumlah sampel yang diobservasikan/diperoleh

n_2 = jumlah sampel yang diharapkan

(Sugiyono, 2007: 159)

Hasil perhitungan ini selanjutnya dikonsultasikan dengan harga tabel yakni dengan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ (0,05). Apabila dari perhitungan ternyata nilai *Kolmogrov-Smirnov* lebih kecil dari harga tabel maka data tersebut tidak normal dan sebaliknya jika nilai *Kolmogrov-Smirnov* lebih besar atau sama dengan dari harga tabel yang telah ditentukan, maka data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas Data

Uji linearitas data digunakan untuk mengetahui apakah masing-masing variabel bebas sebagai prediktor mempunyai hubungan linear atau tidak dengan variabel terikat. Rumus yang digunakan untuk uji linearitas adalah:

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

Keterangan:

F_{reg} : Harga bilangan F untuk garis regresi

RK_{reg} : Rerata kuadrat garis regresi

RK_{res} : Rerata kuadrat residu.

(Sutrisno hadi, 2004: 13)

Harga F yang diperoleh selanjutnya dikonsultasikan dengan harga F_{tabel} . Apabila F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} , maka hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat dikatakan linear. Sedangkan, jika F_{hitung} lebih besar atau sama dengan dari F_{tabel} , maka hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat dapat dikatakan tidak linear.

c. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas digunakan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara masing-masing variabel bebas. Apabila terjadi multikolinearitas pada persamaan regresi dapat diartikan kenaikan variabel bebas (X) dalam memprediksi variabel terikat (Y) akan diikuti variabel bebas (X) yang lain (yang terjadi multikolinearitas). Uji ini dilakukan untuk mengathui ada tidaknya hubungan multikolinearitas antara motivasi, minat, dan intensitas penggunaan komputer.

Rumus yang digunakan adalah *Korelasi Product Moment* dari Pearson:

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

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel x dan y

N = Jumlah subyek/responden

$\sum XY$ = Total perkalian X dan Y

$\sum X$ = Jumlah skor variabel bebas pertama

$\sum Y$ = Jumlah skor variabel bebas kedua

$\sum X^2$ = Total kuadrat skor variabel bebas pertama

$\sum Y^2$ = Total kuadrat skor variabel variabel bebas kedua

(Suharsimi Arikunto, 2006: 170)

Jika harga interkolerasi antar variabel bebas lebih besar atau sama dengan 0.8 maka akan terjadi multikolinearitas. Jika harga interkorelasi antar variabel bebas kurang dari 0.8 berarti tidak terjadi multikolinearitas dan analisis data dapat dilakukan.

3. Uji Hipotesis

a. Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis ini digunakan untuk mengetahui pengaruh dari Motivasi Penggunaan Komputer sebagai Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Multimedia Siswa, pengaruh Minat Penggunaan Komputer sebagai Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Multimedia Siswa, dan pengaruh Intensitas Penggunaan Komputer sebagai Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Multimedia Siswa. Tahapan rumus yang digunakan adalah:

1) Persamaan Regresi Linear Sederhana

Rumus yang digunakan:

$$Y = aX + K$$

Keterangan:

Y = kriterium

X = prediktor

a = bilangan koefisien prediktor

K = bilangan konstan

(Sutrisno Hadi, 2004: 5)

Persamaan regresi linear sederhana dapat disusun setelah nilai a dan K ditentukan kemudian dapat digunakan untuk melakukan prediksi bagaimana nilai variabel dependen akan terjadi bila nilai dalam variabel independen ditetapkan.

2) Mencari Koefisien Korelasi (r_{xy}) antara predictor X dengan kriterium Y, rumus

yang digunakan adalah:

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi X dan Y

$\sum xy$ = total perkalian produk dari X dan Y

$\sum x^2$ = jumlah kuadrat skor prediktor X

$\sum y^2$ = jumlah kuadrat kriterium Y

(Sutrisno Hadi, 2004: 4)

Selanjutnya koefisien korelasi (r) tersebut dikategorikan menggunakan pedoman Suharsimi Arikunto (2010, 319) seperti berikut:

Tabel 8. Pedoman Tabel Interpretasi Nilai r

Besarnya nilai r	Interpretasi
Antara 0,800 sampai 1,000	Tinggi
Antara 0,600 sampai 0,800	Cukup
Antara 0,400 sampai 0,600	Agak rendah
Antara 0,200 sampai 0,400	Rendah
Antara 0,000 sampai 0,200	Sangat Rendah (tidak berkorelasi)

(Arikunto, 2010: 319)

Apabila diperoleh nilai negatif, maka korelasinya negatif. Sebaliknya jika nilai bersifat positif maka korelasinya positif (Arikunto, 2010: 319).

3) Koefisien Determinan (r^2) antara kriterium Y dan predictor X_1 , X_2 , dan X_3

$$r^2(1) = \frac{a_1 \sum x_1 y}{\sum y^2}$$

$$r^2(2) = \frac{a_2 \sum x_2 y}{\sum y^2}$$

$$r^2(3) = \frac{a_3 \sum x_3 y}{\sum y^2}$$

Keterangan:

$r^2_{(1, 2, 3)}$ = koefisien korelasi antara Y dengan X_1 , X_2 , dan X_3

a_1 = koefisien prediktor X_1

a_2 = koefisien prediktor X_2

a_3 = koefisien prediktor X_3

$\sum x_1 y$ = jumlah produk X_1 dan Y

$\sum x_2 y$ = jumlah produk X_2 dan Y

$\sum x_3 y$ = jumlah produk X_3 dan Y

$\sum y^2$ = jumlah kuadrat kriterium Y

(Sutrisno Hadi, 2004: 22)

4) Menguji signifikansi dengan uji t

Uji t digunakan untuk mengetahui signifikansi dengan taraf kesalahan 5% pengaruh variabel bebas secara individu terhadap variabel terikat. Rumus yang digunakan untuk menghitung uji t adalah:

$$t = r \sqrt{\frac{n-2}{1-r^2}}$$

Keterangan:

t = nilai t yang dihitung
 r = koefisien korelasi
 n = cacah kasus
 r² = koefisien kuadrat

(Sugiyono, 2005: 257)

Jika t_{hitung} sama atau lebih besar daripada t_{tabel} dengan taraf signifikansi 0.05 maka pengaruh variabel bebas (prediktor) terhadap variabel terikat (kriterium) signifikan. Sebaliknya jika t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} maka pengaruh variabel bebas (prediktor) terhadap variabel terikat (kriterium) tidak signifikan.

b. Analisis Regresi Berganda

Analisis regresi berganda digunakan untuk menguji pengaruh variabel bebas sebagai predictor secara bersama-sama terhadap variabel terikat. Analisis regresi berganda digunakan untuk menguji hipotesis ke-3 yaitu pengaruh motivasi, minat, dan intensitas penggunaan komputer sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran multimedia kompetensi keahlian multimedia di SMK Negeri 1 Wonosari.

Langkah yang ditempuh dalam regresi berganda adalah:

1) Membuat Persamaan Regresi Tiga Prediktor

$$Y = a_1 X_1 + a_2 X_2 + K$$

Keterangan:

Y = kriterium (variabel terikat)
 X = prediktor (variabel bebas)
 a = bilangan koefisien prediktor
 K = bilangan konstan

(Sutrisno Hadi, 2004: 18)

- 2) Mencari Koefisien Determinan (R^2) antara predictor (X_1 , X_2 , dan X_3) dengan kriterium (Y)

$$R^2_{(1,2)} = \sqrt{\frac{a_1 \sum x_1 y + a_2 \sum x_2 y}{\sum y^2}}$$

Keterangan:

$R^2_{(1,2)}$: koefisien korelasi antara Y dengan X_1 dan X_2

a_1 : koefisien korelasi prediktor X_1

a_2 : koefisien korelasi prediktor X_2

$\sum x_1 y$: jumlah produk antara X_1 dan Y

$\sum x_2 y$: jumlah produk antara X_2 dan Y

$\sum y^2$: jumlah kuadrat kriterium Y

(Sutrisno Hadi, 2004: 25)

- 3) Menguji Keberartian Regresi Ganda Digunakan Uji F

$$F_{reg} = \frac{R^2(N - m - 1)}{m(1 - R^2)}$$

Keterangan:

F_{reg} : harga F garis regresi

N : cacah kasus

m : cacah prediktor

R : koefisien korelasi antara kriterium dengan prediktor-prediktor

(Sutrisno Hadi, 2004: 23)

- 4) Mencari Besarnya Sumbangan Relatif dan Efektif Masing-masing Prediktor terhadap Kriterium

- a) Sumbangan Relatif (SR%)

Sumbangan relatif (SR%) adalah persentase perbandingan relatifitas yang diberikan/ variabel bebas kepada variabel terikat dengan variabel-variabel bebas lainnya yang diteliti.

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

Keterangan:

SR% : sumbangan relatif suatu preditor

a : koefisien Prediktor

$\sum xy$: Total perkalian produk antara X dan Y

JK_{reg} : jumlah kuadrat regresi

(Sutrisno Hadi, 2004: 37)

b) Sumbangan Efektif (SE%)

Sumbangan efektif adalah persentase perbandingan efektifitas yang diberikan satu variabel-variabel bebas lainnya baik yang diteliti maupun tidak.

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

Keterangan:

SE% = sumbangan efektifitas dari suatu prediktor

SR% = sumbangan relatif dari suatu prediktor

R^2 = koefisien determinan

(Sutrisno Hadi, 2004: 39)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk seberapa besar pengaruh motivasi, intensitas, serta minat penggunaan komputer terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran multimedia di SMK N 1 Wonosari. Hasil jawaban kuesioner dan dokumentasi yang telah dikumpulkan dalam penelitian ini dianalisis untuk mengetahui deskripsi motivasi, intensitas, serta minat penggunaan komputer dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran multimedia di SMK N 1 Wonosari. Dalam hal ini analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif. Data penilaian siswa terhadap masing-masing variabel penelitian ini antara lain:

1. Variabel Motivasi Penggunaan Komputer

Data variabel motivasi penggunaan komputer diperoleh melalui angket motivasi sebanyak 20 butir pernyataan dengan jumlah responden 62 siswa. Berdasarkan data hasil motivasi penggunaan komputer yang diolah menggunakan program *SPSS*, maka diperoleh skor tertinggi sebesar 78.00 dan skor terendah sebesar 50.00. Hasil analisis menunjukkan rerata (mean) sebesar 68.92, median 69.50, modus 69.00 dan standar deviasi sebesar 5.43.

Selanjutnya jumlah kelas dapat dihitung dengan menggunakan rumus $1 + 3.3 \log n$, dimana n adalah subjek penelitian. Dari perhitungan diketahui bahwa $n = 62$ sehingga diperoleh banyak kelas $1 + 3.3 \log 62 = 6.92$ dibulatkan menjadi 7 kelas interval. Rentang data dihitung dengan rumus nilai maksimal – nilai minimal, sehingga diperoleh rentang data sebesar $78.00 - 50.00 = 28$. Dengan

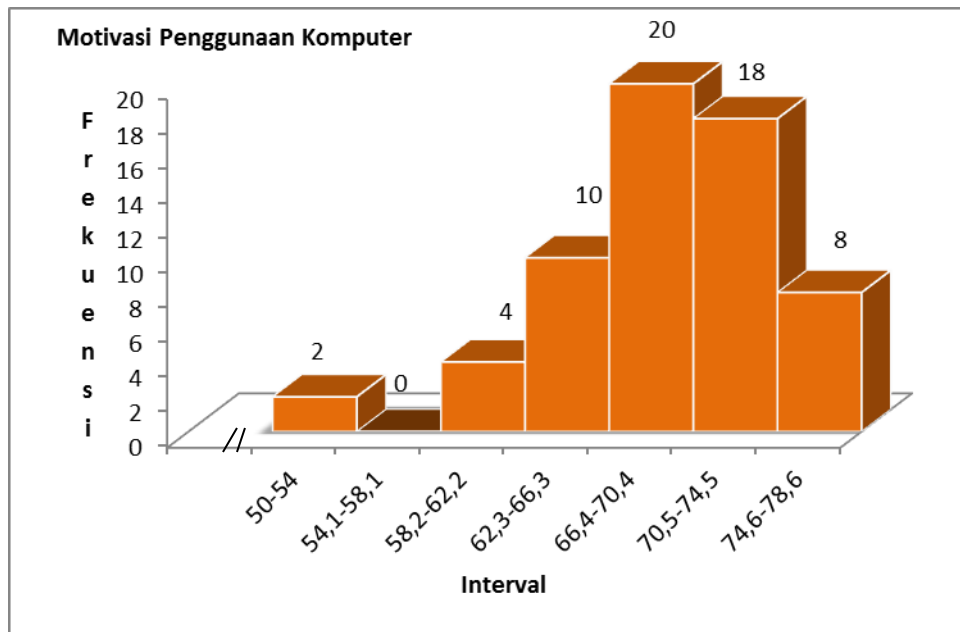
diketahui rentang data maka dapat diperoleh panjang kelas sebesar 4. Tabel distribusi frekuensi variabel motivasi disajikan sebagai berikut:

Tabel 9. Distribusi Frekuensi Variabel Motivasi Penggunaan Komputer

No.	Interval	frekuensi	Persentase
1	74.6 - 78.6	8	12.90%
2	70.5 - 74.5	18	29.03%
3	66.4 - 70.4	20	32.26%
4	62.3 - 66.3	10	16.13%
5	58.2 - 62.2	4	6.45%
6	54.1 - 58.1	0	0.00%
7	50 - 54	2	3.23%
Jumlah		62	100.00%

(Sumber: data diolah, 2014)

Berdasarkan distribusi frekuensi variabel motivasi penggunaan komputer di atas dapat digambarkan grafik sebagai berikut:



Gambar 3. Distribusi Frekuensi Variabel Motivasi Penggunaan Komputer

Berdasarkan tabel dan grafik tersebut, frekuensi variabel motivasi penggunaan komputer sebagian besar terdapat pada interval 66.4-70.4 sebanyak

20 siswa (32.26%), sedangkan paling sedikit terdapat pada interval 50-54 sebanyak 2 siswa (3.23%). Sisanya berada pada interval 74.6-78.6 sebanyak 8 siswa (12.90%), interval 70.5-74.5 sebanyak 18 siswa (29.03%), interval 62.3-66.3 sebanyak 10 siswa (16.13%), interval 58.2-62.2 sebanyak 4 siswa (6.45%).

Penentuan kecenderungan variabel, setelah nilai minimum (X_{min}) dan nilai maksimum (X_{max}) diketahui yaitu 20 dan 80, maka selanjutnya mencari nilai rata-rata ideal (M_i) dengan rumus $M_i = \frac{1}{2} (X_{max} + X_{min})$, mencari standar deviasi ideal (SD_i) dengan rumus $SD_i = \frac{1}{6} (X_{max} - X_{min})$. Berdasarkan acuan norma di atas, mean ideal variabel motivasi penggunaan komputer adalah 50,0. Standar deviasi ideal adalah 10. Dari perhitungan di atas dapat dikategorikan dalam 4 kelas sebagai berikut:

Sangat tinggi	$= X \geq M_i + 1,5SD_i$
	$= \geq 65$
Tinggi	$= M_i \leq X \leq M_i + 1,5 SD_i$
	$= 50 \leq X \leq 65$
Rendah	$= M_i - 1,5SD_i \leq X \leq M_i$
	$= 35 \leq X \leq 50$
Sangat rendah	$= X < M_i - 1,5 SD_i$
	$= X < 35$

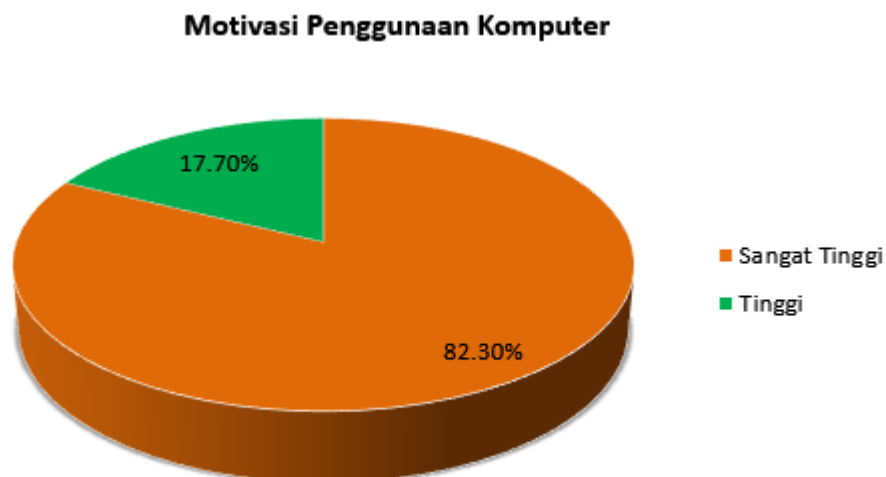
Berdasarkan perhitungan tersebut dapat dibuat tabel distribusi kecenderungan variabel motivasi penggunaan komputer sebagai berikut:

Tabel 10. Distribusi Kecenderungan Variabel Motivasi Penggunaan Komputer

No	Skor	Frekuensi		Kategori
		Frekuensi	Persentase %	
1	≥ 65	51	82,3	Sangat tinggi
2	50 - 64	11	17,7	Tinggi
3	35 - 49	0	0	Rendah
4	< 35	0	0	Rendah
Total		62	100,0	

(Sumber: data diolah, 2014)

Berdasarkan distribusi kecenderungan variabel motivasi di atas dapat digambarkan diagram pie sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram Pie Kecenderungan Variabel Motivasi Penggunaan Komputer

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan mayoritas kecenderungan variabel motivasi pada kategori sangat tinggi sebesar 82,30%, kemudian kategori tinggi sebesar 17,70%, dan sisanya pada kategori rendah dan sangat rendah tidak ada. Dengan demikian dari hasil yang diperoleh dari tabel dan diagram di atas dapat

dikatakan bahwa kecenderungan hasil motivasi penggunaan komputer pada kategori sangat tinggi.

2. Variabel Intensitas Penggunaan Komputer

Data variabel intensitas penggunaan komputer diperoleh melalui kuesioner variabel intensitas penggunaan komputer dengan 18 butir pertanyaan dan jumlah responden 62 siswa. Berdasarkan data intensitas penggunaan komputer yang diolah menggunakan program *SPSS*, maka diperoleh skor tertinggi sebesar 68.00 dan skor terendah sebesar 43.00. Hasil analisis menunjukkan rerata (mean) sebesar 55.10; median 56; modus 51 dan standar deviasi sebesar 5.68.

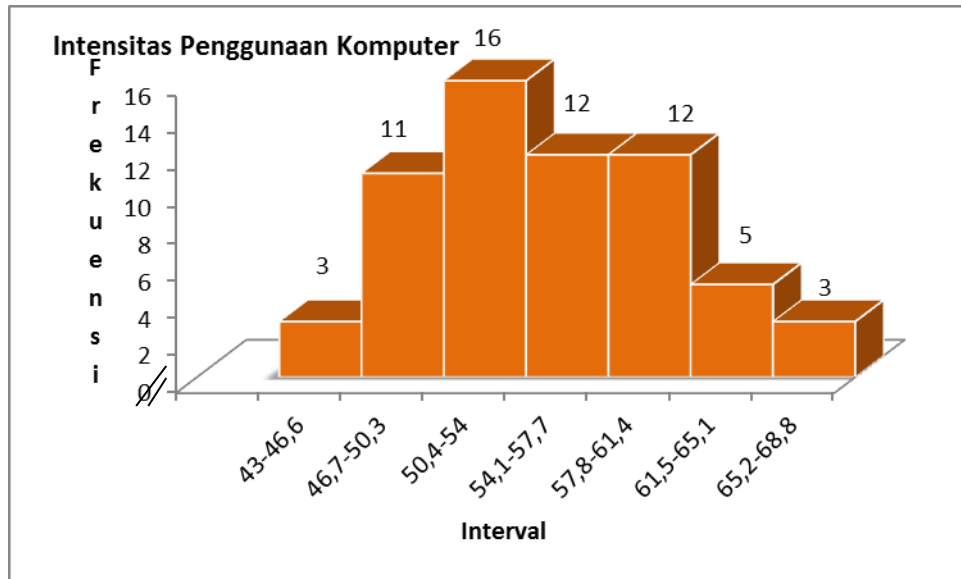
Kemudian jumlah kelas dapat dihitung dengan menggunakan rumus $1 + 3.3 \log n$, dimana n adalah subjek penelitian. Dari perhitungan diketahui bahwa $n = 62$ sehingga diperoleh banyak kelas $1 + 3.3 \log 62 = 6,92$ dibulatkan menjadi 7 kelas interval. Rentang data dihitung dengan rumus nilai maksimal – nilai minimal, sehingga diperoleh rentang data sebesar $68.00 - 43.00 = 25$. Dengan diketahui rentang data maka dapat diperoleh panjang kelas sebesar 3,6. Berikut ini disajikan tabel distribusi frekuensi variabel intensitas penggunaan komputer:

Tabel 11. Distribusi Frekuensi Variabel Intensitas Penggunaan Komputer

No.	Interval	frekuensi	Persentase
1	65.2 - 68.8	3	4.84%
2	61.5 - 65.1	5	8.06%
3	57.8 - 61.4	12	19.35%
4	54.1 - 57.7	12	19.35%
5	50.4 - 54	16	25.81%
6	46.7 - 50.3	11	17.74%
7	43 - 46.6	3	4.84%
Jumlah		62	100.00%

(Sumber: data diolah, 2014)

Berdasarkan distribusi frekuensi intensitas penggunaan komputer pada tabel 11 dapat digambarkan grafik sebagai berikut:



Gambar 5. Distribusi Frekuensi Intensitas Penggunaan Komputer

Berdasarkan tabel dan grafik di atas, frekuensi intensitas penggunaan komputer mayoritas pada interval 50,4-54 sebanyak 16 siswa (25,81%), sedangkan paling sedikit terletak pada interval 43-46,6 dan 65,2-68,8 sebanyak 3 siswa (4,84%). Sisanya berada pada interval 46,7-50,3 sebanyak 11 siswa (17,74%), interval 54,1-57,7 dan 57,8-61,4 sebanyak 12 siswa (19,35%), dan 61,5-65,1 sebanyak 5 siswa (8,06%). Penentuan kecenderungan variabel, setelah nilai minimum (X_{\min}) dan nilai maksimum (X_{\max}) diketahui yaitu 18 dan 72, maka selanjutnya mencari nilai rata-rata ideal (M_i) dengan rumus $M_i = \frac{1}{2} (X_{\max} + X_{\min})$, mencari standar deviasi ideal (SD_i) dengan rumus $SD_i = \frac{1}{6} (X_{\max} - X_{\min})$. Berdasarkan acuan norma di atas, *mean ideal* variabel intensitas penggunaan komputer adalah 45,0. *Standar deviasi ideal* adalah 9. Dari perhitungan di atas dapat dikategorikan dalam 4 kelas sebagai berikut:

Sangat tinggi $= X \geq Mi + 1,5.SDi$
 $= \geq 58,5$

Tinggi $= Mi \leq X < Mi + 1,5 SDi$
 $= 45 \leq X \leq 58,4$

Rendah $= Mi - 1,5.SDi \leq X < Mi$
 $= 31,5 \leq X \leq 44,0$

Sangat rendah $= X < Mi - 1,5 Sdi$
 $= X < 31,5$

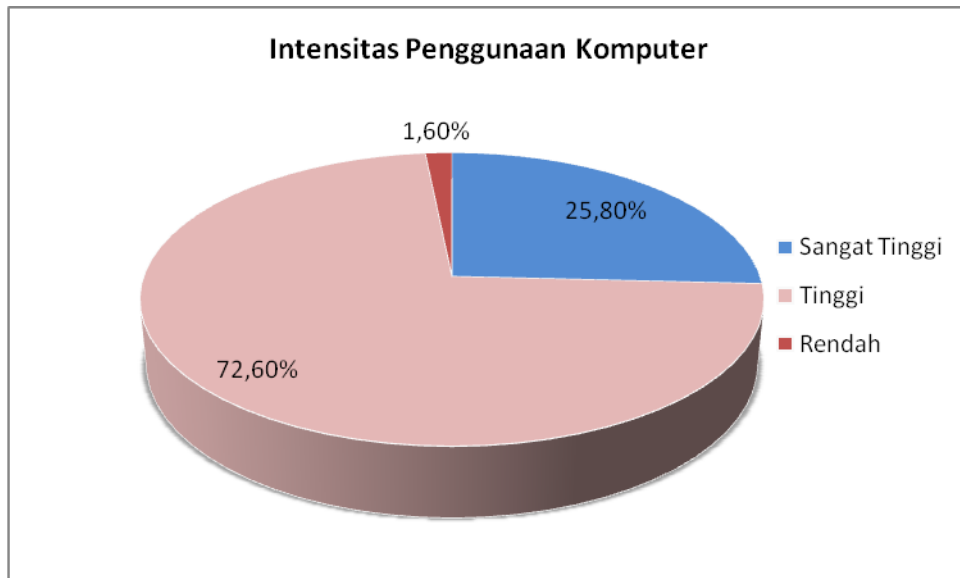
Berdasarkan perhitungan tersebut dapat dibuat tabel distribusi kecenderungan, adapun distribusi kecenderungan variabel intensitas penggunaan komputer dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 12. Distribusi Frekuensi Variabel Intensitas Penggunaan Komputer

No	Skor	Frekuensi		Kategori
		Frekuensi	Persentase %	
1	$\geq 58,5$	16	25,8	Sangat Tinggi
2	45- 58,4	45	72,6	Tinggi
3	31,5-44	1	1,6	Rendah
4	$<31,5$	0	0	Sangat Rendah
Total		62	100,0	

(Sumber: data diolah, 2014)

Berdasarkan distribusi frekuensi variabel intensitas penggunaan komputer di atas dapat digambarkan diagram pie sebagai berikut:



Gambar 6. Diagram Pie Kecenderungan Variabel Intensitas Penggunaan Komputer

Berdasarkan tabel 12 dan diagram pie tersebut kecenderungan variabel intensitas penggunaan komputer pada kategori sangat tinggi sebesar 25,58%. Selanjutnya pada kategori tinggi sebesar 72,60%, sedangkan pada kategori rendah 1,6 dan sangat rendah tidak ada. Dengan demikian dari hasil yang diperoleh tersebut dapat dikatakan bahwa kecenderungan intensitas penggunaan komputer dalam kategori tinggi.

