



**DOMINASI BERBAGAI FAKTOR PENENTU  
PEMILIHAN KOMPETENSI KEAHLIAN MULTIMEDIA  
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK  
DI JURUSAN MULTIMEDIA SMK N 2  
ADIWERNA TEGAL**

Skripsi

Diajukan sebagai salah satu syarat  
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Teknologi Pendidikan

Oleh

Miftachul Fauzi  
1102405071

PERPUSTAKAAN  
UNNES

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2010**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi pada:

Hari : Senin

Tanggal : 16 Agustus 2010

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Budiyo, M.S  
NIP. 19631209 198703 1 002

Dr. Titi Prihatin, M.Pd  
NIP. 19630212 199903 2 001

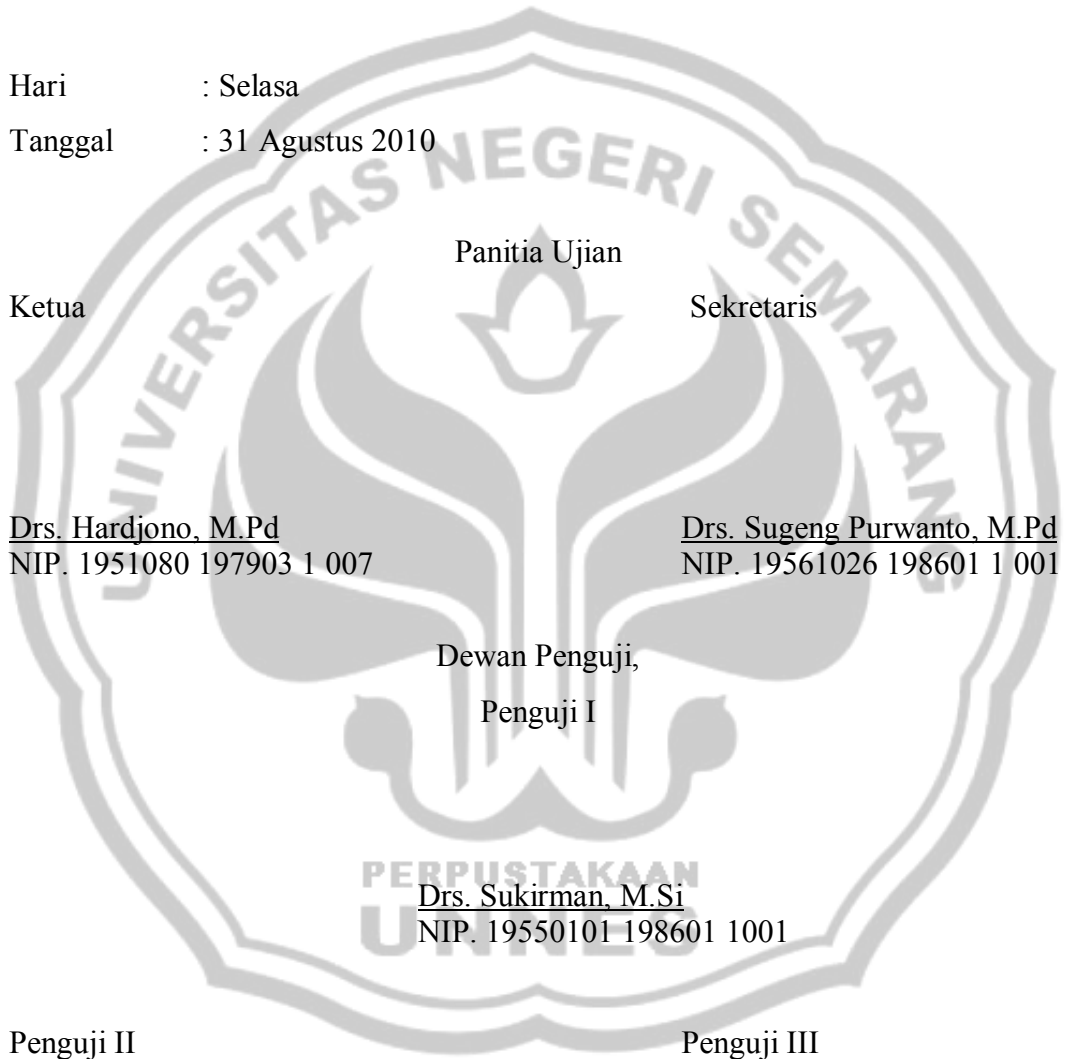
Mengetahui,  
Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