3. Variabel Minat Penggunaan Komputer

Data variabel minat penggunaan komputer diperoleh melalui kuesioner yang 20 butir pernyataan dengan jumlah responden 62 siswa. Berdasarkan data minat penggunaan komputer yang diolah menggunakan program *SPSS*, maka diperoleh skor tertinggi sebesar 74 dan skor terendah sebesar 47. Hasil analisis menunjukkan rerata (mean) sebesar 64,35, median 65,00, modus 58,00 dan standar deviasi sebesar 5,96.

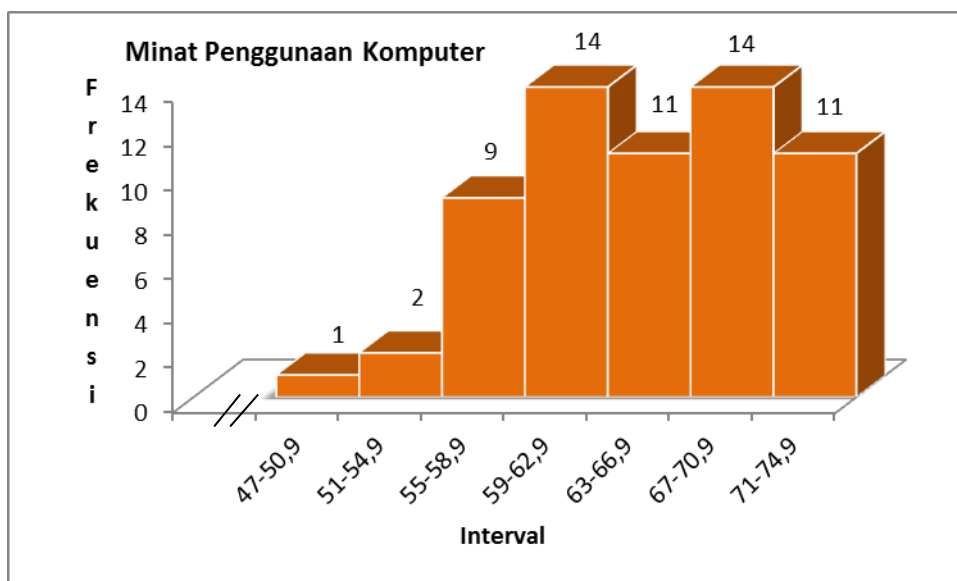
Selanjutnya jumlah kelas dapat dihitung dengan menggunakan rumus $1 + 3.3 \log n$, dimana n adalah subjek penelitian. Dari perhitungan diketahui bahwa $n = 62$ sehingga diperoleh banyak kelas $1 + 3.3 \log 62 = 6,92$ dibulatkan menjadi 7 kelas interval. Rentang data dihitung dengan rumus nilai maksimal – nilai minimal, sehingga diperoleh rentang data sebesar $74,00 - 47,00 = 27,00$. Dengan diketahui rentang data maka dapat diperoleh panjang kelas sebesar 3,86. Berikut adalah tabel distribusi frekuensi variabel minat penggunaan komputer:

Tabel 13. Distribusi Frekuensi Variabel Minat Penggunaan Komputer

No.	Interval			frekuensi	Persentase
1	71	-	74.9	11	17.74%
2	67	-	70.9	14	22.58%
3	63	-	66.9	11	17.74%
4	59	-	62.9	14	22.58%
5	55	-	58.9	9	14.52%
6	51	-	54.9	2	3.23%
7	47	-	50.9	1	1.61%
Jumlah				62	100.00%

(Sumber: Hasil olah data, 2014)

Berdasarkan distribusi frekuensi variabel minat penggunaan komputer di atas dapat digambarkan diagram sebagai berikut:



Gambar 7. Diagram Distribusi Frekuensi Variabel Minat Penggunaan Komputer

Berdasarkan tabel 13 dan gambar 7 menunjukkan bahwa mayoritas frekuensi variabel minat penggunaan komputer terdapat pada interval 59-62,9 dan 67-70,9 yakni sebanyak 14 siswa (22,58%) dan paling sedikit pada interval 47-50,9 sebanyak 1 siswa (1,61 %). Sisanya terdapat pada interval 71-74,9 dan 63-66,9 masing-masing sebanyak 11 siswa (17,74%), interval 55-58,9 sebanyak 9 siswa (14,52%), dan interval 51-54,9 sebanyak 2 siswa (3,23%).

Penentuan kecenderungan variabel, setelah nilai minimum (X_{\min}) dan nilai maksimum (X_{\max}) diketahui yaitu 20 dan 80, maka selanjutnya mencari nilai rata-rata ideal (M_i) dengan rumus $M_i = \frac{1}{2} (X_{\max} + X_{\min})$, mencari standar deviasi ideal (SD_i) dengan rumus $SD_i = \frac{1}{6} (X_{\max} - X_{\min})$. Berdasarkan acuan norma di atas, *mean* variabel prestasi belajar adalah 50, dan *standar deviasi ideal* adalah 10. Dari perhitungan di atas dapat dikategorikan dalam 4 kelas sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Sangat tinggi} &= X \geq M_i + 1,5.SD_i \\ &= \geq 65 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Tinggi} &= M_i \leq X < M_i + 1,5 SD_i \\ &= 50 \leq X < 65\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Rendah} &= M_i - 1,5 SD_i \leq X < M_i \\ &= 35 \leq X < 50\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Sangat rendah} &= X < M_i - 1,5 SD_i \\ &= X < 35\end{aligned}$$

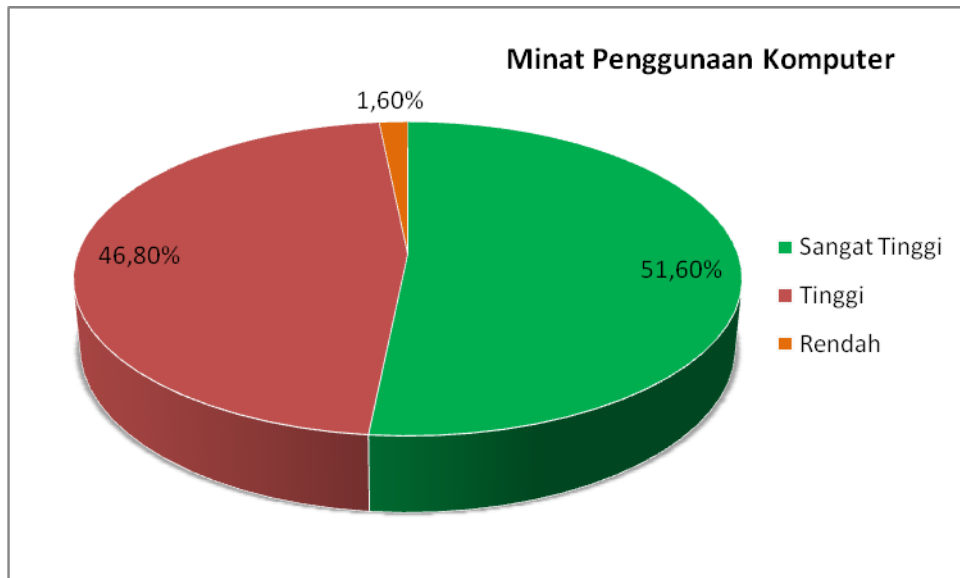
Berdasarkan perhitungan tersebut dapat dibuat tabel distribusi kecenderungan sebagai berikut :

Tabel 14. Distribusi Kecenderungan Variabel Minat Penggunaan Komputer

No	Skor	Frekuensi		Kategori
		Frekuensi	Persentase %	
1	≥ 65	32	51,6	Sangat Tinggi
2	50- 64	29	46,8	Tinggi
3	35-49	1	1,6	Rendah
4	< 35	0	0	Sangat Rendah
Total		62	100,0	-

(Sumber: Hasil olah data, 2014)

Berdasarkan distribusi frekuensi variabel minat penggunaan komputer di atas dapat digambarkan diagram pie sebagai berikut:



Gambar 8. Diagram Pie Kecenderungan Variabel Minat Penggunaan Komputer

Berdasarkan tabel 14 dan gambar 8 di atas menunjukkan bahwa frekuensi variabel informasi dunia kerja sebagian besar pada kategori sangat tinggi sebanyak 32 siswa (51,6%). Selanjutnya yang kedua frekuensi pada kategori tinggi sebanyak 29 siswa (46,8%), pada kategori rendah sebanyak 1 siswa (1,6%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kecenderungan minat penggunaan komputer dalam kategori sangat tinggi.

4. Variabel Hasil Belajar

Data variabel hasil belajar diperoleh melalui dokumentasi berupa nilai hasil belajar dengan jumlah responden 62 siswa. Berdasarkan data hasil belajar yang diolah menggunakan program *SPSS*, maka diperoleh skor tertinggi sebesar 90,00 dan skor terendah sebesar 75,00. Hasil analisis menunjukkan rerata (*mean*) sebesar 81,90, median 82,50, modus 85,00 dan standar deviasi sebesar 3,30.

Selanjutnya jumlah kelas dapat dihitung dengan menggunakan rumus $1 + 3.3 \log n$, dimana n adalah subjek penelitian. Dari perhitungan diketahui bahwa $n =$

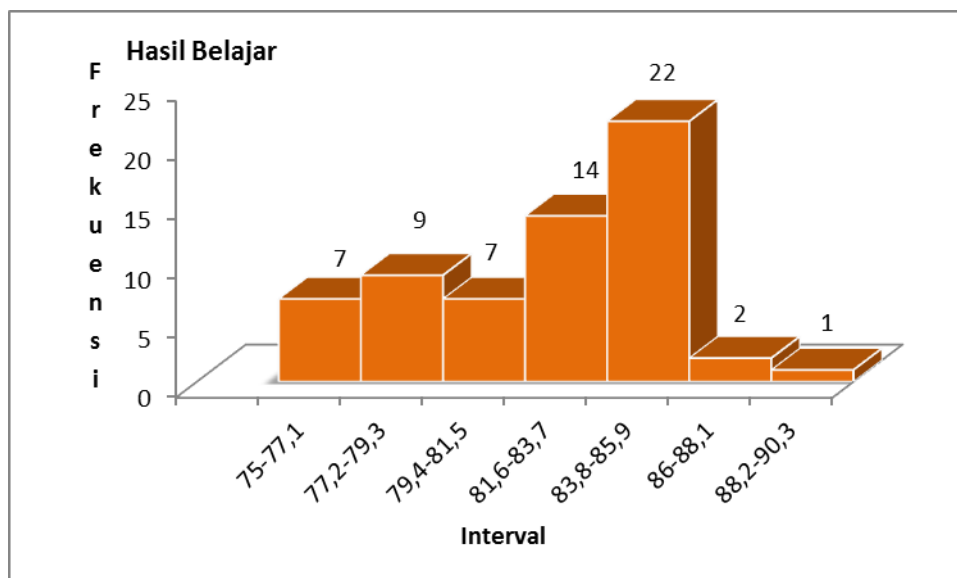
62 sehingga diperoleh banyak kelas $1 + 3.3 \log 62 = 6,92$ dibulatkan menjadi 7 kelas interval. Rentang data dihitung dengan rumus nilai maksimal – nilai minimal, sehingga diperoleh rentang data sebesar $90,00 - 75,00 = 15,00$. Dengan diketahui rentang data maka dapat diperoleh panjang kelas sebesar 2,14. Berikut adalah tabel distribusi frekuensi variabel hasil belajar:

Tabel 15. Distribusi Frekuensi Variabel Hasil Belajar

No.	Interval	frekuensi	Persentase
1	88.2 - 90.3	1	1.61%
2	86 - 88.1	2	3.23%
3	83.8 - 85.9	22	35.48%
4	81.6 - 83.7	14	22.58%
5	79.4 - 81.5	7	11.29%
6	77.2 - 79.3	9	14.52%
7	75 - 77.1	7	11.29%
Jumlah		62	100.00%

(Sumber: Hasil olah data, 2014)

Berdasarkan distribusi frekuensi variabel hasil belajar di atas dapat digambarkan diagram sebagai berikut:



Gambar 9. Diagram Distribusi Frekuensi Variabel Hasil Belajar

Berdasarkan tabel 15 dan gambar 9 menunjukkan bahwa mayoritas frekuensi variabel hasil belajar terdapat pada interval 83,8-85,9 yakni sebanyak 22 siswa (35,48%) dan paling sedikit pada interval 88,2-90,3 sebanyak 1 siswa (1,61%). Sisanya terdapat pada interval 75-77,1 dan 79,4-81,5 yakni sebanyak 7 siswa (11,29), interval 77,2-79,3 yakni sebanyak 9 siswa (14,52%), interval 81,6-83,7 sebanyak 14 siswa (22,58%), dan interval 86-88,1 sebanyak 2 siswa (3,23).

Penentuan kecenderungan variabel, setelah nilai minimum (X_{min}) dan nilai maksimum (X_{max}) diketahui yaitu 0 dan 100, maka selanjutnya mencari nilai rata-rata ideal (M_i) dengan rumus $M_i = \frac{1}{2} (X_{max} + X_{min})$, mencari standar deviasi ideal (SD_i) dengan rumus $SD_i = \frac{1}{6} (X_{max} - X_{min})$. Berdasarkan acuan norma di atas, *mean* variabel hasil belajar adalah 50, dan *standar deviasi ideal* adalah 16,67. Dari perhitungan di atas dapat dikategorikan dalam 4 kelas sebagai berikut:

Sangat tinggi	$= X \geq M_i + 1,5.SD_i$ $= \geq 75$
Tinggi	$= M_i \leq X \leq M_i + 1,5 SD_i$ $= 50 \leq X \leq 74$
Rendah	$= M_i - 1,5SD_i \leq X \leq M_i$ $= 25 \leq X \leq 49$
Sangat rendah	$= X < M_i - 1,5 SD_i$ $= X < 25$

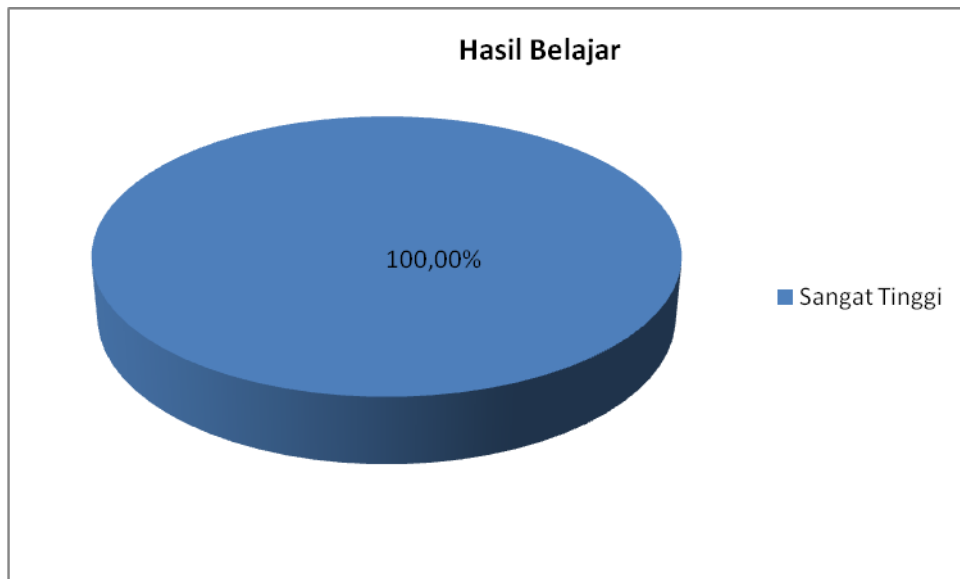
Berdasarkan perhitungan tersebut dapat dibuat tabel distribusi kecenderungan sebagai berikut :

Tabel 16. Distribusi Kecenderungan Variabel Hasil Belajar

No	Skor	Frekuensi		Kategori
		Frekuensi	Persentase %	
1	≥ 75	62	100	Sangat Tinggi
2	50- 74	0	0,0	Tinggi
3	25-49	0	0,0	Rendah
4	< 25	0	0,0	Sangat Rendah
Total		62	100,0	

(Sumber: Hasil olah data, 2014)

Berdasarkan distribusi frekuensi variabel hasil belajar di atas dapat digambarkan diagram pie sebagai berikut:



Gambar 10. Diagram Pie Kecenderungan Variabel Hasil Belajar

Berdasarkan tabel 16 dan gambar 10 di atas menunjukkan bahwa kategorisasi variabel hasil belajar seluruhnya pada kategori sangat tinggi sebanyak 62 (100%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kecenderungan hasil belajar dalam kategor sangat tinggi.

B. Pengujian Persyaratan Analisis

Analisis data yang digunakan dalam pembahasan ini menggunakan analisis regresi. Model ini dipilih untuk mengetahui besarnya pengaruh motivasi, intensitas, dan minat penggunaan komputer, terhadap hasil belajar siswa kelas X kompetensi keahlian Multimedia pada mata pelajaran multimedia di SMK Negeri 1 Wonosari yang berjumlah 62 orang. Sebelum melakukan analisis regresi terlebih dahulu dilakukan pengujian prasyarat analisis yaitu uji normalitas, uji linearitas dan uji multikolinearitas. Berikut hasil pengujian prasyarat analisis data dalam penelitian ini:

Pengujian Persyaratan Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas variabel dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov*. Kriteria penerimaan normalitas adalah jika nilai signifikansi hasil perhitungan lebih besar dari $\alpha = 0,05$ maka distribusinya dikatakan normal, sebaliknya jika lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ maka distribusinya dikatakan tidak normal. Di bawah ini disajikan hasil perhitungan untuk semua variabel:

Tabel 17. Rangkuman Hasil Uji Normalitas

No	Data	Sig (p)	Keterangan
1	Motivasi Penggunaan Komputer	0,345	Signifikansi > 0,05 = normal
2	Intensitas penggunaan komputer	0,523	Signifikansi > 0,05 = normal
3	Minat penggunaan komputer	0,861	Signifikansi > 0,05 = normal
4	Hasil belajar	0,172	Signifikansi > 0,05 = normal

Berdasarkan hasil perhitungan program SPSS, dapat diketahui bahwa sebaran data normal. Dari hasil perhitungan normalitas sebaran data variabel dalam

penelitian ini berdistribusi normal, karena mempunyai nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 pada ($p > 0,05$). Jadi, data ini telah memenuhi syarat untuk dianalisis.

2. Pengujian Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah variabel bebas dengan variabel terikat mempunyai hubungan linier atau tidak dan merupakan syarat digunakannya analisis regresi dan korelasi. Kriteria yang diterapkan untuk menyatakan kelinieran adalah nilai F yang diperoleh kemudian dikonsultasikan dengan nilai F tabel dengan taraf signifikansi 5%. Jika F hitung lebih kecil atau sama dengan F tabel maka hubungan antar variabel bebas terhadap variabel terikat dinyatakan linier. Hasil uji linieritas pada variabel motivasi, intensitas penggunaan komputer, minat penggunaan komputer, terhadap hasil belajar siswa Siswa kelas X SMK Negeri 1 Wonosari adalah sebagai berikut

Tabel 18. Hasil Uji Linieritas

Korelasi	F hitung	Signifikansi	Keterangan
$X_1 \rightarrow Y$	1,286	0,244	Linier
$X_2 \rightarrow Y$	1,510	0,133	Linier
$X_3 \rightarrow Y$	1,382	0,188	Linier

(Sumber: Hasil olah data, 2014)

Hasil uji linieritas pada tabel di atas dapat diketahui bahwa variabel independen terhadap variabel dependen mempunyai nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05 ($\text{sig} > 0,05$), hal ini menunjukkan bahwa semua variabel penelitian adalah linier. Hubungan antara variabel motivasi (X_1) dengan hasil belajar (Y) bersifat linier dengan nilai signifikansi 0,244 (lebih besar dari 0,05). Hubungan

antara variabel intensitas penggunaan komputer (X_2) dengan hasil belajar (Y) bersifat linier, karena signifikasinya sebesar 0,133. Hubungan antara variabel minat penggunaan komputer (X_3) dengan hasil belajar (Y) bersifat linier, karena signifikasinya sebesar 0,188.