PERPUSTAKAAN  
UNNES  
Drs. Budiyo, M.S  
NIP. 19631209 198703 1 002

## PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada :

Hari : Selasa  
Tanggal : 31 Agustus 2010



Panitia Ujian

Ketua Sekretaris

Drs. Hardjono, M.Pd  
NIP. 1951080 197903 1 007

Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd  
NIP. 19561026 198601 1 001

Dewan Penguji,  
Penguji I

Drs. Sukirman, M.Si  
NIP. 19550101 198601 1001

Penguji II Penguji III

Drs. Budiyo, M.S  
NIP. 19631209 198703 1 002

Dr. Titi Prihatin, M.Pd  
NIP. 19630212 199903 2 001

## **PERNYATAAN**

Saya menyatakan bahwa yang tertulis didalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya hasil orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etika ilmiah.

Semarang, 31 Agustus 2010

Miftachul Fauzi  
1102405071



## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

- *Hanya kepada engkau lah kami menyembah dan hanya kepada engkau lah kami mohon pertolongan (Qs. Al-fatihah ayat 5)*
- *You can if you think you can (Norman Vincent Peale)*
- *Berusaha, sabar, berdoa, dan berserah diri (penulis)*

### PERSEMBAHAN

Skripsi ini ku persembahkan untuk:

1. Orangtuaku, H. Tarjono dan Hj. Muniroh
2. Bapak dan ibu dosen TP
3. Kakak dan adik-adiku
4. Sahabat-sahabat TP'05

## **KATA PENGANTAR**

Syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan petunjuk, taufik dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Dominasi Berbagai Faktor Penentu Pemilihan Kompetensi Keahlian Multimedia Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Jurusan Multimedia SMK N 2 Adiwerna Tegal”

Dalam kesempatan ini perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, baik dalam penelitian maupun penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih ini penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Sudijono Sastroatmodjo, M.Si., Rektor Universitas Negeri Semarang (UNNES) yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Drs. Hardjono, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, UNNES yang telah memberikan izin penelitian dalam rangka penyusunan skripsi.
3. Drs. Budiyo, MS., Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, UNNES dan sebagai dosen pembimbing I yang terus mendukung penulis segera menyelesaikan skripsi ini dan memberikan arahan-arahan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Dr. Titi Prihatin, M.Pd., Dosen pembimbing II yang telah banyak mengarahkan dan membimbing penulis dalam penelitian dan penulisan skripsi ini.
5. Drs. Parjana, Kepala SMK Negeri 2 Adiwerna Tegal dengan izin beliau penulis dapat melakukan penelitian skripsi ini.
6. Joko Pramono, M.Ds., dan Suwono S.Pd., Guru jurusan Multimedia SMK Negeri 2 Adiwerna Tegal, yang telah banyak membantu penulis dalam melaksanakan penelitian skripsi ini.
7. Siswa-siswi kelas X dan XI Jurusan multimedia, guru dan staf TU SMK Negeri 2 Adiwerna Tegal, yang telah bersedia bekerja sama dalam pelaksanaan penelitian skripsi ini.

8. Guru-guruku terhormat dari TK, MI, Mts, MAN dan dosen-dosen Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat sehingga mengantarkan penulis menjadi orang yang lebih baik dan dewasa.
9. Sahabat-sahabatku, aris, ulul, ade, devi, eri, teman-teman kos dan teman-teman TP.
10. Semua pihak yang telah membantu penulis, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan perkembangan dunia pendidikan di Indonesia.

Semarang, 31 Agustus 2010

Penulis



## SARI

**Fauzi, Miftachul.** 2010. *Dominasi Berbagai Faktor Penentu Pemilihan Kompetensi Keahlian Multimedia Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Jurusan Multimedia SMK N 2 Adiwerna Tegal*. Skripsi. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: I. Drs. Budiyo, MS., II. Dr. Titi Prihatin, M.Pd.