Apabila harga F yang diperoleh dikonsultasikan dengan harga F tabel, dimana harga F hitung lebih kecil atau sama dengan harga F tabel pada taraf signifikansi 5%, maka korelasi antara variabel bebas dengan variabel terikat juga menunjukkan bersifat linier. Hasil uji linieritas pada penelitian ini menunjukkan untuk variabel motivasi (X_1) dengan hasil belajar (Y) bersifat linear karena nilai F hitung lebih kecil dari harga F tabel ($1,286 < 1,78$), dan untuk intensitas penggunaan komputer (X_2) dengan hasil belajar (Y) bersifat linier karena nilai F hitung lebih kecil dari harga F tabel ($1,510 < 1,78$) serta untuk variabel minat penggunaan komputer (X_3) dengan hasil belajar (Y) bersifat linier karena nilai F hitung lebih kecil dari harga F tabel ($1,382 < 1,84$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hubungan kedua variabel bebas dengan variabel terikat linier.

3. Pengujian Uji Multikolinieritas

Dalam uji multikolinieritas menuntut bahwa antara variabel bebas tidak boleh ada korelasi yang sangat tinggi, yaitu apabila harga r hitung lebih besar 0,8. Untuk menguji multikolinieritas menggunakan korelasi *Product moment* guna menghitung korelasi antar variabel bebas yang satu dengan variabel bebas yang lain. Uji multikolinieritas dilakukan sebagai syarat digunakannya analisis regresi ganda. Hasil uji multikolinearitas disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 19. Hasil Uji Multikolonieritas

Variabel	<i>Pearson Correlation</i>	Keterangan
Motivasi penggunaan komputer	0,707	Non Multikolinieritas
Intensitas penggunaan komputer	0,619	Non Multikolinieritas
Minat penggunaan komputer	0,650	Non Multikolinieritas

(Sumber : Hasil olah data, 2014)

Hasil perhitungan diperoleh nilai r hitung sebesar 0,707, 0,619 dan 0,650, nilai ini menunjukkan lebih kecil dari 0,8. Jadi dapat disimpulkan bahwa ketiga variabel tersebut tidak terjadi korelasi atau hubungan antar variabel bebas dalam model penelitian.

C. Pengujian Hipotesis

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh motivasi, intensitas penggunaan komputer, minat penggunaan komputer, terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 Wonosari. Hasil analisis setelah dilakukan uji prasyarat analisis yang hasilnya variabel normal, linier, dan tidak terjadi multikolinieritas, maka dapat dilakukan pengujian hipotesis menggunakan regresi. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik regresi. Penjelasan tentang hasil pengujian hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Uji Hipotesis 1

Hipotesis yang pertama dalam penelitian ini adalah "Ada pengaruh positif dan signifikan motivasi penggunaan komputer terhadap hasil belajar siswa kelas X kompetensi keahlian Multimedia pada mata pelajaran Multimedia di SMK Negeri 1

Wonosari". Untuk menguji hipotesis tersebut maka digunakan analisis regresi sederhana.

Tabel 20. Hasil Regresi Sederhana (X_1 -Y)

Variabel	Koefisien
X_1	0,465
Konstanta	49,885
r^2	0,584
t_{hitung}	9,178

(Sumber: Data Primer, 2014)

a. Persamaan Garis Regresi

Berdasarkan tabel di atas, maka persamaan garis regresi dapat dinyatakan dalam persamaan sebagai berikut:

$$Y = 49,885 + 0,465 X_1$$

Persamaan tersebut menunjukkan bahwa nilai koefisien X_1 sebesar 0,465 yang berarti apabila nilai motivasi penggunaan komputer (X_1) meningkat 1 poin maka hasil belajar (Y) akan meningkat sebesar 0,465 poin.

b. Koefisien Determinasi (r^2)

Koefisien determinasi menunjukkan tingkat ketepatan garis regresi. Garis regresi digunakan untuk menjelaskan proporsi dari ragam hasil belajar (Y) yang diterangkan oleh variabel independennya. Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan program *SPSS* menunjukkan r^2 sebesar 0,584. Nilai tersebut berarti 58,4% perubahan pada variabel hasil belajar (Y) dapat diterangkan oleh variabel motivasi (X_1), sedangkan 41,6% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dianalisis.

c. Pengujian Signifikansi Regresi Sederhana dengan Uji t

Pengujian signifikansi bertujuan untuk mengetahui signifikansi pengaruh positif Hasil motivasi (X_1) terhadap hasil belajar (Y). Uji signifikansi menggunakan uji t. Berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai t hitung sebesar 9,178. Jika dibandingkan dengan nilai t_{tabel} sebesar 2,000 pada taraf signifikansi 5%, maka nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga hipotesis pertama diterima. Hal ini berarti bahwa Hasil motivasi berpengaruh signifikan (X_1) terhadap hasil belajar siswa kelas X kompetensi keahlian Multimedia pada mata pelajaran Multimedia di SMK Negeri 1 Wonosari (Y).

2. Uji Hipotesis 2

Hipotesis yang kedua menyatakan bahwa "Ada pengaruh positif dan signifikan intensitas penggunaan komputer terhadap hasil belajar siswa kelas X kompetensi keahlian Multimedia pada mata pelajaran Multimedia di SMK Negeri 1 Wonosari". Untuk menguji hipotesis tersebut maka digunakan analisis regresi sederhana.

Tabel 21. Hasil Regresi Sederhana (X_2 -Y)

Variabel	Koefisien
X_2	0,438
Konstanta	57,744
r^2	0,569
t_{hitung}	8,901

(Sumber: Data Primer, 2014)

a. Persamaan Garis Regresi

Berdasarkan tabel di atas maka persamaan garis regresi dapat dinyatakan dalam persamaan sebagai berikut:

$$Y = 57,744 + 0.438 X_2$$

Persamaan tersebut menunjukkan bahwa nilai koefisien X_2 sebesar 0.438 yang berarti apabila nilai intensitas penggunaan komputer (X_2) meningkat 1 poin maka hasil belajar (Y) akan meningkat sebesar 0.438 poin.

b. Koefisien Determinasi (r^2)

Koefisien determinasi menunjukkan tingkat ketepatan garis regresi. Garis regresi digunakan untuk menjelaskan proporsi dari ragam hasil belajar (Y) yang diterangkan oleh variabel independennya. Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan program *SPSS* menunjukkan r^2 sebesar 0.569. Nilai tersebut berarti 56,9% perubahan pada variabel hasil belajar (Y) dapat diterangkan oleh variabel intensitas penggunaan komputer (X_2), sedangkan 43,1% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dianalisis.

c. Pengujian Signifikansi Regresi Sederhana dengan uji t

Pengujian signifikansi bertujuan untuk mengetahui signifikansi pengaruh intensitas penggunaan komputer (X_2) terhadap hasil belajar (Y). Uji signifikansi menggunakan uji t. Berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 8,901. Jika dibandingkan dengan nilai t_{tabel} sebesar 2,000 pada taraf signifikansi 5%, maka nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga hipotesis kedua diterima. Hal ini berarti bahwa intensitas penggunaan komputer berpengaruh signifikan (X_2) terhadap hasil belajar siswa kelas X kompetensi keahlian Multimedia pada mata pelajaran Multimedia di SMK Negeri 1 Wonosari (Y).

3. Uji Hipotesis 3

Hipotesis yang ketiga menyatakan bahwa "Ada pengaruh positif dan signifikan minat penggunaan komputer terhadap hasil belajar siswa kelas X kompetensi keahlian Multimedia dalam mata pelajaran Multimedia SMK Negeri 1

Wonosari. Untuk menguji hipotesis tersebut maka digunakan analisis regresi sederhana.

Tabel 22. Hasil Regresi Sederhana (X_3 -Y)

Variabel	Koefisien
X_3	0.372
Konstanta	57,954
r^2	0.451
t_{hitung}	7,018

(Sumber: Data Primer, 2014)

a. Persamaan Garis Regresi

Berdasarkan tabel di atas maka persamaan garis regresi dapat dinyatakan dalam persamaan sebagai berikut:

$$Y = 57,954 + 0.372 X_3$$

Persamaan tersebut menunjukkan bahwa nilai koefisien X_3 sebesar 0.372 yang berarti apabila nilai minat penggunaan komputer (X_3) meningkat 1 poin maka hasil belajar (Y) akan meningkat sebesar 0.372 poin.

b. Koefisien Determinasi (r^2)

Koefisien determinasi menunjukkan tingkat ketepatan garis regresi. Garis regresi digunakan untuk menjelaskan proporsi dari ragam hasil belajar (Y) yang diterangkan oleh variabel independennya. Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan program *SPSS* menunjukkan r^2 sebesar 0.451. Nilai tersebut berarti 45,1% perubahan pada variabel hasil belajar (Y) dapat diterangkan oleh variabel minat penggunaan komputer (X_3), sedangkan 54,9% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dianalisis.

c. Pengujian Signifikansi Regresi Sederhana dengan uji t

Pengujian signifikansi bertujuan untuk mengetahui signifikansi pengaruh minat penggunaan komputer (X_3) terhadap hasil belajar (Y). Uji signifikansi menggunakan uji t. Berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 7,018. Jika dibandingkan dengan nilai t_{tabel} sebesar 2,000 pada taraf signifikansi 5%, maka nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga hipotesis ketiga diterima. Hal ini berarti bahwa minat penggunaan komputer berpengaruh signifikan (X_3) terhadap hasil belajar kompetensi keahlian Multimedia siswa kelas X dalam pelajaran Multimedia di SMK Negeri 1 Wonosari (Y).

4. Uji Hipotesis 4

Hipotesis ketiga dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis regresi berganda. Hipotesis ini menyatakan bahwa "Ada pengaruh positif dan signifikan motivasi, intensitas, dan minat penggunaan komputer secara bersama-sama terhadap hasil belajar kompetensi keahlian Multimedia siswa kelas X pada mata pelajaran Multimedia di SMK Negeri 1 Wonosari". Uji hipotesis ini dilakukan dengan menggunakan analisis regresi berganda. Pembuktian hipotesis berdasarkan pada nilai signifikansi yang diperoleh dari hasil penelitian dibandingkan dengan nilai taraf signifikansi 5%, apabila nilai signifikansi yang diperoleh dari penelitian kurang dari 0,05, maka hipotesis tersebut diterima, begitu pula sebaliknya. Rangkuman hasil analisis regresi berganda dalam penelitian ini dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 23. Hasil Analisis Regresi Berganda

F hitung	F tabel	Sig	R ²
44,545	2,76	0,000	0,697

(Sumber: Hasil olah data, 2014)

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui motivasi penggunaan komputer, intensitas penggunaan komputer, dan minat penggunaan komputer secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kompetensi keahlian Multimedia siswa kelas X pada mata pelajaran Multimedia di SMK Negeri 1 Wonosari dengan nilai F hitung sebesar 44,545 lebih besar dari F tabel ($44,545 > 2,76$) dan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$).

Berdasarkan hasil tersebut, maka hipotesis ketiga dalam penelitian ini diterima. Hasil analisis regresi ini dapat diketahui ada pengaruh positif dan signifikan motivasi penggunaan komputer, intensitas penggunaan komputer, dan minat penggunaan komputer secara bersama-sama terhadap hasil belajar kompetensi keahlian Multimedia siswa kelas X pada mata pelajaran Multimedia di SMK Negeri 1 Wonosari.

a. Persamaan Garis Regresi

Berdasarkan hasil analisis regresi, maka persamaan garis regresi dapat dinyatakan dalam persamaan sebagai berikut:

$$Y = 47,299 + 0,288 X_1 + 0,211 X_2 + 0,112 X_3$$

Persamaan tersebut menunjukkan bahwa nilai koefisien X_1 sebesar 0,228 yang berarti hasil motivasi X_1 meningkat 1 poin maka hasil belajar (Y) akan meningkat 0,288 poin dengan asumsi X_1 tetap. Selanjutnya koefisien X_2 sebesar 0,211 yang berarti apabila nilai intensitas penggunaan komputer X_2 meningkat 1 poin maka pertambahan nilai pada hasil belajar (Y) akan meningkat 0,211 dengan asumsi X_2 tetap. Kemudian koefisien X_3 sebesar 0,112 yang berarti apabila nilai minat penggunaan komputer X_3 meningkat 1 poin maka

pertambahan nilai pada hasil belajar (Y) akan meningkat 0,112 dengan asumsi X_3 tetap.

b. Koefisien Determinasi

Pengujian dimaksud untuk mengetahui tingkat ketepatan yang paling baik dalam analisis regresi yang dinyatakan dengan koefisien determinasi majemuk (R^2). Semakin besar nilai $R^2 = 1$, berarti variable prediktor berpengaruh sempurna terhadap variabel kriterium, sebaliknya jika $R^2 = 0$ berarti independen variabel tidak berpengaruh terhadap dependen variabel. Hasil analisis diperoleh koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,697 atau 69,7%. Hasil ini mengindikasikan bahwa hasil belajar dapat dijelaskan oleh variabel motivasi, intensitas penggunaan komputer dan minat penggunaan komputer sebesar 69,7%, sedangkan sisanya sebesar 30,3% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diteliti.

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

Berdasarkan hasil analisis regresi ganda dapat diketahui besarnya Sumbangan Efektif (SE) dan Sumbangan Relatif (SR) masing-masing variabel bebas (motivasi, intensitas penggunaan komputer dan minat penggunaan komputer) terhadap variabel terikat (hasil belajar). Besarnya bobot sumbangan efektif untuk masing masing variabel bebas dan variabel terikat pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini

Tabel 24. Bobot sumbangan masing-masing variabel bebas

Variabel Penelitian	Efektif (%)	Relatif (%)
Hasil motivasi	28,7%	41,2%
Intensitas penggunaan komputer	27,4%	39,4%
Minat penggunaan komputer	13,6%	19,5%
Total	69,7%	100,0%

(Sumber: Hasil olah data, 2014)

Hasil di atas menunjukkan besarnya sumbangan masing-masing variabel. Variabel motivasi mempunyai sumbangan efektif sebesar 28,7%, intensitas penggunaan komputer sebesar 27,4% dan minat penggunaan komputer sebesar 13,6%. Selain diketahui besarnya sumbangan efektif untuk masing-masing variabel, tabel di atas juga menunjukkan besarnya sumbangan relatif untuk masing-masing variabel bebas. Variabel motivasi sebesar 41,2%, intensitas penggunaan komputer sebesar 39,4% dan minat penggunaan komputer sebesar 19,5%.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pengaruh positif dan signifikan motivasi terhadap hasil belajar kompetensi keahlian multimedia siswa kelas X pada mata pelajaran Multimedia di SMK Negeri 1 Wonosari

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi penggunaan komputer berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa kompetensi keahlian Multimedia kelas X di SMK Negeri 1 Wonosari, hal ini dibuktikan dari nilai t hitung lebih besar dari t tabel ($9,178 > 2,000$) dan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang berarti kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Sumbangan efektif untuk motivasi penggunaan komputer terhadap hasil belajar sebesar 28,7%. Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rifka Fauzia (2013) yang menyimpulkan bahwa adanya motivasi penggunaan komputer berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Motivasi siswa menentukan pencapaian hasil belajarnya. Adanya motivasi pada diri siswa membuat siswa tersebut tidak mudah putus asa, tekun dan selalu bersaing untuk menjadi yang terbaik. Oleh karena itu, dengan didasari motivasi belajar yang baik, maka dapat menimbulkan kesadaran dalam diri siswa untuk selalu belajar atas kemauannya sendiri tanpa adanya paksaan dari orang lain. Apabila sudah ada kesadaran dalam diri siswa, maka siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan, sehingga mempermudah siswa dalam pencapaian hasil belajar yang diinginkan. Hal ini sebagaimana yang dikemukakan oleh Mc. Donald (dalam Oemar Hamalik, 2001:158) bahwa motivasi merupakan perubahan energi dalam diri (pribadi) siswa yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai hasil belajar.

Dengan demikian apabila siswa memiliki motivasi penggunaan komputer yang baik, maka akan cenderung menguasai kompetensi yang pada akhirnya siswa dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kompetensi keahlian multimedia. Semakin baik motivasi penggunaan komputer pada siswa, maka semakin baik pula hasil belajar pada kompetensi keahlian multimedia.

2. Pengaruh positif dan signifikan intensitas penggunaan komputer terhadap hasil belajar kompetensi keahlian Multimedia siswa kelas X pada mata pelajaran Multimedia di SMK Negeri 1 Wonosari

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa intensitas penggunaan komputer berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar kompetensi keahlian Multimedia siswa kelas X pada mata pelajaran Multimedia di SMK Negeri 1 Wonosari, hal ini dibuktikan dari nilai t hitung lebih besar dari t tabel ($8,901 > 2,000$) dan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang berarti kurang dari 0,05

($0,000 < 0,05$). Sumbangan efektif dari intensitas penggunaan komputer terhadap hasil belajar sebesar 27,4%.

Hasil penelitian ini sama dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rifka Fauzia (2013) yang membuktikan adanya pengaruh positif dan signifikan intensitas penggunaan komputer terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK. Selain itu, hasil penelitian ini juga sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Hidayat (2012) yang menyimpulkan bahwa terdapat hubungan antara intensitas penggunaan wifi sekolah dengan hasil belajar siswa.

Intensitas penggunaan komputer merupakan hal yang harus dilakukan oleh siswa khususnya pada kompetensi keahlian multimedia. Siswa hampir setiap hari menggunakan komputer. Siswa yang kurang paham terhadap komputer bisa ketinggalan materi yang diajarkan oleh Guru. Dengan intensitas penggunaan komputer yang tinggi, akan membuat siswa menjadi lebih paham dan aktif. Siswa yang lebih paham dan aktif akan lebih mudah dalam penguasaan materi produktif multimedia, sehingga hasil belajar pada kompetensi keahlian multimedia menjadi meningkat.

Dengan demikian semakin baik intensitas siswa dalam penggunaan komputer, maka semakin baik pula hasil belajar siswa pada kompetensi keahlian Multimedia.

3. Pengaruh positif dan signifikan minat penggunaan komputer terhadap hasil belajar kompetensi keahlian Multimedia siswa kelas X pada mata pelajaran Multimedia di SMK Negeri 1 Wonosari

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa minat penggunaan komputer

berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar kompetensi keahlian Multimedia siswa kelas X pada mata pelajaran Multimedia siswa kelas X di SMK Negeri 1 Wonosari, hal ini dibuktikan dari nilai t hitung lebih besar dari t tabel ($7,018 > 2,000$) dan nilai signifikansi sebesar $0,000$, yang berarti kurang dari $0,05$ ($0,000 < 0,05$). Sumbangan efektif dari minat penggunaan komputer terhadap hasil belajar sebesar $13,6\%$.

Hasil penelitian ini membuktikan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rifka Fauzia (2013) yang menyimpulkan adanya pengaruh positif dan signifikan minat penggunaan komputer terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK. Penelitian ini juga sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Hidayat (2012) yang membuktikan adanya hubungan antara intensitas penggunaan wifi dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK.

Belajar merupakan kegiatan yang setiap hari dilakukan oleh siswa baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan rumah tempat tinggal siswa. Dalam belajar, minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh terutama dalam hal proses belajar di sekolah terhadap suatu mata pelajaran. Bagi siswa, minat merupakan salah satu hal yang ikut menentukan keberhasilan dalam segala bidang, baik dalam studi, kerja dan kegiatan-kegiatan lain. Hal tersebut tentunya akan sangat mempengaruhi hasil belajar siswa termasuk minat penggunaan komputer. Hal ini sebagaimana yang dikemukakan oleh Slameto (2003: 180) bahwa salah satu faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor psikologis. Faktor psikologis merupakan faktor dari dalam diri individu yang berhubungan rohaniah atau perasaan contohnya minat siswa.

Minat sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar, karena bila bahan pengajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya karena tidak ada daya tarik baginya. Minat siswa untuk belajar dapat timbul karena adanya pengetahuan dan informasi mengenai arti penting pelajaran tersebut yang diikuti oleh perasaan senang sehingga timbul kemauan dan hasrat untuk melakukan suatu kegiatan. Minat biasanya ditandai dengan adanya pemusatan perhatian, keingintahuan, kemauan, kesadaran individu, perasaan senang dan ketertarikan. Siswa yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut. Oleh karena itu, minat penggunaan komputer siswa perlu ditumbuhkan agar hasil belajar pada kompetensi keahlian multimedia menjadi optimal.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa semakin baik minat penggunaan komputer pada siswa, maka semakin baik pula hasil belajar siswa pada kompetensi keahlian multimedia.

4. Pengaruh positif dan signifikan motivasi penggunaan komputer, intensitas penggunaan komputer, dan minat penggunaan komputer secara bersama-sama terhadap terhadap hasil belajar siswa kelas X kompetensi keahlian Multimedia pada mata pelajaran Multimedia di SMK Negeri 1 Wonosari

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi penggunaan komputer, intensitas penggunaan komputer, dan minat penggunaan komputer secara bersama-sama berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas X kompetensi keahlian Multimedia pada mata pelajaran Multimedia di SMK

Negeri 1 Wonosari, hal ini dibuktikan dari nilai F hitung sebesar 44,545 lebih besar dari F tabel ($44,545 < 2,76$) dan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Sumbangan efektif dari ketiga variabel tersebut sebesar 69,7%. Hasil penelitian ini membuktikan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rifka Fauzia (2013) yang menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh motivasi penggunaan komputer, intensitas penggunaan komputer, dan minat penggunaan komputer secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Hal ini sebagaimana yang dikemukakan oleh Djamarah (2002) bahwa banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar misalnya motivasi, minat dan intensitas. Dengan motivasi, siswa menjadi lebih bersemangat dan bergairah dalam menggunakan komputer. Sementara dengan adanya intensitas dalam menggunakan komputer, siswa menjadi lebih aktif dan memahami materi produktif multimedia. Siswa yang mempunyai minat yang tinggi terhadap penggunaan komputer maka akan dirinya akan memberikan fokus yang tinggi terhadap penggunaan komputer sebagai media belajar produktif multimedia.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semakin baik motivasi, intensitas penggunaan komputer dan minat penggunaan komputer, maka semakin baik hasil belajar siswa kelas X kompetensi keahlian Multimedia pada mata pelajaran Multimedia di SMK Negeri 1 Wonosari.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh positif dan signifikan motivasi penggunaan komputer terhadap hasil belajar siswa kelas X kompetensi keahlian Multimedia pada mata pelajaran Multimedia di SMK Negeri 1 Wonosari, hal ini dibuktikan dari nilai t hitung lebih besar dari t tabel ($9,178 > 2,000$) dan nilai signifikansi sebesar $0,000$, yang berarti kurang dari $0,05$ ($0,000 < 0,05$). Sumbangan efektif untuk motivasi penggunaan komputer dengan hasil belajar siswa kelas X kompetensi keahlian Multimedia sebesar $28,7\%$.
2. Ada pengaruh positif dan signifikan intensitas penggunaan komputer terhadap hasil belajar siswa kelas X kompetensi keahlian Multimedia pada mata pelajaran Multimedia di SMK Negeri 1 Wonosari, hal ini dibuktikan dari nilai t hitung lebih besar dari t tabel ($8,901 > 2,000$) dan nilai signifikansi sebesar $0,000$, yang berarti kurang dari $0,05$ ($0,000 < 0,05$). Sumbangan efektif dari peran bimbingan karir terhadap kesiapan kerja sebesar $27,4\%$.
3. Ada pengaruh positif dan signifikan minat penggunaan komputer terhadap hasil belajar siswa kelas X kompetensi keahlian Multimedia pada mata pelajaran Multimedia di SMK Negeri 1 Wonosari, hal ini dibuktikan dari nilai t hitung lebih besar dari t tabel ($7,018 > 2,000$) dan nilai signifikansi sebesar

0,000, yang berarti kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Sumbangan efektif dari informasi dunia kerja terhadap kesiapan kerja sebesar 13,6%.

4. Ada pengaruh positif dan signifikan motivasi, intensitas penggunaan komputer, dan minat penggunaan komputer secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa kelas X kompetensi keahlian Multimedia pada mata pelajaran Multimedia di SMK Negeri 1 Wonosari, hal ini dibuktikan dari nilai F hitung sebesar 44,545 lebih besar dari F tabel ($44,545 > 2,76$) dan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Sumbangan efektif dari kedua variabel tersebut sebesar 69,7%.

B. Implikasi

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dan kesimpulan yang diambil dalam penelitian ini, maka ada beberapa implikasi yang dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh positif dan signifikan motivasi penggunaan komputer terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat memberikan implikasi bahwa dengan adanya motivasi, siswa menjadi lebih bersemangat dan bergairah dalam menggunakan komputer yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Terdapat pengaruh positif dan signifikan intensitas penggunaan komputer terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat memberikan implikasi bahwa dengan adanya intensitas dalam menggunakan komputer, siswa menjadi lebih aktif dan memahami materi yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Terdapat pengaruh positif dan signifikan minat penggunaan komputer terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat memberikan implikasi bahwa dengan adanya minat yang tinggi pada komputer maka akan siswa akan memberikan fokus yang tinggi terhadap penggunaan komputer sebagai media belajar produktif multimedia, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Terdapat pengaruh positif dan signifikan motivasi penggunaan komputer, intensitas penggunaan komputer, dan minat penggunaan komputer terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat memberikan implikasi bahwa dengan adanya motivasi, intensitas penggunaan komputer, dan minat penggunaan komputer maka akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Semakin baik motivasi, intensitas, dan minat penggunaan komputer, maka semakin baik hasil belajar siswa pada kompetensi keahlian multimedia.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan diantaranya yakni lokasi sekolah yang berbeda-beda membuat peneliti dalam mengumpulkan data penelitian hanya mengambil dua sampel sekolah, hanya meneliti tiga variabel prediktor sebagai pengaruh dari hasil belajar siswa, dan peneliti harus lebih sabar dan tekun dalam mengumpulkan data.

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka disarankan sebagai berikut:

1. Bagi guru

Guru sebagai fasilitator dan pendidik hendaknya dapat mengembangkan motivasi, intensitas penggunaan komputer, dan minat siswa dalam menggunakan komputer, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi Siswa

Hendaknya siswa diharapkan lebih bersungguh-sungguh dalam mengikuti dan mengembangkan keahlian Multimedia sehingga dapat meningkatkan kemampuan dan hasil belajar.

3. Bagi Peneliti selanjutnya

Berdasarkan pada hasil penelitian yang diperoleh, diduga masih terdapat variabel-variabel lain yang ikut memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berkaitan dengan hal itu, bagi peneliti selanjutnya disarankan agar dapat memperluas penelitian ini dari variabel lainnya yang relevan dan yang mempengaruhi hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan. (2007). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Anonim. *Faktor yang Mempengaruhi Motivasi*. (2014, Januari 8). Retrieved from Rumah Kemuning: <http://rumahkemuning.com/2013/04/faktor-faktor-yang-mempengaruhi-motivasi/>
- Arikunto, S. (1998). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- _____. (2002). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- _____. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- _____. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arifin, Anwar. (2005). *Paradigma baru pendidikan nasional dalam Undang-Undang SISDIKNAS no. 20 tahun 2003*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Ariopsmk Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan. (2008). *SPEKTRUM KEAHLIAN PENDIDIKAN MENENGAH KEJURUAN*. Diakses dari <http://www.ditpsmk.net/?page=news;Nzk3> pada tanggal 04 Maret 2014, pukul 14.04 WIB.
- As'ad, M. (2004). *Psikologi Industri, Seri Umum. Sumber Daya Manusia*. Edisi 4. Yogyakarta: Liberty.
- Azwar, Saifuddin. (1998). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Chaplin, J. P. (2006). *Kamus Lengkap Psikologi* (Kartini Kartono, Trans.). Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Crow, L. D., & Crow, A. (1958). *Educational Psychology*. New York: American Book Company.
- _____. (1984). *Psikologi Pendidikan*, terj. Kasijan, Surabaya: Bina Ilmu.
- Daryanto. (1997). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Departemen Agama RI. (2002). *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Depag.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1990). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1990.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (1999). *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- _____. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Djemari. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes Nontes*. Yogyakarta : Mitra Cendikia
- Echols, John M. dan Hassan Shadily dalam Kamus Inggris Indonesia, Jakarta : PT. Gramedia, 2000.

- Gafur, A. (2013). *Pengaruh penerapan metode Think Pair Share Terhadap Peningkatan Hasil Belajar PKN siswa kelas VII SMP Negeri 7 Klaten TA 2012/2013*. Yogyakarta: FIS UNY.
- Gatot, HP. (2005). *Kompetensi Profesi Dalam Bidang Pendidikan Kejuruan*. Makalah Seminar Nasional FT UNNES 21 September 2005.
- Gronlund. (1985). *Menyusun Tes Hasil Belajar*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Hamalik, Oemar. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. (2003). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. (2005). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hazim, Nurkholif. (2005). *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: UT, Pustekom., IPTPI
- Hudoyo, Herman. (1981). *Interaksi Belajar Mengajar Matematika*. Jakarta: P3G.
- Luknanto, Ir. Djoko M. P. (2014, Januari 8). *Undang-undang SISDIKNAS*. Retrieved from Bahan kuliah, artikel, tautan: <http://luk.staff.ugm.ac.id/atur/UU20-2003Sisdiknas.pdf>
- Kawareh, Z. (1995). *Pengembangan Minat Belajar*. Jakarta: Bina Keluarga.
- Kurt, Singer. (1987). *Membina Hasrat Belajar di Rumah* (Terj. Bregman) Bandung: Remaja Karya.
- Makmun, Abin Syamsudin. (2007). *Psikologi Kependidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mukminan, G. S. (2013). *Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual dan media Kartu Bergambar terhadap hasil belajar ips menurut gaya belajar siswa di smp negeri 14 yogyakarta dan smp negeri 15 yogyakarta*. Yogyakarta: FIS UNY.
- Nahriana. (2008). *Pengembangan profesionalisme guru Sekolah Menengah Kejuruan. Makalah Seminar Internasional Revitalisasi Pendidikan Kejuruan dalam Pengembangan SDM Nasional*. Padang.
- Noor, Madjid, dkk. (1987). *Filsafat dan Teori Pendidikan*. Bandung : FIP IKIP.
- Nuraini. (2011). *Intensitas Belajar Siswa*. Diakses dari <http://suaraguru.wordpress.com> pada tanggal 19 Maret 2014 pukul 16.00 WIB.
- Nusyera, D. A., & Drs. Suparman M. Pd. (2014, Januari 8). *HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS PENGGUNAAN FASILITAS LABORATORIUM KOMPUTER DAN MOTIVASI BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) KELAS XI TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN DI SMK NEGERI 2 DEPOK SLEMAN TAHUN AJARAN 2012/2013*. Retrieved from JURNAL: <http://eprints.uny.ac.id/10401/1/Jurnal.pdf>
- orionbetelgeuze. (2013, 03 04). *Jurusan yang Banyak Dicari*. Retrieved from Konsultan Pendidikan: <http://konsultanpendidikan.com/2013/03/04/jurusan-yang-banyak-dicari-perusahaan/>
- Pande, I. A. (1984). *Didaktik Metodik Pendidik Umum*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Poerwodarminto, W. J. (1986). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: CV. Rajawali.

- Prayitno, D. E. (1989). *Motivasi Dalam Belajar*. Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan tenaga Pendidikan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Prof. Dr. J. Winardi, S. (2001). *Motivasi & Pemotivasian dalam Manajemen*. Bandung: Rajawali Pers.
- Purwanto, N. (1985). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: CV Remaja Karya.
- _____. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja.
- Robbins, S. P. (2007). *Perilaku Organisasi* (Vol. 1). Jakarta: Salemba Empat.
- Sabri, Ahmad. (2005). *Strategi Belajar Mengajar Dan Micro Teaching*. Jakarta : Quantum
- Safari. (2003). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sagala, Syaiful. (2007). *Manajemen Strategik dalam Peningkatan Mutu Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman, A.M. (2006). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- _____. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Sekretariat Jenderal Biro Hukum dan Organisasi, [Biro Hukum dan Organisasi, Sekretariat Jenderal]. (2010). *Peraturan pemerintah Republik Indonesia nomor 17 tahun 2010 tentang pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan, Kementerian Pendidikan Nasional*. Kementerian Pendidikan Nasional.
- Slameto, D. (1995). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Vol. III). Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- _____. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- _____. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Soedijarto. (2008). *Landasan dan Arah Pendidikan Nasional Kita*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas.
- Subrata, S. (1988). *Dasar-Dasar Psikologi Umum Di Sekolah*. Jakarta: Prima Karya.
- Sudjana dan Rivai. (2005). *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru.
- Sugiyono. (2000). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta
- _____. (2003). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.
- _____. (2005). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujanto, Agus. (2001). *Psikologi Kepribadian*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sutarto, Agung dan Eko Nugroho Julianto. (2008). *Peningkatan Kompetensi professional guru SMK*. MakalahSeminar Internasional. Revitalisasi Pendidikan Kejuruan dalam Pengembangan SDM Nasional. Padang.
- Sutrisno. (2004). *Metodologi Research Jilid 3*. Yogyakarta : Andi

- Syah, Muhibbin. (2003). *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo.
- Thoha, Chabib, & Mu'ti, A. (1998). *Proses Belajar Mengajar PAI Di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Walgito, Bimo. (2004). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta. Andi Yogyakarta.
- Winkel, W. S. (1982). *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia.
- _____. (1989). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia.
- _____.S. (1996). *Psikologi Pengajaran* (Cet. Ke-4). Jakarta: Grasindo,
- Witherington, H. (1991). *Psikologi Pendidikan*. (M. Bukhori, Trans.) Jakarta: Rineka Cipta.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1.
DATA UJI COBA
PENELITIAN

ANGKET UJI COBA INSTRUMEN

Nama :

Kelas :

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Isilah daftar identitas yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti dan seksama.
3. Isilah dengan jujur sesuai dengan kenyataan pada diri Saudara karena angket ini tidak mempengaruhi nilai/ prestasi Saudara.
4. Berilah tanda *Check* (✓) pada alternative jawaban yang anda anggap paling benar
5. Seluruh pernyataan harus dijawab dan tidak diperkenankan memilih jawaban lebih dari satu.
6. Jawaban Saudara dijamin kerahasiaannya.
7. Jawaban Saudara tidak berpengaruh terhadap nilai/ prestasi Saudara.

Keterangan Alternatif Jawaban:

Sr : Sering

Pr : Pernah

Jr : Jarang

TPr : Tidak Pernah

Contoh:

MOTIVASI

No.	Pernyataan	Sr	Jr	Pr	TPr
1	Saya belajar Bahasa Indonesia	✓			
2	Saya belajar Bahasa Jawa			✓	

ANGKET 1

MOTIVASI PENGGUNAAN KOMPUTER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN PRODUKTIF MULTIMEDIA

No.	Pernyataan	Sr	Jr	Pr	TPr
1	Saya merasa bahwa komputer merupakan media belajar yang efektif				
2	Saya merasa sangat kesulitan untuk menggunakan komputer sebagai media pembelajaran mata pelajaran produktif multimedia				
3	Saya serius dalam menggunakan komputer sebagai media pembelajaran produktif multimedia karena saya rasa itu sangat penting				
4	Ketika saya merasa kesulitan untuk menggunakan komputer sebagai media pembelajaran saya bertanya kepada guru				
5	Saya tidak mau melanjutkan menggunakan komputer ketika saya sudah tidak bisa/ kesulitan menggunakan komputer sebagai media pembelajaran produktif multimedia				
6	Saya yakin dengan menggunakan komputer sebagai media pembelajaran mata pelajaran produktif multimedia, akan membantu pemahaman tentang pelajaran produktif multimedia				
7	Saya yakin bahwa dengan menggunakan komputer, saya akan mahir dan bisa meningkatkan prestasi belajar saya.				
8	Ketika berhadapan dengan komputer saya merasa takut/ berat untuk menggunakannya sebagai media pembelajaran produktif multimedia				
9	Jika menemui tugas produktif multimedia yang sulit, saya akan bertanya kepada teman yang lebih tahu				
10	Saya perlu menggunakan komputer sebagai media belajar produktif multimedia				
11	Jika saya tidak bisa menggunakan komputer saya merasa malu dan tidak mau melanjutkannya lagi				
12	Saya bosan setiap berhadapan dengan komputer sebagai media belajar produktif multimedia				
13	Dengan menggunakan komputer setiap tugas produktif multimedia lebih cepat terselesaikan				
14	Saya menggunakan komputer kalau ada tugas/ keperluan penting saja				
15	Setiap ada tugas produktif multimedia yang berkaitan dengan penggunaan komputer, secepatnya akan saya kerjakan				
16	Saya menggunakan komputer dengan keadaan terpaksa saja				

17	Semenjak saya mahir menggunakan komputer saya semakin banyak menguasai materi belajar khususnya bidang produktif multimedia				
18	Saya berkeinginan untuk menjadi orang yang mampu menguasai teknik penggunaan komputer secara professional dan dapat mengaplikasikannya ke bidang lain				
19	Saya mencari sumber referensi lain tentang produktif multimedia selain dari apa yang disampaikan oleh Guru				
20	Saya akan menggunakan komputer di rumah maupun di luar rumah semaksimal mungkin untuk belajar produktif multimedia				
21	Jika komputer di kelas kurang mencukupi, saya lebih suka ikut bergabung dengan teman				
22	Saya tidak suka jika ada teman yang ikut bergabung dengan saya ketika dia tidak mendapatkan jatah komputer di kelas				
23	Banyak pihak yang mendukung saya untuk mahir dalam menggunakan komputer sebagai media belajar produktif multimedia				
24	Ketika ada tugas produktif multimedia, saya lebih suka melihat hasil dari teman daripada mengerjakan sendiri				

**INTENSITAS PENGGUNAAN KOMPUTER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATA
PELAJARAN PRODUKTIF MULTIMEDIA**

No.	Pernyataan	Sr	Jr	Pr	TPr
1	Saya menggunakan komputer untuk belajar minimal sekali sehari				
2	Setiap hari saya menggunakan komputer lebih lama untuk bermain game/ internet daripada untuk mengerjakan tugas produktif multimedia				
3	Saya menggunakan komputer tidak hanya di sekolah saja, tetapi juga di rumah maupun di warnet untuk mengerjakan tugas produktif multimedia				
4	Setiap selesai mengerjakan tugas produktif multimedia yang menggunakan media komputer akan saya cek lagi sampai yakin hasilnya maksimal				
5	Setiap ada tugas produktif multimedia di kelas saya termasuk siswa yang menyelesaikan tugas tersebut dengan cepat daripada yang lain				
6	Saya menjiplak karya teman saya daripada berusaha sendiri setiap ada tugas produktif multimedia yang banyak.				
7	Jika ada waktu luang saya isi dengan mengerjakan tugas produktif multimedia dengan media komputer minimal satu jam.				
8	Setiap ada tugas produktif multimedia yang diberikan oleh Guru saya jadikan ajang untuk memperdalam ilmu dalam penggunaan komputer				
9	Saya selalu mengerjakan tugas produktif multimedia yang diberikan Guru				
10	Ketika ada tugas yang berkaitan dengan menggunakan komputer, selalu saya kerjakan lebih awal				
11	Saya selalu mencatat hal yang penting dari penjelasan materi produktif multimedia oleh Guru				
12	Minimal satu jam saya berdiskusi dengan teman untuk membahas permasalahan tertentu pada produktif multimedia				
13	Saya ikut belajar kelompok dengan teman-teman untuk menambah ilmu produktif multimedia minimal sekali dalam seminggu				
14	Jika libur saya tidak menggunakan komputer untuk belajar produktif multimedia				
15	Saya hanya mengerjakan tugas produktif multimedia yang hasilnya dikumpulkan ke Guru.				
16	Saya tidak selalu mengerjakan tugas produktif multimedia yang diberikan Guru tepat waktu				
17	Jika ada tugas kelompok, saya selalu ikut berpartisipasi dalam pengerjaannya				

18	Jika dalam waktu terdesak, saya akan mengerjakan tugas produktif multimedia yang menggunakan komputer sebisa mungkin dari pada mengambil dari teman				
19	Setiap pagi sebelum pelajaran produktif multimedia saya mempelajari bahan/ materi				
20	Seusai pelajaran produktif multimedia, saya mengulang dan mempelajari lagi dengan komputer di rumah/ di lain tempat				
21	Saya selalu puas dengan hasil pekerjaan tugas produktif multimedia yang saya kerjakan sendiri				

**MINAT PENGGUNAAN KOMPUTER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATA
PELAJARAN PRODUKTIF MULTIMEDIA**

No.	Pernyataan	Sr	Jr	Pr	TPr
1	Saya tertarik untuk menggunakan komputer sebagai media pembelajaran produktif multimedia				
2	Saya senang ketika menggunakan komputer sebagai media pembelajaran produktif multimedia				
3	Saya tidak suka kalau ada teman yang lebih unggul dalam kemahiran menggunakan komputer				
4	Saya merasa tertantang dan senang jika sering diberikan tugas produktif multimedia yang sulit oleh Guru				
5	Ketika ada teman yang kesulitan dalam menggunakan komputer, saya mau membantunya				
6	Saya merasa senang menggunakan komputer sebagai media pembelajaran tanpa ada paksaan dari pihak siapapun				
7	Saya ingin mahir dalam menggunakan komputer bidang produktif multimedia				
8	Saya merasa tidak senang/ benci ketika ada tugas produktif multimedia yang menggunakan media komputer				
9	Saya merasa senang jika ada teman yang mau membantu saya menggunakan komputer ketika saya mengalami kesusahan				
10	Ketika ada penjelasan dari Guru tentang produktif multimedia, saya selalu memperhatikan				
11	Ketika berhadapan dengan komputer, saya sering mengantuk				
12	Saya lebih senang menggunakan komputer untuk bermain dari pada untuk belajar				
13	Ketika ada tugas produktif multimedia yang berkaitan dengan menggunakan komputer, saya suka menggunakan jawaban teman dari pada jawaban saya sendiri				
14	Saya suka menggunakan komputer karena bahasa di komputer mudah untuk dipahami				
15	Saya menggunakan komputer untuk belajar/ mengerjakan tugas karena pengaruh dari teman				
16	Saya mencoba mencari referensi-referensi untuk memperdalam kemampuan dalam menggunakan komputer				
17	Saya merasa ragu-ragu ketika akan menekan tombol atau melakukan eksekusi pada program atau perintah tertentu pada komputer				

18	Saya merasa malu jika saya tidak bisa mengimbangi pelajaran produktif multimedia yang diajarkan Guru				
19	Saya senang jika Guru memberikan tugas produktif multimedia yang bervariasi				
20	Saya tertarik dengan tugas produktif multimedia yang menggunakan komputer yang membutuhkan pemikiran dan konsentrasi				
21	Saya tertarik untuk menguasai komputer sebagai media belajar produktif multimedia karena akan meningkatkan hasil belajar nantinya.				