**Kata Kunci :** faktor penentu pemilihan kompetensi keahlian multimedia, hasil belajar peserta didik.

Dalam proses kegiatan pembelajaran, faktor internal dan eksternal mempengaruhi peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Motivasi belajar, konsentrasi belajar, dan pemahaman siswa merupakan faktor psikologis dalam belajar yang turut serta mempengaruhi siswa dalam pencapaian hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara faktor motivasi belajar, konsentrasi belajar, dan pemahaman siswa sebagai faktor penentu pemilihan kompetensi keahlian multimedia terhadap hasil belajar di jurusan multimedia SMK N 2 Adiwerna Tegal.

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Populasi dalam penelitian ini meliputi seluruh siswa keahlian multimedia di SMK N 2 Adiwerna yang berjumlah 144, dengan sampel sebanyak 60 yang terdiri dari kelas X mm 1, X mm 2, XI mm 1, dan XI mm 2. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari motivasi belajar, konsentrasi belajar, dan pemahaman siswa sebagai variabel bebas dan hasil belajar sebagai variabel terikat.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh antara faktor motivasi belajar, konsentrasi belajar, dan pemahaman siswa terhadap hasil belajar. Hasil analisis regresi berganda memperoleh persamaan regresi  $\hat{Y} = 66,110 + 0,0127 X_1 + 0,120 X_2 + 0,155 X_3$ . Hasil analisis regresi sederhana antara faktor motivasi belajar terhadap hasil belajar adalah  $Y = 69,445 + 0,259X$ . Besarnya pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar yaitu 0.408 atau 40,8%. Untuk faktor konsentrasi belajar terhadap hasil belajar yaitu  $Y = 69,774 + 0,225X$ . Besarnya pengaruh konsentrasi belajar terhadap hasil belajar yaitu 0.395 atau 39,5%. Untuk faktor pemahaman siswa terhadap hasil belajar adalah  $Y = 71,112 + 0,367X$ . Besarnya pengaruh pemahaman siswa terhadap hasil belajar yaitu sebesar 0.330 atau 33%.

Hasil analisis uji hipotesis secara simultan dengan uji F diperoleh F hitung 22,906 dengan nilai probabilitas  $0,000 < 0,05$  yang berarti ada pengaruh yang signifikan antara faktor motivasi belajar, konsentrasi belajar, dan pemahaman dengan hasil belajar di jurusan multimedia di SMK N 2 Adiwerna Tegal. Hasil uji determinasi menunjukkan nilai koefisien determinasi sebesar 0,551 yang berarti bahwa besarnya pengaruh faktor motivasi belajar, konsentrasi belajar, dan pemahaman siswa terhadap hasil belajar adalah 55,10%.

Mengacu pada hasil penelitian, hendaknya pihak sekolah terutama guru di jurusan multimedia lebih meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang bermuara



pada hasil belajar dengan tidak mengesampingkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	ii
PENGESAHAN KELULUSAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
SARI .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	4
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
1.4.1 Manfaat Teoritis .....	5
1.4.1 Manfaat Praktis .....	5
<b>BAB 2 KAJIAN TEORITIS DAN HIPOTESIS</b>	
2.1 Tinjauan Faktor Pemilihan Kompetensi Keahlian Multimedia.....	7
2.1.1 Pengertian Multimedia .....	7
2.1.2 Kompetensi Keahlian Multimedia .....	10
2.1.3 Faktor Pemilihan Kompetensi Keahlian Multimedia .....	11
2.2 Hasil Belajar .....	16
2.2.1 Pengertian Hasil Belajar .....	16
2.2.2 Evaluasi Hasil Belajar .....	16
2.2.3 Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	20
2.3 Kerangka Berpikir .....	25