DATA UJI COBA INSTRUMEN

RES	SKOR JAWABAN UJI COBA VARIABEL MOTIVASI																								N
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
1	3	3	1	3	3	2	3	2	2	4	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	1	2	59
2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	4	3	3	3	3	2	4	2	1	3	2	2	2	3	4	64
3	4	3	4	4	2	4	4	3	4	4	2	3	3	3	4	4	4	4	3	2	3	2	3	2	78
4	4	3	4	4	3	4	4	3	2	4	3	3	4	2	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	84
5	4	3	4	2	2	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	2	4	4	2	82
6	4	3	4	4	2	4	3	4	3	2	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	86
7	4	3	4	2	2	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	2	4	4	2	82
8	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	90
9	2	2	3	2	2	2	3	3	4	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	4	3	3	3	65
10	2	2	3	2	2	2	3	3	4	3	3	3	3	2	3	2	3	1	3	2	3	3	2	2	61
11	4	2	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	1	3	4	2	4	3	3	4	4	3	4	80
12	4	2	3	2	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	4	4	4	3	77
13	4	4	4	4	2	4	3	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	87
14	4	3	4	4	3	4	3	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	86
15	4	3	4	4	2	2	1	2	4	4	4	3	4	2	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	81
16	4	3	4	4	3	2	2	2	4	4	4	3	4	2	4	3	2	2	2	4	4	4	4	4	78
17	4	3	4	2	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	2	2	4	4	4	84
18	4	3	4	4	2	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	88
19	4	2	2	1	1	2	2	2	2	2	3	2	3	1	3	3	2	1	3	1	4	1	2	2	51
20	4	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	4	1	2	2	2	2	3	1	4	3	2	2	56
21	4	3	4	4	2	4	4	2	3	4	4	2	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	80
22	4	3	4	4	2	4	4	2	3	4	4	2	4	2	3	4	3	3	2	4	4	4	4	3	80
23	4	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	87
24	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	3	3	4	2	3	4	87
25	4	2	2	4	2	4	3	2	4	4	2	4	4	3	3	4	4	4	3	2	4	4	4	4	80
26	4	3	2	3	3	4	3	3	2	2	2	2	4	1	3	2	4	2	3	2	2	2	2	2	62
27	4	2	2	4	2	4	3	2	4	4	2	4	4	3	2	4	4	4	3	2	4	4	4	4	79
28	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	2	4	4	2	4	3	4	4	4	2	82
29	4	3	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	87
30	4	3	4	2	2	4	4	4	2	4	4	4	4	3	3	4	4	4	2	4	2	2	4	2	79

RES	SKOR JAWABAN UJI COBA VARIABEL MOTIVASI																								N
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
31	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	2	4	4	4	4	2	2	2	3	4	4	82
32	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	2	2	2	4	4	4	85
33	4	1	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	85
34	4	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	88
35	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	2	2	2	4	4	4	85
36	2	2	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	1	3	4	4	4	2	2	2	4	4	4	78
37	3	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	86
38	4	3	2	2	4	4	4	3	4	4	4	4	2	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	84
39	4	3	2	2	4	4	2	4	2	4	2	1	2	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	78
40	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	89
41	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	88
42	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	91
43	4	3	2	2	4	2	2	2	2	2	2	4	2	1	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	56
44	4	2	2	2	3	4	4	2	3	4	2	3	4	3	2	4	2	4	2	3	2	4	2	3	70
45	2	2	3	2	4	4	4	1	4	2	4	2	2	4	4	4	2	2	2	2	1	4	4	2	67
46	2	1	2	3	2	3	4	2	2	2	1	2	3	1	3	2	2	2	4	2	3	1	2	2	53
47	4	2	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	87
48	4	2	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	2	3	4	4	4	86
49	4	4	4	4	3	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	89
50	4	4	4	4	3	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	90
51	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	3	3	3	4	3	2	85
52	4	4	4	4	1	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	87
53	4	1	4	4	4	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	85
54	4	3	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	2	2	4	2	4	2	2	4	4	4	4	82
55	3	2	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	3	2	3	4	3	4	4	3	3	4	2	2	79
56	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	3	4	4	4	3	4	1	2	4	4	83
57	4	4	4	3	2	4	4	4	2	4	4	4	4	1	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	87
58	4	1	2	3	4	4	2	2	2	2	3	4	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	58
59	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	3	4	2	2	2	4	3	4	2	2	79
60	4	1	2	2	4	4	4	2	4	4	3	1	2	3	4	4	2	2	2	4	2	2	2	3	67
61	4	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	2	3	4	3	3	4	3	2	4	4	4	85

RE S	SKOR JAWABAN UJI COBA INSTRUMEN INTENSITAS																				N		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2			
1	1	2	4	4	1	4	3	4	4	3	3	3	1	2	4	3	4	4	3	3	3	6	
2	1	2	4	2	1	4	3	4	4	3	3	3	1	2	4	3	4	4	3	3	3	6	
3	1	3	2	4	1	3	3	4	4	3	4	4	3	2	3	3	4	4	3	3	4	6	
4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	2	7	
5	3	4	4	4	4	4	4	3	2	4	3	2	3	2	2	2	4	2	4	2	3	4	6
6	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	7	
7	3	4	4	4	4	4	3	2	4	3	4	2	2	3	3	4	2	4	2	3	4	6	
8	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	2	3	3	3	4	4	4	3	4	4	7	
9	2	2	2	3	3	3	1	3	2	3	3	3	2	1	4	3	3	2	2	1	3	5	
10	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	4	3	3	3	2	2	2	5	
11	2	2	3	2	1	3	1	2	3	2	3	3	2	2	1	3	2	3	2	1	1	4	
12	2	1	3	2	1	3	1	1	2	2	3	3	2	1	1	3	2	3	1	1	2	4	
13	3	2	4	4	3	4	2	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	7	
14	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	7	
15	2	2	3	2	3	4	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	5	
16	2	3	4	4	3	4	2	4	4	4	4	2	3	3	2	3	2	4	2	2	4	6	
17	4	3	4	4	2	4	4	4	4	3	2	2	2	3	3	3	4	4	3	3	3	6	
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	3	4	4	4	3	4	4	7	
19	3	4	3	4	3	4	3	4	4	2	4	3	3	2	1	4	3	4	3	4	4	6	
20	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	2	1	4	3	4	3	4	4	7	
21	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	1	3	2	2	4	2	2	3	5	
22	4	4	4	3	3	2	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	7	
23	3	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	3	3	3	2	4	3	4	3	3	4	7	

24	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	7
25	4	2	3	2	2	4	4	2	2	4	3	4	4	3	4	2	3	3	2	4	4	6	
26	3	3	3	3	1	2	3	3	3	3	3	4	2	1	1	1	4	2	2	2	1	5	
27	2	2	2	3	3	4	2	2	2	2	2	2	3	1	1	3	2	2	2	3	2	4	
28	3	3	2	3	3	4	3	4	4	3	3	3	2	3	2	2	2	4	3	3	4	6	
29	3	3	2	3	4	4	2	4	4	3	3	4	2	3	2	4	3	3	2	2	4	6	
30	3	1	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	4	

RE S	SKOR JAWABAN UJI COBA INSTRUMEN INTENSITAS																				N	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2		
31	3	2	2	2	2	4	4	4	4	2	2	4	2	1	2	3	3	4	2	2	3	5
32	3	4	2	4	2	4	2	4	4	4	4	2	2	1	2	3	4	4	4	2	4	6
33	3	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	7
34	3	2	4	4	2	4	3	4	4	2	4	3	4	2	3	4	4	4	3	2	4	6
35	3	4	2	4	2	4	2	4	4	4	4	2	2	2	2	3	4	4	4	2	4	6
36	2	2	2	3	2	4	2	3	3	2	3	3	2	1	2	4	3	4	3	2	3	5
37	4	3	4	3	3	4	2	3	4	4	3	2	1	2	4	3	4	4	3	3	4	6
38	3	2	4	4	2	3	2	4	4	3	2	3	3	3	2	4	2	2	4	4	4	6
39	3	2	4	3	2	3	2	4	4	2	2	3	2	3	2	4	2	4	2	2	4	5
40	4	1	4	4	3	2	3	4	4	4	3	2	3	4	2	1	4	4	2	3	4	6
41	3	2	3	4	1	4	3	4	4	4	4	2	4	3	3	3	4	4	3	3	4	6
42	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	7
43	2	3	2	3	2	4	2	2	2	1	2	2	1	2	3	2	2	2	2	3	1	4
44	3	3	4	3	2	4	2	2	4	4	3	3	3	2	3	3	3	4	2	2	4	6
45	2	4	4	4	3	4	2	4	4	2	3	3	1	4	4	3	2	2	3	3	2	6
46	3	2	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	1	2	3	2	4	4	4	3	2	6
47	3	4	2	4	1	4	3	4	4	2	4	2	4	3	3	3	4	4	3	2	4	6
48	3	4	2	4	1	4	3	4	4	2	4	2	4	3	3	3	4	4	3	2	4	6
49	3	4	2	4	3	2	3	4	4	3	4	2	4	3	1	4	4	4	4	3	4	6
50	3	4	4	4	3	2	4	4	4	3	4	2	4	3	3	4	4	4	4	3	4	7
51	4	2	4	2	3	4	4	4	4	4	3	3	2	3	2	3	4	4	3	3	3	6
52	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	3	2	4	2	3	4	6
53	1	2	4	2	2	4	2	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	2	4	6

54	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	4	2	2	3	2	2	2	2	2	4	4
55	3	4	3	1	2	4	4	4	4	2	3	3	3	3	4	3	3	4	4	2	2	6
56	4	1	4	4	2	4	4	3	4	4	3	2	1	2	1	4	4	4	3	3	4	6
57	4	3	4	4	2	4	3	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	2	2	7
58	3	1	2	2	2	2	3	4	4	2	2	3	3	4	2	4	4	4	3	4	1	5
59	4	3	4	2	2	2	3	4	4	4	2	3	3	2	1	2	4	2	4	4	1	6
60	3	1	2	2	2	2	3	4	4	4	2	3	3	4	2	4	4	4	3	4	1	6
61	3	2	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	2	4	4	4	3	3	4	7

RE S	SKOR JAWABAN UJI COBA INSTRUMEN VARIABEL MINAT																				N	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2		
1	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	1	4	3	3	3	2	2	4	7
2	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	1	4	3	3	3	2	2	4	7
3	4	4	2	2	3	2	4	4	4	4	1	3	3	2	3	3	3	3	2	4	4	6
4	4	4	3	2	2	4	4	3	2	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	7
5	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	7
6	2	4	2	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	7
7	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	2	4	2	4	4	4	7
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	8
9	1	2	3	3	3	2	3	2	4	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	5
10	2	1	2	3	3	2	2	2	4	2	2	3	3	2	2	2	2	1	2	3	2	4
11	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	2	1	3	3	3	3	3	2	3	2	3	5
12	2	2	3	2	3	3	2	3	4	3	3	1	3	2	3	3	2	2	3	2	3	5
13	3	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	7
14	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	8
15	2	4	2	2	2	4	4	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	1	2	2	4	5
16	2	3	2	2	2	4	2	2	4	2	2	3	2	2	2	2	2	2	4	2	4	5
17	4	4	2	4	2	4	4	4	4	4	3	2	2	4	3	4	3	2	4	4	4	7
18	4	4	2	4	4	4	4	4	4	2	4	1	4	2	2	4	2	2	4	4	4	6
19	2	2	2	3	3	2	2	4	2	4	1	1	3	2	2	3	3	3	2	4	2	5
20	4	4	2	3	3	2	2	4	2	4	1	2	2	2	2	3	3	3	2	4	2	5
21	4	4	2	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	2	2	4	4	4	7
22	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	3	3	3	3	4	3	1	2	2	2	4	6
23	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	3	3	3	4	3	4	7

24	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	3	3	3	4	3	4	7
25	4	2	3	2	2	4	4	2	2	4	3	4	4	3	4	2	3	3	2	4	4	6
26	2	2	2	3	2	3	2	2	4	3	2	2	2	2	4	2	3	2	1	3	3	5
27	4	2	3	2	4	4	4	2	4	4	3	4	3	3	4	2	3	3	4	4	4	7
28	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	1	2	4	4	4	7
29	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	2	3	3	4	3	4	1	4	4	4	7
30	2	3	3	2	2	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	2	5

RE S	SKOR JAWABAN UJI COBA INSTRUMEN VARIABEL MINAT																				N		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2			
31	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	1	3	4	2	3	4	3	3	4	4	4	7
32	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	3	4	4	4	7
33	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	8
34	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	2	2	4	3	4	4	4	4	7
35	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	4	2	4	4	3	4	4	4	4	7
36	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	3	1	4	3	4	7
37	3	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	7
38	4	4	3	4	3	4	4	4	4	2	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	7
39	4	4	3	2	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	1	4	4	4	7
40	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	3	2	1	2	3	3	4	3	3	4	4	4	6
41	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	7
42	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	7
43	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	2	3	2	2	3	2	2	2	2	4	4
44	4	4	2	2	4	4	4	4	3	2	2	3	3	3	2	3	4	2	2	4	2	4	6
45	2	3	3	2	2	4	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	4	2	2	4
46	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	3	4	2	2	1	3	3	4	6
47	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	8
48	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	7
49	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	8
50	4	3	4	3	3	4	4	4	4	1	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	7
51	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	3	2	2	3	4	3	2	2	4	4	4	7
52	3	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	7
53	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	4	3	4	2	4	1	4	4	4	7

54	4	4	4	2	2	4	2	4	2	2	2	4	4	2	4	4	4	2	4	2	4	6
55	4	4	3	1	4	3	4	3	4	3	3	3	3	1	3	3	2	3	3	2	4	6
56	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	2	4	3	1	4	3	4	7
57	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	3	4	2	3	2	4	4	7
58	4	4	2	4	2	4	4	4	4	4	2	2	1	2	4	4	4	4	3	4	4	6
59	4	4	2	4	2	4	4	4	4	4	2	1	2	2	4	4	4	4	3	4	4	6
60	4	4	2	4	2	4	4	4	4	4	2	2	1	2	4	4	4	4	3	4	4	6
61	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	4	4	3	3	1	4	4	7

LAMPIRAN 2.
HASIL UJI COBA
INSTRUMEN

HASIL UJI COBA INSTRUMEN

Motivasi Penggunaan Komputer

Uji Reliabilitas Instrumen

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	61	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	61	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.882	24

Uji Validitas Instrumen

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Butir_1	75.1803	104.750	.411	.879
Butir_2	76.2951	103.145	.366	.880
Butir_3	75.5082	96.121	.757	.869
Butir_4	75.7541	100.289	.479	.877
Butir_5	75.9344	108.362	.049	.889
Butir_6	75.2623	100.397	.633	.873
Butir_7	75.4754	102.954	.419	.878
Butir_8	75.7213	98.404	.620	.873
Butir_9	75.9672	107.699	.072	.889
Butir_10	75.2459	99.955	.695	.872
Butir_11	75.5410	100.219	.539	.875
Butir_12	75.5574	101.151	.483	.877
Butir_13	75.3443	102.196	.529	.876
Butir_14	76.5410	107.552	.068	.890
Butir_15	75.5902	101.846	.502	.876
Butir_16	75.3115	99.018	.747	.871
Butir_17	75.5246	98.487	.646	.872
Butir_18	75.5902	95.246	.735	.869
Butir_19	75.8033	104.061	.321	.881
Butir_20	76.0000	100.633	.453	.878
Butir_21	76.0656	109.529	-.015	.891
Butir_22	75.4590	98.286	.639	.872
Butir_23	75.5246	97.687	.679	.871
Butir_24	75.6721	100.091	.523	.876

← Tidak Valid

← Tidak Valid

← Tidak Valid

← Tidak Valid

Intensitas Penggunaan Komputer

Uji Reliabilitas Instrumen

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	61	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	61	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.853	21

Uji Validitas Instrumen

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Butir_1	60.9344	76.329	.411	.848
Butir_2	61.0820	73.810	.462	.846
Butir_3	60.6721	75.057	.461	.846
Butir_4	60.6230	74.339	.528	.843
Butir_5	61.4098	75.813	.390	.849
Butir_6	60.5410	82.686	-.029	.864
Butir_7	61.1148	74.737	.537	.843
Butir_8	60.4918	73.154	.595	.840
Butir_9	60.2623	73.663	.726	.838
Butir_10	60.8689	74.416	.536	.843
Butir_11	60.7705	74.646	.560	.842
Butir_12	61.1311	83.583	-.089	.862
Butir_13	61.2459	75.689	.388	.849
Butir_14	61.3115	74.451	.483	.845
Butir_15	61.3115	80.285	.099	.861
Butir_16	60.7213	76.838	.395	.848
Butir_17	60.6393	74.468	.522	.843
Butir_18	60.3443	75.263	.555	.843
Butir_19	61.0820	75.243	.543	.843
Butir_20	61.1148	74.503	.524	.843
Butir_21	60.6885	72.485	.520	.843

← Tidak Valid

← Tidak Valid

← Tidak Valid

Minat Penggunaan Komputer

Uji Reliabilitas Instrumen

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	61	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	61	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.888	21

Uji Validitas Instrumen

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Butir_1	65.2459	84.922	.653	.878
Butir_2	65.1311	86.149	.632	.879
Butir_3	65.7869	88.237	.401	.886
Butir_4	65.6557	86.930	.463	.884
Butir_5	65.4098	86.946	.526	.882
Butir_6	65.0164	87.850	.622	.881
Butir_7	65.1311	85.216	.702	.877
Butir_8	65.1639	86.673	.608	.880
Butir_9	65.4918	96.721	-.108	.903
Butir_10	65.4262	86.882	.517	.882
Butir_11	66.0492	86.148	.516	.882
Butir_12	65.8689	86.583	.421	.886
Butir_13	65.4098	85.813	.622	.879
Butir_14	65.8852	86.837	.471	.884
Butir_15	65.3279	86.091	.610	.880
Butir_16	65.5246	87.287	.510	.883
Butir_17	65.7869	87.504	.501	.883
Butir_18	66.1803	87.350	.400	.886
Butir_19	65.2131	86.204	.566	.881
Butir_20	65.2787	87.238	.510	.883
Butir_21	65.0984	87.357	.566	.881

← Tidak Valid

LAMPIRAN 3.
DATA PENELITIAN

INSTRUMEN PENELITIAN

Nama :

Kelas :

Petunjuk Pengisian Angket:

8. Isilah daftar identitas yang telah disediakan.
9. Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti dan seksama.
10. Isilah dengan jujur sesuai dengan kenyataan pada diri Saudara karena angket ini tidak mempengaruhi nilai/ prestasi Saudara.
11. Berilah tanda *Check* (✓) pada alternative jawaban yang anda anggap paling benar
12. Seluruh pernyataan harus dijawab dan tidak diperkenankan memilih jawaban lebih dari satu.
13. Jawaban Saudara dijamin kerahasiaannya.
14. Jawaban Saudara tidak berpengaruh terhadap nilai/ prestasi Saudara.

Keterangan Alternatif Jawaban:

Sr : Sering

Pr : Pernah

Jr : Jarang

TPr : Tidak Pernah

Contoh:

MOTIVASI

No.	Pernyataan	Sr	Jr	Pr	TPr
1	Saya belajar Bahasa Indonesia	✓			
2	Saya belajar Bahasa Jawa			✓	

ANGKET 1

MOTIVASI PENGGUNAAN KOMPUTER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN PRODUKTIF MULTIMEDIA

No.	Pernyataan	Sr	Jr	Pr	TPr
1	Saya merasa bahwa komputer merupakan media belajar yang efektif				
2	Saya merasa sangat kesulitan untuk menggunakan komputer sebagai media pembelajaran mata pelajaran produktif multimedia				
3	Saya serius dalam menggunakan komputer sebagai media pembelajaran produktif multimedia karena saya rasa itu sangat penting				
4	Ketika saya merasa kesulitan untuk menggunakan komputer sebagai media pembelajaran saya bertanya kepada guru				
5	Saya yakin dengan menggunakan komputer sebagai media pembelajaran mata pelajaran produktif multimedia, akan membantu pemahaman tentang pelajaran produktif multimedia				
6	Saya yakin bahwa dengan menggunakan komputer, saya akan mahir dan bisa meningkatkan prestasi belajar saya.				
7	Ketika berhadapan dengan komputer saya merasa takut/ berat untuk menggunakannya sebagai media pembelajaran produktif multimedia				
8	Saya perlu menggunakan komputer sebagai media belajar produktif multimedia				
9	Jika saya tidak bisa menggunakan komputer saya merasa malu dan tidak mau melanjutkannya lagi				
10	Saya bosan setiap berhadapan dengan komputer sebagai media belajar produktif multimedia				
11	Dengan menggunakan komputer setiap tugas produktif multimedia lebih cepat terselesaikan				
12	Setiap ada tugas produktif multimedia yang berkaitan dengan penggunaan komputer, secepatnya akan saya kerjakan				
13	Saya menggunakan komputer dengan keadaan terpaksa saja				
14	Semenjak saya mahir menggunakan komputer saya semakin banyak menguasai materi belajar khususnya bidang produktif multimedia				
15	Saya berkeinginan untuk menjadi orang yang mampu menguasai teknik penggunaan komputer secara profesional dan dapat mengaplikasikannya ke bidang lain				

16	Saya mencari sumber referensi lain tentang produktif multimedia selain dari apa yang disampaikan oleh Guru				
17	Saya akan menggunakan komputer di rumah maupun di luar rumah semaksimal mungkin untuk belajar produktif multimedia				
18	Saya tidak suka jika ada teman yang ikut bergabung dengan saya ketika dia tidak mendapatkan jatah komputer di kelas				
19	Banyak pihak yang mendukung saya untuk mahir dalam menggunakan komputer sebagai media belajar produktif multimedia				
20	Ketika ada tugas produktif multimedia, saya lebih suka melihat hasil dari teman daripada mengerjakan sendiri				

**INTENSITAS PENGGUNAAN KOMPUTER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATA
PELAJARAN PRODUKTIF MULTIMEDIA**

No.	Pernyataan	Sr	Jr	Pr	TPr
1	Saya menggunakan komputer untuk belajar minimal sekali sehari				
2	Setiap hari saya menggunakan komputer lebih lama untuk bermain game/ internet daripada untuk mengerjakan tugas produktif multimedia				
3	Saya menggunakan komputer tidak hanya di sekolah saja, tetapi juga di rumah maupun di warnet untuk mengerjakan tugas produktif multimedia				
4	Setiap selesai mengerjakan tugas produktif multimedia yang menggunakan media komputer akan saya cek lagi sampai yakin hasilnya maksimal				
5	Setiap ada tugas produktif multimedia di kelas saya termasuk siswa yang menyelesaikan tugas tersebut dengan cepat daripada yang lain				
6	Jika ada waktu luang saya isi dengan mengerjakan tugas produktif multimedia dengan media komputer minimal satu jam.				
7	Setiap ada tugas produktif multimedia yang diberikan oleh Guru saya jadikan ajang untuk memperdalam ilmu dalam penggunaan komputer				
8	Saya selalu mengerjakan tugas produktif multimedia yang diberikan Guru				
9	Ketika ada tugas yang berkaitan dengan menggunakan komputer, selalu saya kerjakan lebih awal				
10	Saya selalu mencatat hal yang penting dari penjelasan materi produktif multimedia oleh Guru				
11	Saya ikut belajar kelompok dengan teman-teman untuk menambah ilmu produktif multimedia minimal sekali dalam seminggu				
12	Jika libur saya tidak menggunakan komputer untuk belajar produktif multimedia				
13	Saya tidak selalu mengerjakan tugas produktif multimedia yang diberikan Guru tepat waktu				
14	Jika ada tugas kelompok, saya selalu ikut berpartisipasi dalam pengerjaannya				
15	Jika dalam waktu terdesak, saya akan mengerjakan tugas produktif multimedia yang menggunakan komputer sebisa mungkin dari pada mengambil dari teman				
16	Setiap pagi sebelum pelajaran produktif multimedia saya mempelajari bahan/ materi				
17	Seusai pelajaran produktif multimedia, saya mengulang dan mempelajari lagi dengan komputer di rumah/ di lain tempat				

18	Saya selalu puas dengan hasil pekerjaan tugas produktif multimedia yang saya kerjakan sendiri				
----	---	--	--	--	--

**MINAT PENGGUNAAN KOMPUTER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATA
PELAJARAN PRODUKTIF MULTIMEDIA**

No.	Pernyataan	Sr	Jr	Pr	TPr
1	Saya tertarik untuk menggunakan komputer sebagai media pembelajaran produktif multimedia				
2	Saya senang ketika menggunakan komputer sebagai media pembelajaran produktif multimedia				
3	Saya tidak suka kalau ada teman yang lebih unggul dalam kemahiran menggunakan komputer				
4	Saya merasa tertantang dan senang jika sering diberikan tugas produktif multimedia yang sulit oleh Guru				
5	Ketika ada teman yang kesulitan dalam menggunakan komputer, saya mau membantunya				
6	Saya merasa senang menggunakan komputer sebagai media pembelajaran tanpa ada paksaan dari pihak siapapun				
7	Saya ingin mahir dalam menggunakan komputer bidang produktif multimedia				
8	Saya merasa tidak senang/ benci ketika ada tugas produktif multimedia yang menggunakan media komputer				
9	Ketika ada penjelasan dari Guru tentang produktif multimedia, saya selalu memperhatikan				
10	Ketika berhadapan dengan komputer, saya sering mengantuk				
11	Saya lebih senang menggunakan komputer untuk bermain dari pada untuk belajar				
12	Ketika ada tugas produktif multimedia yang berkaitan dengan menggunakan komputer, saya suka menggunakan jawaban teman dari pada jawaban saya sendiri				
13	Saya suka menggunakan komputer karena bahasa di komputer mudah untuk dipahami				
14	Saya menggunakan komputer untuk belajar/ mengerjakan tugas karena pengaruh dari teman				
15	Saya mencoba mencari referensi-referensi untuk memperdalam kemampuan dalam menggunakan komputer				
16	Saya merasa ragu-ragu ketika akan menekan tombol atau melakukan eksekusi pada program atau perintah tertentu pada komputer				
17	Saya merasa malu jika saya tidak bisa mengimbangi pelajaran produktif multimedia yang diajarkan Guru				

18	Saya senang jika Guru memberikan tugas produktif multimedia yang bervariasi				
19	Saya tertarik dengan tugas produktif multimedia yang menggunakan komputer yang membutuhkan pemikiran dan konsentrasi				
20	Saya tertarik untuk menguasai komputer sebagai media belajar produktif multimedia karena akan meningkatkan hasil belajar nantinya.				

DATA PENELITIAN

RE S	VARIABEL MOTIVASI PENGGUNAAN KOMPUTER																				JM L
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2		
1	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	73
2	4	2	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	2	4	4	3	3	4	4	3	69
3	4	2	2	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	70
4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	3	2	72
5	4	1	4	2	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	3	4	4	2	69
6	2	2	1	1	2	2	4	1	1	4	4	2	4	4	2	2	2	4	2	4	50
7	3	2	4	2	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	2	3	4	4	4	68
8	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	2	2	4	3	66
9	4	2	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	2	71
10	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	2	71
11	4	1	3	3	4	3	4	4	2	4	3	3	4	3	2	3	4	2	3	3	62
12	4	2	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	2	71
13	4	3	3	4	4	4	2	4	4	3	4	3	4	3	4	3	2	4	2	3	67
14	4	1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	3	72
15	4	2	2	3	2	2	2	1	2	1	3	1	4	2	4	4	2	4	4	3	52
16	4	4	2	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	72
17	4	1	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	74
18	2	1	1	3	1	2	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	60
19	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	75
20	4	2	4	4	4	3	4	4	3	2	4	4	2	4	4	2	2	3	4	4	67
21	4	1	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	73
22	4	1	4	2	4	2	3	4	3	4	4	4	3	2	4	3	3	4	4	3	65
23	4	3	4	3	4	4	2	4	3	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	2	70
24	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	2	3	4	4	73
25	2	3	1	3	4	2	1	4	4	4	4	1	4	1	4	4	3	4	2	4	59
26	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	77
27	4	3	4	4	4	3	1	4	4	4	2	4	4	4	4	2	2	2	4	4	67
28	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	1	3	4	1	4	1	1	4	4	4	64
29	4	2	4	3	4	4	4	4	3	4	3	2	3	3	4	3	2	3	2	3	64
30	4	2	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	3	4	2	3	4	4	4	71

RE S	VARIABEL MOTIVASI PENGGUNAAN KOMPUTER																				JM L
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
31	2	2	2	2	2	2	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64
32	4	2	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	74
33	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	2	4	2	4	2	71
34	4	2	4	4	4	2	3	4	3	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	2	69
35	4	3	4	3	4	2	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	73
36	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	1	2	4	4	4	3	4	4	70
37	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	74
38	4	1	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	2	70
39	4	2	4	3	4	4	3	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	71
40	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	76
41	4	2	4	2	4	2	2	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	68
42	4	3	4	2	4	4	1	2	4	1	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	67
43	4	2	4	2	4	4	2	1	3	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64
44	4	2	4	4	4	4	2	4	1	3	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	68
45	4	3	4	4	4	3	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	75
46	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	74
47	4	3	4	2	4	3	4	4	4	2	4	4	4	2	4	3	2	2	4	2	65
48	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	76
49	4	2	4	3	4	4	3	4	4	3	4	2	4	2	2	3	4	4	4	4	68
50	2	2	2	4	2	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	69
51	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	78
52	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	77
53	1	2	1	2	1	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	4	61
54	4	2	4	4	4	4	2	4	1	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	69
55	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	3	4	4	4	3	2	4	2	71
56	4	1	4	3	4	4	3	4	4	4	2	3	4	4	4	3	4	4	4	2	69
57	4	3	4	3	4	4	4	1	4	3	4	3	2	1	4	3	2	4	4	3	64
58	4	3	4	4	4	2	4	2	4	4	4	4	4	2	4	4	2	4	4	2	69
59	4	3	4	3	4	2	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	2	70
60	4	2	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	75
61	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	2	3	2	2	2	2	65
62	3	2	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	1	1	4	1	3	65

RES	VARIABEL INTENSITAS PENGGUNAAN KOMPUTER																		JML
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
1	3	3	3	4	2	2	4	4	2	3	1	4	4	2	4	2	3	4	54
2	4	3	3	4	3	3	1	4	3	4	1	2	2	4	3	3	3	4	54
3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	2	3	2	2	1	2	4	3	3	54
4	4	2	4	4	2	4	4	4	2	3	3	4	2	2	2	3	3	4	56
5	3	1	4	4	3	2	4	4	3	3	2	2	2	4	2	3	3	3	52
6	2	4	4	2	2	2	2	4	2	3	3	2	3	1	1	2	2	2	43
7	4	1	4	3	3	3	3	4	3	1	1	1	3	4	3	2	3	3	49
8	4	2	4	4	3	3	4	4	1	3	3	2	3	1	1	3	3	3	51
9	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	2	2	4	2	3	1	3	59
10	1	1	1	1	1	3	4	4	4	3	4	2	4	4	4	3	3	4	51
11	3	1	2	3	1	2	3	2	3	3	1	2	2	4	4	3	4	4	47
12	4	2	3	4	2	2	3	4	3	4	3	4	2	4	4	4	2	3	57
13	3	1	4	4	3	3	2	4	3	2	2	1	4	4	4	4	3	3	54
14	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	3	3	4	3	1	1	4	1	57
15	3	2	2	4	2	3	2	4	4	2	3	1	3	1	4	2	3	2	47
16	4	3	4	4	3	2	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	2	4	63
17	2	2	4	4	3	1	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	60
18	2	2	4	4	4	4	4	3	4	4	1	1	1	1	1	3	3	1	47
19	3	3	3	4	3	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	65
20	2	1	1	1	3	3	4	4	4	4	1	3	4	4	4	2	3	3	51
21	1	3	1	1	2	2	3	4	4	4	2	2	4	4	4	4	2	4	51
22	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	2	1	2	4	2	1	2	4	52
23	4	4	4	4	3	3	4	4	3	2	2	4	2	4	3	3	4	4	61
24	2	2	1	1	4	1	3	2	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	53
25	2	3	4	4	3	2	1	2	3	3	2	3	2	2	4	2	2	2	46
26	2	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	65
27	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	3	3	1	1	58
28	3	3	4	4	2	1	2	4	4	2	1	3	3	4	2	3	2	2	49
29	3	3	2	4	1	3	3	4	2	3	3	2	3	4	3	2	3	1	49
30	1	3	4	2	3	3	2	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	59

RES	VARIABEL INTENSITAS PENGGUNAAN KOMPUTER																		JML
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
31	1	3	2	2	3	2	2	4	2	2	4	3	4	4	4	4	2	3	51
32	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	2	3	2	63
33	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	2	1	1	59
34	3	2	4	4	3	2	4	4	4	2	1	3	4	4	4	1	4	4	57
35	3	2	2	4	3	1	4	4	2	3	3	4	3	4	4	4	4	4	58
36	3	2	4	4	3	2	4	4	3	3	4	3	4	4	4	2	4	4	61
37	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	2	2	2	3	3	2	4	58
38	4	2	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	67
39	3	4	2	4	3	3	4	4	4	2	1	3	3	4	4	3	3	3	57
40	3	1	4	4	2	3	3	4	3	3	1	3	4	4	4	4	4	4	58
41	3	4	4	4	2	3	4	4	4	4	2	2	1	2	4	4	2	4	57
42	4	2	4	4	3	4	4	4	2	4	2	2	3	4	4	2	2	2	56
43	4	2	4	4	2	4	4	4	2	4	2	4	3	2	1	1	1	1	49
44	4	3	4	4	2	3	4	4	4	2	2	2	4	4	4	3	2	2	57
45	4	1	4	4	3	4	4	4	3	3	3	1	1	4	4	3	4	3	57
46	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	1	1	1	60
47	3	2	2	4	3	3	2	4	3	3	1	3	3	4	4	4	2	4	54
48	3	2	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	66
49	3	1	4	4	3	2	4	4	2	1	1	1	1	4	4	3	4	4	50
50	3	1	4	3	2	3	2	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	59
51	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	68
52	3	3	4	4	3	2	4	4	2	4	2	2	3	4	4	2	2	4	56
53	4	2	4	4	2	4	1	4	4	2	3	2	4	4	4	2	3	3	56
54	4	3	4	4	2	3	1	1	1	1	2	2	4	4	4	2	2	2	46
55	4	2	4	4	3	3	3	4	3	3	1	2	2	4	4	1	3	4	54
56	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	1	1	1	1	2	3	3	4	49
57	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	2	4	1	1	1	2	2	1	50
58	2	1	3	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	62
59	3	4	3	3	3	4	2	4	2	3	1	2	2	4	4	3	1	3	51
60	2	3	1	4	3	2	4	4	4	4	2	3	3	4	4	2	3	4	56
61	3	1	4	4	2	3	2	4	2	2	3	1	3	3	2	3	3	4	49
62	2	3	1	2	1	3	2	4	3	2	2	4	4	4	4	3	3	4	51

RE S	VARIABEL MINAT PENGGUNAAN KOMPUTER																				JM L
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
1	4	4	3	3	2	2	2	4	3	3	3	2	1	4	3	2	4	4	4	4	61
2	4	4	3	3	4	4	2	4	4	3	3	4	4	2	4	3	1	4	4	4	68
3	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	1	2	2	2	3	65
4	4	4	2	4	2	4	4	2	4	2	2	2	4	3	4	4	2	4	4	4	65
5	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	2	4	3	1	1	3	1	1	1	3	58
6	4	4	4	2	2	2	4	4	2	4	1	1	2	1	2	2	3	2	2	4	52
7	4	4	2	3	2	2	4	2	2	1	2	2	3	1	4	3	3	2	4	4	54
8	4	4	1	4	4	4	4	4	4	3	1	1	1	3	3	2	3	1	1	4	56
9	4	4	3	3	2	4	4	4	2	3	4	4	3	3	2	2	4	4	4	4	67
10	3	4	4	4	4	3	4	4	4	2	3	4	3	3	4	1	1	1	4	3	63
11	4	4	2	3	4	4	4	2	4	1	1	4	4	1	1	1	3	3	4	4	58
12	4	4	2	3	4	4	4	4	4	3	1	4	3	1	3	2	2	2	3	4	61
13	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	1	3	3	1	2	2	2	3	3	4	60
14	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	1	3	4	1	4	2	3	1	1	4	62
15	4	4	3	2	2	4	2	3	2	1	3	1	1	1	4	2	3	2	2	1	47
16	4	4	3	2	2	4	4	4	2	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	71
17	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	1	4	1	3	4	3	4	69
18	4	4	3	1	1	2	2	4	4	2	4	4	4	1	4	3	2	2	4	4	59
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	2	3	3	3	4	71
20	4	4	1	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	3	3	3	69
21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	1	2	1	4	2	3	4	4	4	68
22	4	4	3	1	3	4	4	4	3	1	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	68
23	4	4	4	3	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	74
24	4	4	3	2	2	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	72
25	4	4	2	4	2	2	2	2	2	2	2	4	2	1	4	1	4	4	4	4	56
26	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	74
27	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	1	4	4	4	4	4	4	73
28	4	4	4	2	2	4	4	4	2	4	2	4	3	3	4	3	3	4	4	4	68
29	4	4	2	2	2	2	4	3	3	3	4	4	3	3	3	2	1	2	3	4	58
30	4	4	4	2	2	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	70

RE S	VARIABEL MINAT PENGGUNAAN KOMPUTER																				JM L
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
31	2	2	4	2	2	2	2	4	2	2	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	61
32	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	73
33	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	1	4	3	4	4	4	1	4	4	4	70
34	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	3	4	1	1	2	2	2	62
35	4	4	3	2	4	4	4	4	3	3	2	2	3	3	2	4	4	4	4	4	67
36	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	3	1	1	1	1	4	4	62
37	4	4	3	2	2	4	4	4	2	3	2	2	2	4	4	3	3	4	2	4	62
38	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	2	3	3	3	4	1	2	67
39	4	4	4	3	4	4	4	2	4	3	3	4	4	2	2	2	1	4	4	4	66
40	4	4	3	2	4	4	4	4	3	1	1	2	3	3	4	4	4	4	4	4	66
41	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	1	2	4	4	3	3	1	1	64
42	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	2	2	4	4	3	1	1	1	2	1	58
43	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	4	4	2	2	2	2	2	4	4	62
44	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	1	1	2	4	4	3	3	2	2	1	60
45	4	4	4	3	4	4	4	2	3	1	1	2	4	2	3	1	4	4	3	4	61
46	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	1	2	4	4	72
47	4	4	2	4	4	4	4	2	3	1	3	4	3	2	2	2	4	3	3	4	62
48	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	2	4	3	3	1	4	4	71
49	4	4	2	2	4	4	4	3	3	1	1	4	3	4	4	1	1	1	4	4	58
50	4	4	3	3	4	2	4	2	4	1	1	2	4	3	3	4	4	3	1	4	60
51	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	4	4	4	3	3	4	4	4	74
52	4	4	3	4	4	4	4	3	2	3	2	1	2	1	4	3	3	4	4	4	63
53	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	1	1	2	4	4	4	67
54	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	2	2	2	4	4	3	4	4	3	4	69
55	4	4	2	4	3	4	4	2	3	1	2	2	4	4	3	4	1	4	4	4	63
56	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	2	4	3	3	1	1	3	4	4	66
57	4	4	3	2	4	4	4	4	3	3	2	3	4	1	1	1	1	2	4	4	58
58	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	2	4	2	4	4	3	3	2	2	2	65
59	4	4	4	3	3	4	4	4	3	2	2	4	4	4	2	2	4	4	3	2	66
60	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	74
61	4	4	3	3	4	2	4	2	2	3	3	2	2	4	2	3	2	4	2	2	57
62	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	1	3	2	1	67

DAFTAR NILAI KOMPETENSI KETERAMPILAN

MATA PELAJARAN

: PEMROGRAMAN WEB

Kelas/Semester

: X MM1 / Ganjil

Standar Kompetensi

: Pemrograman Web

Kompetensi Dasar

1. Elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web

2. Menerapkan elemen HTML table untuk layout halaman web

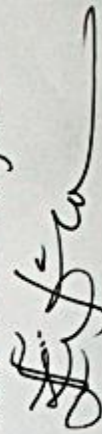
3. Menerapkan link untuk berbagai fungsi pada halaman web

4. Menambahkan obyek-obyek multimedia ke dalam halaman web

No	Nama Peserta Didik	Nilai KD 1 (1-100)			Nilai KD 2 (1-100)			Nilai KD 3 (1-100)			Nilai akhir		Nilai Rapor	Deskripsi/Catatan
		praktek	project	portofolio	praktek	project	portofolio	praktek	project	portofolio	1-100	1-4		
1	ALSIYAH PUTRI INDRIANA	85									85	3.4	3.4	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan
2	ANISA NURUL LATIFAH	83									83	3.32	3.32	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan
3	AWANG JOHARDI	80									80	3.2	3.2	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan
4	DEVI KARTIKA UTAMI	85									85	3.4	3.4	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan
5	DINNA AGUSTI ETIKASARI	78									78	3.12	3.12	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan
6	DIYAN ANGGRAINI	75									75	3	3	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan
7	EGI HARIS KURNIAWAN	79									79	3.16	3.16	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan
8	ELISA YULIANA	79									79	3.16	3.16	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan
9	ELYA FAUZIA HANUM	80									80	3.2	3.2	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan
10	ERNI CAHYANI	80									80	3.2	3.2	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan
11	FARIDA RAFI SEPTIANA	77									77	3.08	3.08	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan
12	FEFI ANDRIYANI	84									84	3.36	3.36	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan
13	IKHA RACHMAWATI	83									83	3.32	3.32	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan
14	INTAN MONIKA MURTI	85									85	3.4	3.4	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan
15	KINTAN WIBI GUNTARI	75									75	3	3	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan
16	LAKSMI PRATIWI	85									85	3.4	3.4	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan

No	Nama Peserta Didik	Nilai KD 1 (1-100)			Nilai KD 2 (1-100)			Nilai KD 3 (1-100)			Nilai akhir		Nilai Rapor	Deskripsi/Catatan
		praktek	project	portofolio	praktek	project	portofolio	praktek	project	portofolio	1-100	1-4		
17	MEGA KENANGA PUTRI	85									85	3.4	3.4	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan
18	MUFLIKHAH ISNA NUR AINI	77									77	3.08	3.08	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan
19	NURHASANAH	85									85	3.4	3.4	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan
20	OCTAVIA NIRMALA HINGIS	80									80	3.2	3.2	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan
21	PANGGHIH DWI JAYANTI	83									83	3.32	3.32	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan
22	PUTRI RIMI CAHYANI	84									84	3.36	3.36	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan
23	RATIH PAMUNGKAS SUPRIYADI	85									85	3.4	3.4	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan
24	SARTIKA	85									85	3.4	3.4	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan
25	SINTA DEWI	75									75	3	3	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan
26	SISKA FITRIANA PUSPITASARI	86									86	3.44	3.44	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan
27	TIARA CAHYATI	79									79	3.16	3.16	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan
28	TRIANSARI	79									79	3.16	3.16	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan
29	VIROTUL KHUSNAH	77									77	3.08	3.08	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan
30	WIDYA MONITA MARLINA	85									85	3.4	3.4	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan
31	WIWIN SUPRAPTI	80									80	3.2	3.2	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan

SNK H A Monosari
Guru Mata Pelajaran



Drs. Aris Taryana
NIP. 19660807 199103 1 006

DAFTAR NILAI KOMPETENSI KETERAMPILAN

MATA PELAJARAN

Kelas/Semester

Materi Pokok

Kompetensi Dasar

: PENROGRAMAN WEB

: X MM2 / Ganjil

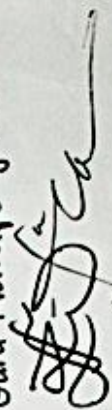
: Pemrograman Web

1. Elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web
2. Menerapkan elemen HTML table untuk layout halaman web
3. Menerapkan link untuk berbagai fungsi pada halaman web
4. Menambahkan obyek-obyek multimedia ke dalam halaman web

No	Nama Peserta Didik	Nilai KD 1 (1-100)				Nilai KD 2 (1-100)				Nilai KD 3 (1-100)			Nilai akhir		Nilai Rapor	Deskripsi/Catatan
		praktek	project	portofolio	Nilai KD 1	praktek	project	portofolio	Nilai KD 2	praktek	project	portofolio	1-100	1-4		
1	ANASUSILESTARI	85			85								85	3.4	3.4	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan
2	ARFENI DESTIA	85			85								85	3.4	3.4	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan
3	DESY LARASATI	80			80								80	3.2	3.2	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan
4	DEVI NARULITA	84			84								84	3.36	3.36	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan
5	DIAH AYU LARASATI	80			80								80	3.2	3.2	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan
6	DIANA PRAFITASARI	80			80								80	3.2	3.2	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan
7	DYAH AYU CHOIRUNISA	85			85								85	3.4	3.4	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan
8	ERINA PURNAMA SAFITRI	80			80								80	3.2	3.2	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan
9	ESTIN ISTIQOMAH	84			84								84	3.36	3.36	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan
10	FARIDA NURROHMAH	80			80								80	3.2	3.2	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan
11	IKA NUR HANDAYANI	78			78								78	3.12	3.12	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan
12	INDA FITRIANI	78			78								78	3.12	3.12	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan
13	INDAH WIDYA BUDI UTAMI	80			80								80	3.2	3.2	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan
14	INTAN DESPITASARI	80			80								80	3.2	3.2	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan
15	ISNAINI NUR HIDAYAH	85			85								85	3.4	3.4	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan
16	KHUSNUL FITRIYANI	83			83								83	3.32	3.32	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan

No	Nama Peserta Didik	Nilai KD 1 (1-100)						Nilai KD 2 (1-100)						Nilai KD 3 (1-100)			Nilai akhir		Nilai Rapor	Deskripsi/Catatan
		praktek	project	porto folio	Nilai KD 1	praktek	project	porto folio	Nilai KD 2	praktek	project	porto folio	Nilai KD 3	1-100	1-4					
17	KRISTIKA APRIANA	88			88									88	3.52	3.52	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML, untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan			
18	LUTFIANA HARYANTI	78			78									78	3.12	3.12	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML, untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan			
19	MARISTA NISA PANGESTI	80			80									80	3.2	3.2	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML, untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan			
20	MEGA DYAH LARASATI	90			90									90	3.6	3.6	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML, untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan			
21	NADHEA NUR HAZILLA	80			80									80	3.2	3.2	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML, untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan			
22	NOVITA SARI	80			80									80	3.2	3.2	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML, untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan			
23	RINI ISWANTI	80			80									80	3.2	3.2	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML, untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan			
24	SIALIS NOVIANA	82			82									82	3.28	3.28	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML, untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan			
25	SITI LATIFATUL MUNAWAROH	78			78									78	3.12	3.12	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML, untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan			
26	THEODHORA MARGANINGRUM KANDI RARAS	80			80									80	3.2	3.2	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML, untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan			
27	TRI AMANAH SETIYANI	82			82									82	3.28	3.28	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML, untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan			
28	UNTARI HANASTUTI	80			80									80	3.2	3.2	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML, untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan			
29	VERA NOVITASARI	80			80									80	3.2	3.2	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML, untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan			
30	WULANI IKA NURJANAH	77			77									77	3.08	3.08	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML, untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan			
31	YOLANDA REGITA CAHYANI	82			82									82	3.28	3.28	Sudah cukup menguasai elemen-elemen dasar HTML, untuk memformat halaman web, tabel untuk layout, link. Perbaikan			

SNK HI WONGSAR
Guru Mata Pelajaran



DRS. ARIS TARYANA
NIP. 19660807 199103 1006

LAMPIRAN 4.
ANALISIS DESKRIPTIF

REKAP DATA PENELITIAN

RES	X1	X2	X3	Y
1	73	54	61	85
2	69	54	68	83
3	70	54	65	82
4	72	56	65	85
5	69	52	58	78
6	50	43	52	75
7	68	49	54	79
8	66	51	56	79
9	71	59	67	82
10	71	51	63	84
11	62	47	58	77
12	71	57	61	84
13	67	54	60	83
14	72	57	62	85
15	52	47	47	75
16	72	63	71	85
17	74	60	69	85
18	60	47	59	77
19	75	65	71	85
20	67	51	69	84
21	73	51	68	83
22	65	52	68	84
23	70	61	74	85
24	73	53	72	85
25	59	46	56	75
26	77	65	74	86
27	67	58	73	79
28	64	49	68	79
29	64	49	58	77
30	71	59	70	85
31	64	51	61	83