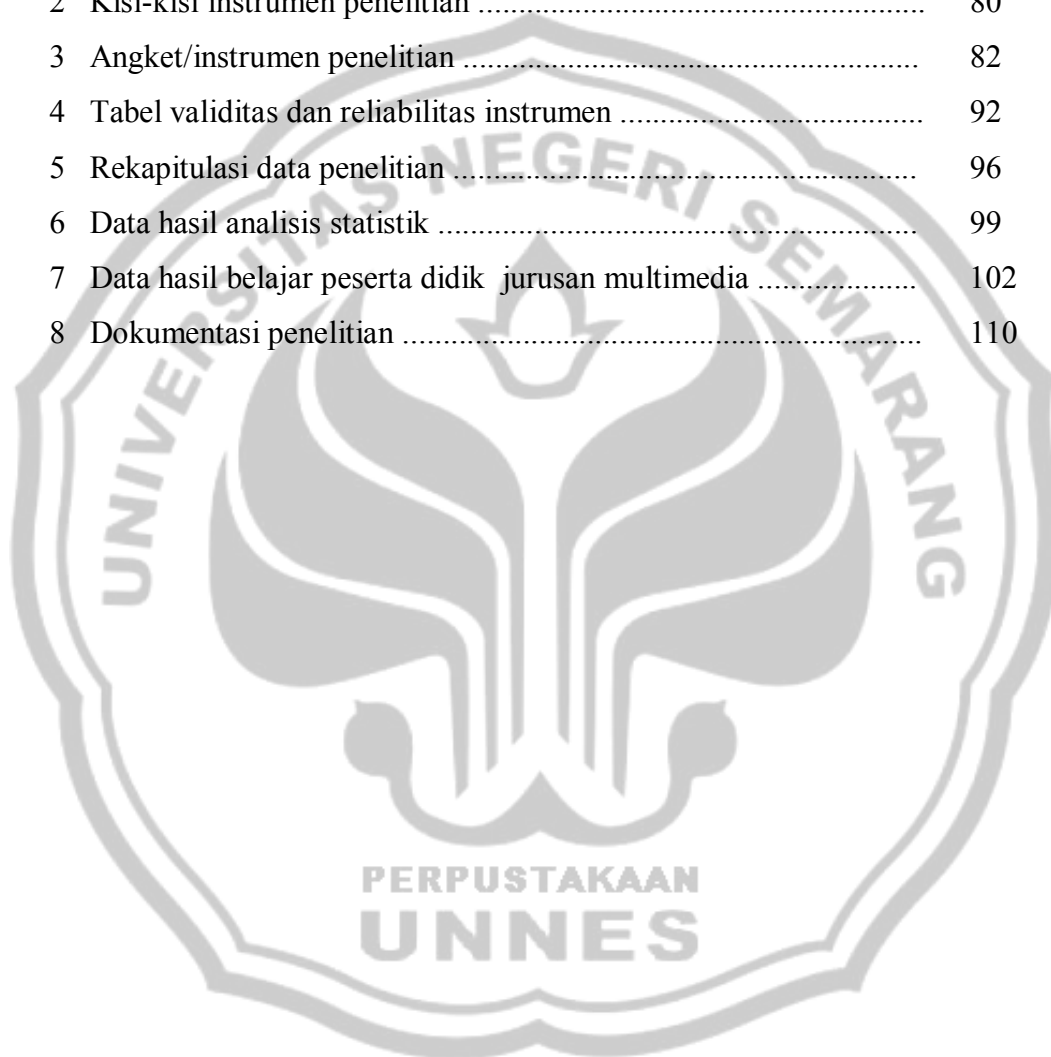
2.4 Hipotesis .....	27
<b>BAB 3 METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Desain penelitian .....	29
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian .....	30
3.2.1 Populasi Penelitian .....	32
3.2.2 Sampel Penelitian .....	33
3.3 Variabel dan Definisi Operasional Variabel .....	35
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	37
3.4.1 Metode Angket atau kuesioner .....	37
3.5 Validitas dan Reliabilitas instrumen .....	39
3.5.1 Validitas .....	39
3.5.2 Reliabilitas .....	40
3.6 Analisis Data .....	41
3.6.1 Uji Persyaratan Analisis .....	41
3.6.2 Analisis Hasil Penelitian .....	43
<b>BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Hasil Penelitian .....	45
4.1.1 Gambaran Umum Tempat Pelaksanaan Penelitian .....	45
4.1.2 Deskripsi Data Penelitian .....	47
4.1.3 Uji Persyaratan Analisis .....	48
4.1.4 Analisis Hasil Penelitian .....	51
4.2 Pembahasan .....	59
4.2.1 Motivasi belajar peserta didik .....	60
4.2.2 Konsentrasi belajar .....	62
4.2.3 Pemahaman peserta didik .....	63
<b>BAB 5 PENUTUP</b>	
5.1 Simpulan .....	65
5.2 Saran .....	65
DAFTAR PUSTAKA .....	67
LAMPIRAN .....	70