RES	X1	X2	X3	Y
32	74	63	73	85
33	71	59	70	85
34	69	57	62	80
35	73	58	67	84
36	70	61	62	84
37	74	58	62	82
38	70	67	67	85
39	71	57	66	83
40	76	58	66	84
41	68	57	64	80
42	67	56	58	78
43	64	49	62	78
44	68	57	60	82
45	75	57	61	84
46	74	60	72	85
47	65	54	62	83
48	76	66	71	88
49	68	50	58	78
50	69	59	60	80
51	78	68	74	90
52	77	56	63	84
53	61	56	67	80
54	69	46	69	80
55	71	54	63	82
56	69	49	66	78
57	64	50	58	82
58	69	62	65	82
59	70	51	66	80
60	75	56	74	80
61	65	49	57	77
62	65	51	67	82

Keterangan:

X1 = Motivasi Penggunaan Komputer

X2 = Intensitas Penggunaan Komputer

X3 = Minat Penggunaan Komputer

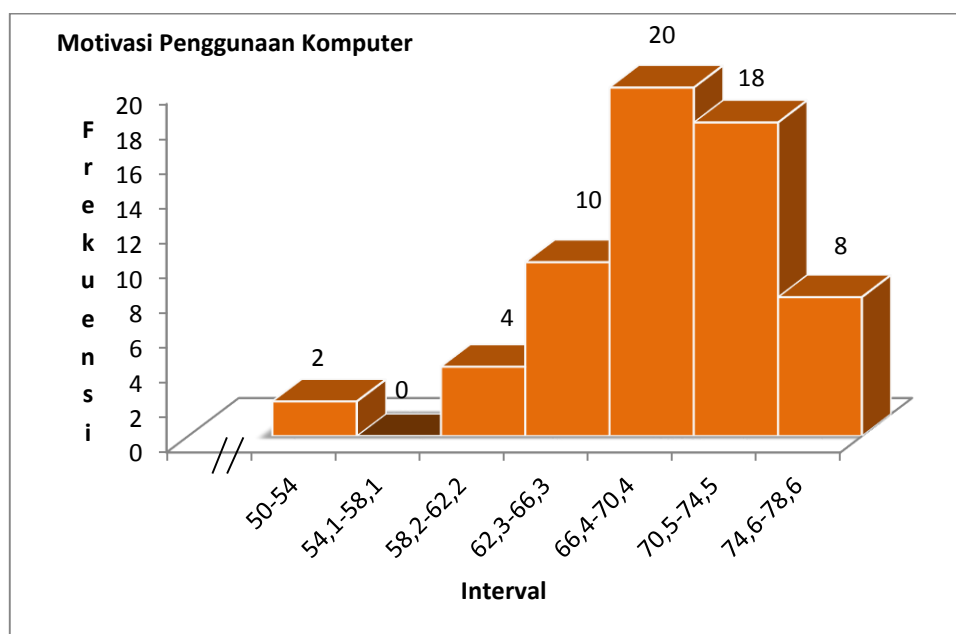
Y = Hasil Belajar

PERHITUNGAN KELAS INTERVAL

1. Motivasi

Min	50
Max	78
R	28
N	62
K	$1 + 3.3 \log n$
	6.915
\approx	7
P	4.00
\approx	4

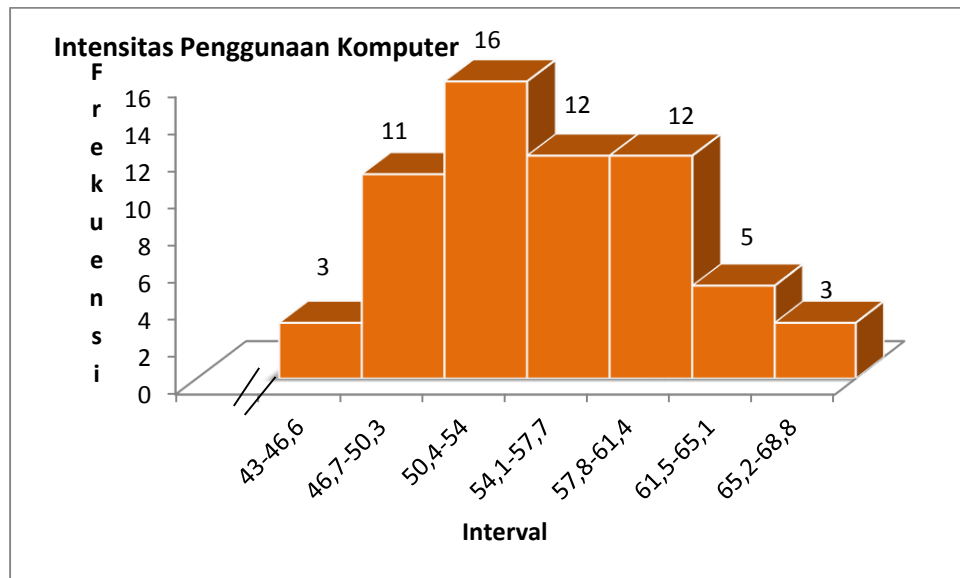
No.	Interval	frekuensi	Persentase
1	74.6 - 78.6	8	12.90%
2	70.5 - 74.5	18	29.03%
3	66.4 - 70.4	20	32.26%
4	62.3 - 66.3	10	16.13%
5	58.2 - 62.2	4	6.45%
6	54.1 - 58.1	0	0.00%
7	50 - 54	2	3.23%
Jumlah		62	100.00%



2. Intensitas

Min	43
Max	68
R	25
N	62
K	$1 + 3.3 \log n$
	6.915
\approx	7
P	3.57
\approx	3.6

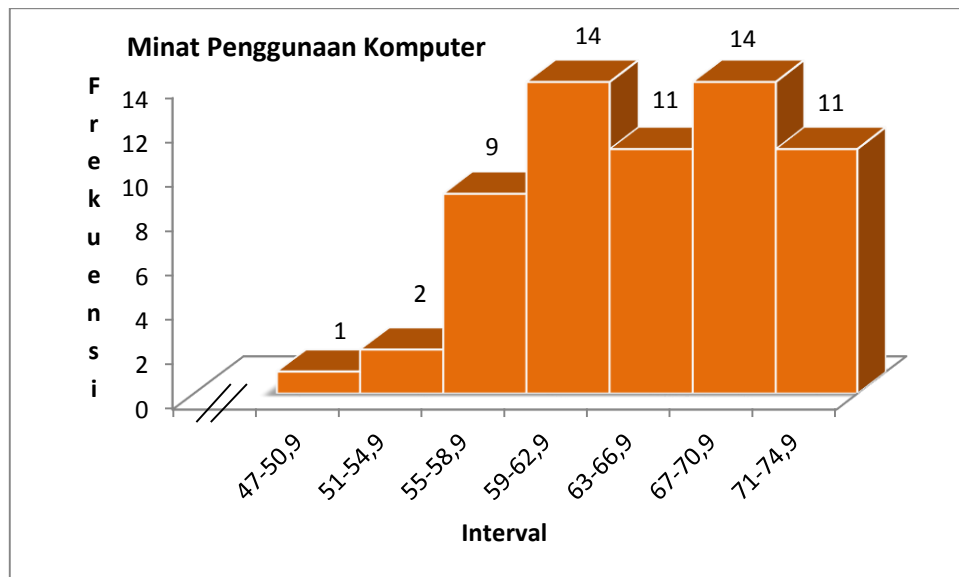
No.	Interval	frekuensi	Persentase
1	65.2 - 68.8	3	4.84%
2	61.5 - 65.1	5	8.06%
3	57.8 - 61.4	12	19.35%
4	54.1 - 57.7	12	19.35%
5	50.4 - 54	16	25.81%
6	46.7 - 50.3	11	17.74%
7	43 - 46.6	3	4.84%
Jumlah		62	100.00%



3. Minat

Min	47
Max	74
R	27
N	62
K	$1 + 3.3 \log n$
	6.915
\approx	7
P	3.86
\approx	3.9

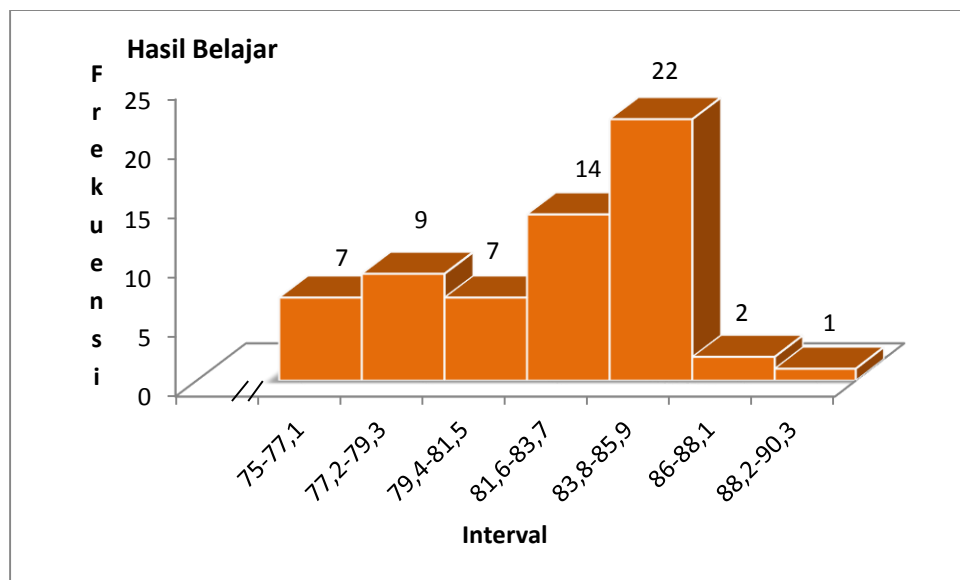
No.	Interval	frekuensi	Persentase
1	71 - 74.9	11	17.74%
2	67 - 70.9	14	22.58%
3	63 - 66.9	11	17.74%
4	59 - 62.9	14	22.58%
5	55 - 58.9	9	14.52%
6	51 - 54.9	2	3.23%
7	47 - 50.9	1	1.61%
Jumlah		62	100.00%



4. Hasil Belajar

Min	75
Max	90
R	15
N	62
K	$1 + 3.3 \log n$
	6.915
\approx	7
P	2.14
\approx	2.1

No.	Interval	frekuensi	Persentase
1	88.2 - 90.3	1	1.61%
2	86 - 88.1	2	3.23%
3	83.8 - 85.9	22	35.48%
4	81.6 - 83.7	14	22.58%
5	79.4 - 81.5	7	11.29%
6	77.2 - 79.3	9	14.52%
7	75 - 77.1	7	11.29%
Jumlah		62	100.00%



RUMUS KATEGORISASI

Motivasi Penggunaan Komputer				
skor max	4	x	20	= 80
skor min	1	x	20	= 20
Mi	100	/	2	= 50.00
SDi	60	/	6	= 10.00
Sangat Tinggi	: $X \geq Mi + 1,5.SDi$			
Tinggi	: $Mi \leq X < Mi + 1,5.SDi$			
Rendah	: $Mi - 1,5.SDi \leq X < Mi$			
Sangat Rendah	: $X < Mi - 1,5.SDi$			
Kategori		Skor		
Sangat Tinggi	:	$X \geq$	65.00	
Tinggi	:	$50.00 \leq$	$X <$	65.00
Rendah	:	$35.00 \leq$	$X <$	50.00
Sangat Rendah	:	$X <$	35.00	

Intensitas Penggunaan Komputer				
skor max	4	x	18	= 72
skor min	1	x	18	= 18
Mi	90	/	2	= 45.00
SDi	54	/	6	= 9.00
Sangat Tinggi	: $X \geq Mi + 1,5.SDi$			
Tinggi	: $Mi \leq X < Mi + 1,5.SDi$			
Rendah	: $Mi - 1,5.SDi \leq X < Mi$			
Sangat Rendah	: $X < Mi - 1,5.SDi$			
Kategori		Skor		
Sangat Tinggi	:	$X \geq$	58.50	
Tinggi	:	$45.00 \leq$	$X <$	58.50
Rendah	:	$31.50 \leq$	$X <$	45.00
Sangat Rendah	:	$X <$	31.50	

Minat Penggunaan Komputer					
skor max	4	x	20	=	80
skor min	1	x	20	=	20
Mi	100	/	2	=	50.00
SDi	60	/	6	=	10.00
Sangat Tinggi	: $X \geq Mi + 1,5.SDi$				
Tinggi	: $Mi \leq X < Mi + 1,5.SDi$				
Rendah	: $Mi - 1,5.SDi \leq X < Mi$				
Sangat Rendah	: $X < Mi - 1,5.SDi$				
Kategori			Skor		
Sangat Tinggi	:	$X \geq$	65.00		
Tinggi	:	$50.00 \leq$	$X <$	65.00	
Rendah	:	$35.00 \leq$	$X <$	50.00	
Sangat Rendah	:	$X <$	35.00		

Hasil Belajar					
skor max			=	100	
skor min			=	0	
Mi	100	/	2	=	50.00
SDi	100	/	6	=	16.67
Sangat Tinggi	: $X \geq Mi + 1,5.SDi$				
Tinggi	: $Mi \leq X < Mi + 1,5.SDi$				
Rendah	: $Mi - 1,5.SDi \leq X < Mi$				
Sangat Rendah	: $X < Mi - 1,5.SDi$				
Kategori			Skor		
Sangat Tinggi	:	$X \geq$	75.00		
Tinggi	:	$50.00 \leq$	$X <$	75.00	
Rendah	:	$25.00 \leq$	$X <$	50.00	
Sangat Rendah	:	$X <$	25.00		

HASIL KATEGORISASI

No	Motivasi		Intensitas		Minat		Hasil Belajar	
1	73	Sangat Tinggi	54	Tinggi	61	Tinggi	85	Sangat Tinggi
2	69	Sangat Tinggi	54	Tinggi	68	Sangat Tinggi	83	Sangat Tinggi
3	70	Sangat Tinggi	54	Tinggi	65	Sangat Tinggi	82	Sangat Tinggi
4	72	Sangat Tinggi	56	Tinggi	65	Sangat Tinggi	85	Sangat Tinggi
5	69	Sangat Tinggi	52	Tinggi	58	Tinggi	78	Sangat Tinggi
6	50	Tinggi	43	Rendah	52	Tinggi	75	Sangat Tinggi
7	68	Sangat Tinggi	49	Tinggi	54	Tinggi	79	Sangat Tinggi
8	66	Sangat Tinggi	51	Tinggi	56	Tinggi	79	Sangat Tinggi
9	71	Sangat Tinggi	59	Sangat Tinggi	67	Sangat Tinggi	82	Sangat Tinggi
10	71	Sangat Tinggi	51	Tinggi	63	Tinggi	84	Sangat Tinggi
11	62	Tinggi	47	Tinggi	58	Tinggi	77	Sangat Tinggi
12	71	Sangat Tinggi	57	Tinggi	61	Tinggi	84	Sangat Tinggi
13	67	Sangat Tinggi	54	Tinggi	60	Tinggi	83	Sangat Tinggi
14	72	Sangat Tinggi	57	Tinggi	62	Tinggi	85	Sangat Tinggi
15	52	Tinggi	47	Tinggi	47	Rendah	75	Sangat Tinggi
16	72	Sangat Tinggi	63	Sangat Tinggi	71	Sangat Tinggi	85	Sangat Tinggi
17	74	Sangat Tinggi	60	Sangat Tinggi	69	Sangat Tinggi	85	Sangat Tinggi
18	60	Tinggi	47	Tinggi	59	Tinggi	77	Sangat Tinggi
19	75	Sangat Tinggi	65	Sangat Tinggi	71	Sangat Tinggi	85	Sangat Tinggi
20	67	Sangat Tinggi	51	Tinggi	69	Sangat Tinggi	84	Sangat Tinggi
21	73	Sangat Tinggi	51	Tinggi	68	Sangat Tinggi	83	Sangat Tinggi
22	65	Sangat Tinggi	52	Tinggi	68	Sangat Tinggi	84	Sangat Tinggi
23	70	Sangat Tinggi	61	Sangat Tinggi	74	Sangat Tinggi	85	Sangat Tinggi
24	73	Sangat Tinggi	53	Tinggi	72	Sangat Tinggi	85	Sangat Tinggi
25	59	Tinggi	46	Tinggi	56	Tinggi	75	Sangat Tinggi
26	77	Sangat Tinggi	65	Sangat Tinggi	74	Sangat Tinggi	86	Sangat Tinggi
27	67	Sangat Tinggi	58	Tinggi	73	Sangat Tinggi	79	Sangat Tinggi
28	64	Tinggi	49	Tinggi	68	Sangat Tinggi	79	Sangat Tinggi
29	64	Tinggi	49	Tinggi	58	Tinggi	77	Sangat Tinggi
30	71	Sangat Tinggi	59	Sangat Tinggi	70	Sangat Tinggi	85	Sangat Tinggi
31	64	Tinggi	51	Tinggi	61	Tinggi	83	Sangat Tinggi

No	Motivasi		Intensitas		Minat		Hasil Belajar	
32	74	Sangat Tinggi	63	Sangat Tinggi	73	Sangat Tinggi	85	Sangat Tinggi
33	71	Sangat Tinggi	59	Sangat Tinggi	70	Sangat Tinggi	85	Sangat Tinggi
34	69	Sangat Tinggi	57	Tinggi	62	Tinggi	80	Sangat Tinggi
35	73	Sangat Tinggi	58	Tinggi	67	Sangat Tinggi	84	Sangat Tinggi
36	70	Sangat Tinggi	61	Sangat Tinggi	62	Tinggi	84	Sangat Tinggi
37	74	Sangat Tinggi	58	Tinggi	62	Tinggi	82	Sangat Tinggi
38	70	Sangat Tinggi	67	Sangat Tinggi	67	Sangat Tinggi	85	Sangat Tinggi
39	71	Sangat Tinggi	57	Tinggi	66	Sangat Tinggi	83	Sangat Tinggi
40	76	Sangat Tinggi	58	Tinggi	66	Sangat Tinggi	84	Sangat Tinggi
41	68	Sangat Tinggi	57	Tinggi	64	Tinggi	80	Sangat Tinggi
42	67	Sangat Tinggi	56	Tinggi	58	Tinggi	78	Sangat Tinggi
43	64	Tinggi	49	Tinggi	62	Tinggi	78	Sangat Tinggi
44	68	Sangat Tinggi	57	Tinggi	60	Tinggi	82	Sangat Tinggi
45	75	Sangat Tinggi	57	Tinggi	61	Tinggi	84	Sangat Tinggi
46	74	Sangat Tinggi	60	Sangat Tinggi	72	Sangat Tinggi	85	Sangat Tinggi
47	65	Sangat Tinggi	54	Tinggi	62	Tinggi	83	Sangat Tinggi
48	76	Sangat Tinggi	66	Sangat Tinggi	71	Sangat Tinggi	88	Sangat Tinggi
49	68	Sangat Tinggi	50	Tinggi	58	Tinggi	78	Sangat Tinggi
50	69	Sangat Tinggi	59	Sangat Tinggi	60	Tinggi	80	Sangat Tinggi
51	78	Sangat Tinggi	68	Sangat Tinggi	74	Sangat Tinggi	90	Sangat Tinggi
52	77	Sangat Tinggi	56	Tinggi	63	Tinggi	84	Sangat Tinggi
53	61	Tinggi	56	Tinggi	67	Sangat Tinggi	80	Sangat Tinggi
54	69	Sangat Tinggi	46	Tinggi	69	Sangat Tinggi	80	Sangat Tinggi
55	71	Sangat Tinggi	54	Tinggi	63	Tinggi	82	Sangat Tinggi
56	69	Sangat Tinggi	49	Tinggi	66	Sangat Tinggi	78	Sangat Tinggi
57	64	Tinggi	50	Tinggi	58	Tinggi	82	Sangat Tinggi
58	69	Sangat Tinggi	62	Sangat Tinggi	65	Sangat Tinggi	82	Sangat Tinggi
59	70	Sangat Tinggi	51	Tinggi	66	Sangat Tinggi	80	Sangat Tinggi
60	75	Sangat Tinggi	56	Tinggi	74	Sangat Tinggi	80	Sangat Tinggi
61	65	Sangat Tinggi	49	Tinggi	57	Tinggi	77	Sangat Tinggi
62	65	Sangat Tinggi	51	Tinggi	67	Sangat Tinggi	82	Sangat Tinggi

HASIL UJI KATEGORISASI

Frequencies

Statistics

		Motivasi_ Penggunaan_ Komputer	Intensitas_ Penggunaan_ Komputer	Minat_ Penggunaan_ Komputer	Hasil_Belajar
N	Valid	62	62	62	62
	Missing	0	0	0	0

Frequency Table

Motivasi_Penggunaan_Komputer

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tinggi	51	82.3	82.3	82.3
	Tinggi	11	17.7	17.7	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Intensitas_Penggunaan_Komputer

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tinggi	16	25.8	25.8	25.8
	Tinggi	45	72.6	72.6	98.4
	Rendah	1	1.6	1.6	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Minat_Penggunaan_Komputer

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tinggi	32	51.6	51.6	51.6
	Tinggi	29	46.8	46.8	98.4
	Rendah	1	1.6	1.6	100.0
	Total	62	100.0	100.0	

Hasil_Belajar

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tinggi	62	100.0	100.0	100.0

UJI DESKRIPTIF

Frequencies

Statistics

		Motivasi_ Penggunaan_ Komputer	Intensitas_ Penggunaan_ Komputer	Minat_ Penggunaan_ Komputer	Hasil Belajar
N	Valid	62	62	62	62
	Missing	0	0	0	0
Mean		68.9194	55.0968	64.3548	81.9032
Median		69.5000	56.0000	65.0000	82.5000
Mode		69.00 ^a	51.00 ^a	58.00 ^a	85.00
Std. Deviation		5.43305	5.68204	5.95914	3.30280
Minimum		50.00	43.00	47.00	75.00
Maximum		78.00	68.00	74.00	90.00
Sum		4273.00	3416.00	3990.00	5078.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

LAMPIRAN 5.
UJI PRASYARAT ANALISIS

- 1. UJI NORMALITAS**
- 2. UJI LINEARITAS**
- 3. UJI MULTIKOLINEARITAS**

UJI NORMALITAS

NPar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Motivasi_ Penggunaan_ Komputer	Intensitas_ Penggunaan_ Komputer	Minat_ Penggunaan_ Komputer	Hasil_Belajar
N		62	62	62	62
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	68.9194	55.0968	64.3548	81.9032
	Std. Deviation	5.43305	5.68204	5.95914	3.30280
Most Extreme Differences	Absolute	.119	.103	.076	.141
	Positive	.052	.103	.073	.126
	Negative	-.119	-.079	-.076	-.141
Kolmogorov-Smirnov Z		.936	.813	.602	1.108
Asymp. Sig. (2-tailed)		.345	.523	.861	.172

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

UJI LINEARITAS

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil_Belajar * Motivasi_ Penggunaan_Komputer	Between Groups	(Combined)	491.998	20	24.600	5.816	.000
		Linearity	388.626	1	388.626	91.878	.000
		Deviation from Linearity	103.372	19	5.441	1.286	.244
	Within Groups		173.421	41	4.230		
	Total		665.419	61			

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil_Belajar * Intensitas_ Penggunaan_Komputer	Between Groups	(Combined)	496.731	20	24.837	6.037	.000
		Linearity	378.676	1	378.676	92.038	.000
		Deviation from Linearity	118.055	19	6.213	1.510	.133
	Within Groups		168.688	41	4.114		
	Total		665.419	61			

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil_Belajar * Minat_ Penggunaan_Komputer	Between Groups	(Combined)	449.303	21	21.395	3.960	.000
		Linearity	299.994	1	299.994	55.524	.000
		Deviation from Linearity	149.309	20	7.465	1.382	.188
	Within Groups		216.117	40	5.403		
	Total		665.419	61			

UJI MULTIKOLINEARITAS

Correlations

Correlations

		Motivasi_ Penggunaan_ Komputer	Intensitas_ Penggunaan_ Komputer	Minat_ Penggunaan_ Komputer
Motivasi_Penggunaan_ Komputer	Pearson Correlation	1	.707**	.650**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000
	N	62	62	62
Intensitas_ Penggunaan_Komputer	Pearson Correlation	.707**	1	.619**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000
	N	62	62	62
Minat_Penggunaan_ Komputer	Pearson Correlation	.650**	.619**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	
	N	62	62	62

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

LAMPIRAN 6.
UJI HIPOTESIS
SUMBANGAN RELATIF DAN
SUMBANGAN EFEKTIF

UJI REGRESI LINEAR SEDERHANA

PENGARUH MOTIVASI PENGGUNAAN KOMPUTER TERHADAP HASIL BELAJAR

Regression

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Motivasi_Penggunaan_Komputer ^a	.	Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: Hasil_Belajar

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.764 ^a	.584	.577	2.14784

a. Predictors: (Constant), Motivasi_Penggunaan_Komputer

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	388.626	1	388.626	84.242	.000 ^a
	Residual	276.793	60	4.613		
	Total	665.419	61			

a. Predictors: (Constant), Motivasi_Penggunaan_Komputer

b. Dependent Variable: Hasil_Belajar

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	49.885	3.499		14.256	.000
	Motivasi_Penggunaan_Komputer	.465	.051	.764	9.178	.000

a. Dependent Variable: Hasil_Belajar

UJI REGRESI LINEAR SEDERNAHA

PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN KOMPUTER TERHADAP HASIL BELAJAR

Regression

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Intensitas_Penggunaan_Komputer ^a	.	Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: Hasil_Belajar

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.754 ^a	.569	.562	2.18611

a. Predictors: (Constant), Intensitas_Penggunaan_Komputer

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	378.676	1	378.676	79.236	.000 ^a
	Residual	286.744	60	4.779		
	Total	665.419	61			

a. Predictors: (Constant), Intensitas_Penggunaan_Komputer

b. Dependent Variable: Hasil_Belajar

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	57.744	2.728		21.165	.000
	Intensitas_Penggunaan_Komputer	.438	.049	.754	8.901	.000

a. Dependent Variable: Hasil_Belajar

UJI REGRESI LINEAR SEDERHANA
PENGARUH MINAT PENGGUNAAN KOMPUTER TERHADAP HASIL
BELAJAR

Regression

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Minat_Penggunaan_Komputer ^a	.	Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: Hasil_Belajar

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.671 ^a	.451	.442	2.46788

a. Predictors: (Constant), Minat_Penggunaan_Komputer

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	299.994	1	299.994	49.257	.000 ^a
	Residual	365.426	60	6.090		
	Total	665.419	61			

a. Predictors: (Constant), Minat_Penggunaan_Komputer

b. Dependent Variable: Hasil_Belajar

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	57.954	3.427		16.912	.000
	Minat_Penggunaan_Komputer	.372	.053	.671	7.018	.000

a. Dependent Variable: Hasil_Belajar

UJI REGRESI BERGANDA

Regression

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Minat_Penggunaan_Komputer, Intensitas_Penggunaan_Komputer, Motivasi_Penggunaan_Komputer	.	Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: Hasil_Belajar

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.835 ^a	.697	.682	1.86341

a. Predictors: (Constant), Minat_Penggunaan_Komputer, Intensitas_Penggunaan_Komputer, Motivasi_Penggunaan_Komputer

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	464.025	3	154.675	44.545	.000 ^a
	Residual	201.394	58	3.472		
	Total	665.419	61			

a. Predictors: (Constant), Minat_Penggunaan_Komputer, Intensitas_Penggunaan_Komputer, Motivasi_Penggunaan_Komputer

b. Dependent Variable: Hasil_Belajar

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	47.299	3.140		15.064	.000
	Motivasi_Penggunaan_Komputer	.228	.067	.376	3.401	.001
	Intensitas_Penggunaan_Komputer	.211	.062	.364	3.404	.001
	Minat_Penggunaan_Komputer	.112	.055	.202	2.030	.047

a. Dependent Variable: Hasil_Belajar

SE & SR

Coefficients^a

Model		Contribution	
		Effective	Relative
1	Motivasi_Penggunaan_Komputer	28.7%	41.2%
	Intensitas_Penggunaan_Komputer	27.4%	39.4%
	Minat_Penggunaan_Komputer	13.6%	19.5%
	Total	69.7%	100.0%

a. Dependent Variable: Hasil_Belajar

LAMPIRAN 7.
SURAT-SURAT



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, Telp. (0274) 586168 psw. 293

SURAT PERNYATAAN

PEMBIMBING TUGAS AKHIR SKRIPSI S1/PROYEK AKHIR / TUGAS AKHIR D3

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Drs. Suparman, M.Pd.
NIP : 1949 12 31 1978 03 004
Pangkat/gol : IV/A
Jabatan : Lektor Kepala

Menyatakan bersedia ditunjuk sebagai pembimbing/ konsultasi dari mahasiswa tersebut dibawah ini.

Nama : Aprianto Dwi Atmaji No. Mhs. 10520244020
Jurusan : Pend. T Elektronika Angkatan Th. 2010
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

RENCANA JUDUL TUGAS AKHIR SKRIPSI / PROYEK AKHIR/TUGAS AKHIR

PENGARUH MOTIVASI, INTENSITAS, DAN MINAT PENGGUNAAN
KOMPUTER TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN MULTIMEDIA DI SMK NEGERI
WONOSARI

Yogyakarta,

Yang membuat pernyataan

(Suparman, M.Pd.)
NIP. 19491231197803004

No. : Yogyakarta,

Hal : Ketersediaan sebagai

- ① Pembimbing Tugas Akhir Skripsi
2. Pembimbing Tugas Akhir – D3
3. Pembimbing Proyek Akhir-S1

Kepada : Yth. Bapak / Ibu Drs. Suparman, M.Pd.
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika
Fakultas Teknik UNY

Dengan ini kami mohon dengan hormat bantuan Bapak/Ibu untuk dapat menjadi pembimbing Tugas Akhir Skripsi-S1/Proyek Akhir/ Tugas Akhir D3 untuk :

Nama : Aprianto Dwi Atmaji No. Mhs. 10520244020
Jurusan : Pendidikan Teknik Elektronika
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan,

Drs. Muhammad Munir, M.Pd
NIP. 19630512 198901 1001

-----potong disini-----

Kepada : Yth Ketua Jurusan Pend. Teknik Elektronika
Fakultas Teknik UNY

Memenuhi surat Ketua Jurusan No, Tanggal
..... bersama ini saya menyatakan tidak keberatan untuk menjadi pembimbing
Tugas Akhir Skripsi S1/Proyek Akhir/Tugas Akhir D3 untuk :
Nama : Aprianto Dwi Atmaji No. Mhs. 10520244020
Jurusan : Pendidikan Teknik Elektronika
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Demikian harap maklum.

Yogyakarta,
Yang menyatakan,

Suparman, M.Pd
NIP 19491231 1978 03004



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281

Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734

website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail: ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id



Certificate No. 12201.005.12

Nomor : 1459/H34/PL/2014

07 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 Gunungkidul c.q. Kepala Badan Pelayanan Terpadu Kabupaten Gunungkidul
- 4 . Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda , dan Olahraga Provinsi DIY
- 5 . Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda , dan Olahraga Kabupaten Gunungkidul
- 6 . Kepala SMK Negeri 1 Wonosari

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul Pengaruh Motivasi, Intensitas, dan Minat Penggunaan Komputer Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kompetensi Keahlian Multimedia pada Mata Pelajaran Multimedia di SMK Negeri 1 Wonosari, bagi mahasiswa

No.	Nama	NIM	Jurusan	Lokasi
1	Aprianto Dwi Atmaji	10520244020	Pend. Teknik Informatika - S1	SMK Negeri 1 Wonosari

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu :

Nama : H. Suparman, M.Pd

NIP : 19491231 197803 1 004

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

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



Dekan,

Wakil Dekan I

Dr. Sunaryo Soenarto

NIP. 19580630 198601 1 001

Tembusan :

Ketua Jurusan



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH
Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN IJIN

070 /Reg / V/ 167 / 4 /2014

Membaca Surat : **WAKIL DEKAN I FAKULTAS TEKNIK** Nomor : **1464/H34/PL/2014**
Tanggal : **07 Mei 2014** Perihal : **Izin Penelitian**
Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006 tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam Melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011 tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian 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/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : **APRIANTO DWI ATMAJI** NIP/NIM : **10520244020**
Alamat : **FAKULTAS TEKNIK, PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA, UNY**
Judul : **PENGARUH MOTIVASI, INTENSITAS DAN MINAT PENGGUNAAN KOMPUTER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X KOMPETENSI KEAHLIAN MULTIMEDIA MATA PELAJARAN PRODUKTIF MULTIMEDIA DI SMK N 1 WONOSARI**
Lokasi : **KABUPATEN GUNUNGKIDUL**
Waktu : **07 Mei 2014** s/d **07 Agustus 2014**

Dengan Ketentuan

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

Dikeluarkan di Yogyakarta
Pada tanggal **07 Mei 2014**

An: Sekretaris Daerah
Asisten Perekonomian dan Pengembangan
Ub.
Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Tembusan:

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan)
2. Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olah Raga DIY
3. Bupati Gunungkidul cq.KPPTSP
4. **WAKIL DEKAN I FAKULTAS TEKNIK**
5. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL

KANTOR PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU

Alamat : Jl. Brigjen. Katamso No.1 Wonosari Telp. 391942 Kode Pos : 55812

SURAT KETERANGAN / IJIN

Nomor : 325/KPTS/05/2014

Membaca : Surat dari Setda DIY, Nomor : 070/REG/V/167/4/2014 , hal : Izin Penelitian
Mengingat : 1. Keputusan Menteri dalam Negeri Nomor 9 Tahun 1983 tentang Pedoman Pendataan Sumber dan Potensi Daerah;
2. Keputusan Menteri dalam Negeri Nomor 61 Tahun 1983 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan di lingkungan Departemen Dalam Negeri;
3. Surat Keputusan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 38/12/2004 tentang Pemberian Izin Penelitian di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta;

Dijinkan kepada :
Nama : **APRIANTO DWI ATMAJI NIM : 10520244020**
Fakultas/Instansi : Teknik / Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat Instansi : Kampus Karangmalang, Yogyakarta
Alamat Rumah : Gondangrejo, Gari, Wonosari, Gunungkidul
Keperluan : Ijin Penelitian dengan Judul : "PENGARUH MOTIVASI, INTENSITAS, DAN MINAT PENGGUNAAN KOMPUTER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X KOMPETENSI KEAHLIAN MULTIMEDIA PADA MATA PELAJARAN PRODUKTIF MULTIMEDIA DI SMK NEGERI 1 WONOSARI"

Lokasi Penelitian : SMK Negeri 1 Wonosari, SMK Negeri 1 Ponjong Kab. Gunungkidul
Dosen Pembimbing : H. Suparman, M.Pd
Waktunya : Mulai tanggal : 08/05/2014 sd. 08/08/2014
Dengan ketentuan :

Terlebih dahulu memenuhi/melaporkan diri kepada Pejabat setempat (Camat, Lurah/Kepala Desa, Kepala Instansi) untuk mendapat petunjuk seperlunya.

1. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
2. Wajib memberi laporan hasil penelitiannya kepada Bupati Gunungkidul (cq. BAPPEDA Kab. Gunungkidul).
3. Ijin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintah dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah.
4. Surat ijin ini dapat diajukan lagi untuk mendapat perpanjangan bila diperlukan.
5. Surat ijin ini dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut diatas. Kemudian kepada para Pejabat Pemerintah setempat diharapkan dapat memberikan bantuan seperlunya.

Dikeluarkan di : Wonosari

Pada Tanggal 08 Mei 2014

An. BUPATI GUNUNGKIDUL

KEPALA



Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Kab. Gunungkidul (Sebagai Laporan) ;
2. Kepala BAPPEDA Kab. Gunungkidul ;
3. Kepala Kantor KESBANGPOL Kab. Gunungkidul ;
4. Kepala Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kab. Gunungkidul ;
5. Kepala SMK Negeri 1 Wonosari Kab. Gunungkidul ;
6. Kepala SMK Negeri 1 Ponjong Kab. Gunungkidul ;
7. Arsip ;

Surat Permohonan Validasi Instrumen Penelitian

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,
Bapak/Ibu Drs. Slamet, M.Pd
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika
Di Fakultas Teknik UNY

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

Nama : Aprianto Dwi Atmaji
NIM : 10520244020
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul TAS : Pengaruh Motivasi, Intensitas, dan Minat Penggunaan Komputer sebagai Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Multimedia pada Mata Pelajaran Produktif Multimedia Di SMK Negeri 1 Wonosari

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

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

Yogyakarta, Mei 2014
Pemohon

APRIANTO DWI ATMAJI
NIM. 10520244020

Mengetahui,

Kaprodi
Pendidikan Teknik Informatika

Dr. RATNA WARDIANI
NIP. 19701218 200501 2 001

Pembimbing TAS

Drs. SUPARMAN, M.Pd
NIP. 19491231 197803 1 004

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

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. Slamet, M.Pd.

NIP : 19510303 197803 1 004

Jurusan : Pendidikan Teknik Elektronika

menyatakan bahwa instrument penelitian TAS atas nama mahasiswa :

Nama : APRIANTO DWI ATMAJI

NIM : 10520244020

Program Studi : Pendidikan Teknik INFORMATIKA

Judul TAS : Pengaruh Motivasi, Intensitas, dan Minat Penggunaan
Komputer sebagai Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar
Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Multimedia pada Mata
Pelajaran Produktif Multimedia Di SMK Negeri 1 Wonosari

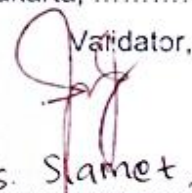
Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan :

- ☐ 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, Mei 2014

Validator,


Drs. Slamet, M.Pd.

NIP. 19510303 197803 1 004

Catatan :

☐ Beri tanda ✓

Hasil Validasi Instrumen Penelitian TAS

Nama Mahasiswa : APRIANTO DWI ATMAJI NIM : 10520244020

Judul TAS : Pengaruh Motivasi, Intensitas, dan Minat Penggunaan Komputer sebagai Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Multimedia Pada Mata Pelajaran Produktif Multimedia Di SMK Negeri 1 Wonosari

No.	Variabel	Saran/ Tanggapan
1	Motivasi	NO:18 telah ada di list : no.19 dobel. NO: 9, 21 & 22 pembetulan kata :.
2	Intensitas	Anda gunakan list : & item ?
3	Minat	Item 3 positif atau negatif, di cek ulang. Item 9&10 redaksi Item 17. negatifnya dimana?
	Komentar Umum/ Lain-lain :	

Yogyakarta, 8 Mei 2014.....

Validator,

Dr. Sigit, M.Pd

NIP. 19510303 197803 1 004

Surat Permohonan Validasi Instrumen Penelitian

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS

Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,

Bapak/Ibu Drs. Muhammad Munir, M.Pd

Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika

Di Fakultas Teknik UNY

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

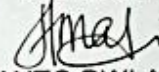
Nama : Aprianto Dwi Atmaji
NIM : 10520244020
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul TAS : Pengaruh Motivasi, Intensitas, dan Minat Penggunaan Komputer sebagai Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Multimedia pada Mata Pelajaran Produktif Multimedia Di SMK Negeri 1 Wonosari

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

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

Yogyakarta, Mei 2014

Pemohon

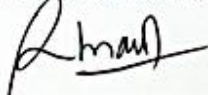


APRIANTO DWI ATMAJI

NIM. 10520244020

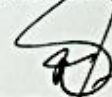
Mengetahui,

Kaprodi
Pendidikan Teknik Informatika



Dr. RATNA WARDHANI
NIP. 19701218 200501 2 001

Pembimbing TAS



Drs. SUPARMAN, M.Pd
NIP. 19491231 197803 1 004

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

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. Muhammad Munir, M.Pd.
NIP : 19630512 198901 1 001
Jurusan : Pendidikan Teknik Elektronika

menyatakan bahwa instrument penelitian TAS atas nama mahasiswa :

Nama : APRIANTO DWI ATMAJI
NIM : 10520244020
Program Studi : Pendidikan Teknik INFORMATIKA
Judul TAS : Pengaruh Motivasi, Intensitas, dan Minat Penggunaan
Komputer sebagai Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar
Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Multimedia pada Mata
Pelajaran Produktif Multimedia Di SMK Negeri 1 Wonosari

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, 9 Mei 2014

Validator,

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

Catatan :

☐ Beri tanda ✓

Hasil Validasi Instrumen Penelitian TAS

Nama Mahasiswa : APRIANTO DWI ATMAJI NIM : 10520244020
 Judul TAS : Pengaruh Motivasi, Intensitas, dan Minat Penggunaan Komputer sebagai Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Multimedia Pada Mata Pelajaran Produktif Multimedia Di SMK Negeri 1 Wonosari

No.	Variabel	Saran/ Tanggapan
		- Gunakan kata - kata yang baik -
		- Imperative Ah baik diukur dgn waktu
	Komentar Umum/ Lain-lain :	

Yogyakarta, 7 Mei 2019.....

Validator,

Drs. Muhammad Munir, M.Pd.
 NIP. 19630512 1989 01 1 001

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,
Bp. Ponco Wati Pranoto, MPA.

Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika
di Fakultas Teknik UNY


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

Nama : Aprianto Dwi Atmaji
NIM : 10520244020
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul TAS : Pengaruh Motivasi, Intensitas, dan Minat Penggunaan Komputer
sebagai Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas
X Kompetensi Keahlian Multimedia pada Mata Pelajaran
Produktif Multimedia Di SMK Negeri 1 Wonosari.

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

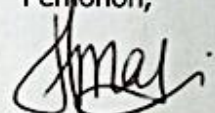
Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu
diucapkan terima kasih.

Mengetahui,
Pembimbing TAS


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

Yogyakarta, Mei 2014

Pemohon,


Aprianto Dwi Atmaji
NIM. 10520244020

SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ponco Wali Pranoto, M.Pd.

NIP :

Jurusan : Pendidikan Teknik Elektronika

menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa :

Nama : Aprianto Dwi Atmaji

NIM : 10520244020

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Judul TAS : Pengaruh Motivasi, Intensitas, dan Minat Penggunaan
Komputer sebagai Media Pembelajaran terhadap Hasil
Belajar Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Multimedia
pada Mata Pelajaran Produktif Multimedia Di SMK
Negeri 1 Wonosari.

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.

Mei 2014
Yogyakarta,

Validator,



Ponco Wali Pranoto, M.Pd.

NIP.

catatan:

☐ Beri tanda ✓

Hasil Validasi Instrumen Penelitian TAS

Nama Mahasiswa : Aprianto Dwi Atmaji

NIM : 10520244020

Judul TAS

: Pengaruh Motivasi, Intensitas, dan Minat Penggunaan Komputer sebagai Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Multimedia pada Mata Pelajaran Produktif Multimedia Di SMK Negeri 1 Wonosari.

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
	Motivasi, intensitas, minat	Perlu pertaikan kalimat spy lebih dipahami responden.
	Komentar umum/Lain-lain :	

Yogyakarta, Mei 2014

Validator,



Ponce Wali Pranoto, M.Pd.

NIP.



JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Alamat : Kampus Karangmalang Yogyakarta 55281
Telp. : (0274) 554686 ; (0274) 586168 ext. 293



Telp. : (0274) 554686 ; (0274) 586168 ext. 293

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI (Untuk Mahasiswa)

FRM/EKA/05-00
25 Januari 2008

Nama Mahasiswa : **APRIANTO DWI ATMAJI**
No. Mahasiswa : **10520244020**
E-mail : **atmajio4@gmail.com**
Program Studi : **1. Pendidikan Teknik Elektronika** Jenjang : **SI**
2. Pendidikan Teknik Informatika Jenjang : **SI**
Kelas : **F**
Dosen Pembimbing : **Suparman, M.Pd.** No. Telp. / HP : **08122718635**
Judul : **Pengaruh Motivasi, Intensitas, dan Minat Penggunaan Komputer dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Multimedia di SMK Negeri 1 Wongsari**

No	Tanggal	Uraian Bimbingan	Tandatangan Pembimbing
1.		Proposal Skripsi	
2.		Judul dan Bab I	
3.	10/2/14	BAB I	
4.	28/3/14	Bab II	
5.	21/4/14	Bab II, III	
6.	6/5/14	Angket	
7.	23/6/14	BAB IV	
8.	24/6/14	BAB V	
9.			
10.			

Rekomendasi Pembimbing :

1. Mahasiswa yang bersangkutan siap untuk diuji.
2. Kartu Bimbingan ini wajib dilampirkan pada saat pendatanganan ujian Skripsi.

Tanggal Persetujuan : **23/6/2014**



JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Alamat : Kampus Karangmalang Yogyakarta 55281
Telp. : (0274) 554686 ; 586168 ext. 293



Telp. : (0274) 554686 ; 586168 ext. 293

KARTU MONITORING SKRIPSI (Untuk Dosen Pembimbing)

FRM/EKA/06-00
25 Januari 2008

Nama Mahasiswa : **APRIANTO DWI ATMAJI**
No. Mahasiswa : **10520244020** No. Telp. / HP : **085743696124**
E-mail : **atmajio4@gmail.com**
Program Studi : **1. Pendidikan Teknik Elektronika** Jenjang : **SI**
2. Pendidikan Teknik Informatika Jenjang : **SI**
Kelas : **F**
Dosen Pembimbing : **Suparman, M.Pd.**
Judul : **Pengaruh Motivasi, Intensitas, dan Minat Penggunaan Komputer dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Multimedia di SMK Negeri 1 Wongsari**

No	Tanggal	Catatan Pembimbing
1.		
2.		
3.	10/2/14	Identifikasi masalah (1)
4.	28/3/14	Kerangka pikir, motivasi vs kepribadian
5.	21/4/14	Kesimpulan pengamatan, hasil observasi
6.	6/5/14	Angket nomor 9, 19, 24 - 8, 9, 11, 14, 15, 17
7.		18, 20, 21 - 11, 7 matrik
8.		berikut umum
9.		
10.		

Keterangan :

Mahasiswa yang bersangkutan telah disetujui untuk ujian Skripsi.

Tanggal Persetujuan : **23/6/2014**