## DAFTAR TABEL

	<b>Hal</b>
3.1 Jumlah Populasi .....	30
3.2 Jumlah Sampel .....	32
4.1 Deskripsi Data .....	48
4.2 Hasil Uji Normalitas Data .....	49
4.3 Uji Kelinieran Regresi .....	50
4.4 Analisis Regresi Sederhana (faktor motivasi) .....	52
4.5 R-Square .....	53
4.6 Analisis Regresi Sederhana (faktor konsentrasi) .....	54
4.7 R-Square .....	54
4.8 analisis regresi sederhana (faktor pemahaman) .....	55
4.9 R-Square .....	56
4.10 Hasil Analisis Regresi Berganda .....	57
4.11 Hasil Analisis Uji T (Uji Parsial) .....	59
4.12 Hasil Analisis Uji F (Uji Simultan) .....	61
4.13 Uji Koefisien Determinasi .....	62

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Hal</b>
1 Surat rekomendasi ijin penelitian .....	72
2 Kisi-kisi instrumen penelitian .....	80
3 Angket/instrumen penelitian .....	82
4 Tabel validitas dan reliabilitas instrumen .....	92
5 Rekapitulasi data penelitian .....	96
6 Data hasil analisis statistik .....	99
7 Data hasil belajar peserta didik jurusan multimedia .....	102
8 Dokumentasi penelitian .....	110



# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dalam suatu proses pembelajaran akan diperoleh suatu hasil yang pada umumnya disebut hasil pengajaran, atau dengan istilah tujuan pembelajaran atau hasil belajar. Tetapi agar memperoleh hasil optimal, maka proses belajar mengajar harus dilakukan dengan sadar dan sengaja serta terorganisasi dengan baik (Sardiman, 2010:19).

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Benyamin Bloom membagi hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik (Sudjana, 2001:22-23). Hasil belajar merupakan hal penting yang akan dijadikan sebagai tolok ukur keberhasilan peserta didik dalam belajar dan tolok ukur sistem pembelajaran yang diberikan guru.

Suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila tujuan instruksional khusus (indikator) tersebut dapat tercapai. Untuk mengetahui tercapai atau tidak dari tujuan tersebut, guru dapat mengadakan tes setiap selesai menyajikan materi yang diberikan pada siswa. Dari hasil tes inilah dapat diketahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam belajar dan keberhasilan guru dalam mengajar.

SMK Negeri 2 Adiwerna sebagai salah satu Sekolah Menengah Kejuruan di kabupaten Tegal memiliki lima jurusan yaitu desain dan produksi kria tekstil, desain dan produksi kria logam, desain dan produksi kria kayu, teknik komputer dan jaringan, dan satu jurusan terbaru adalah kompetensi keahlian multimedia atau biasa disebut dengan jurusan multimedia yang diharapkan dapat menyalurkan dan membantu mengembangkan bakat para peserta didiknya dengan indikator keunggulan di bidang teknologi informasi dan komunikasi (*ICT*).

Berdasarkan hasil survei dan wawancara dengan guru yang bersangkutan, hasil belajar peserta didik di jurusan multimedia mempunyai karakteristik yang heterogen. Ada beberapa indikasi dari karakteristik hasil belajar peserta didik di jurusan multimedia, salah satunya jika ditinjau dari latarbelakang pendidikan sangat beragam, ada yang berasal dari SMP Negeri, SMP Swasta, Mts Negeri, dan Mts Swasta. Hal tersebut berpengaruh terhadap kemampuan tiap individu, seperti adanya perbedaan kemampuan awal belajar peserta didik yang berasal dari SMP Negeri dengan peserta didik dari SMP Swasta.

Perbedaan kemampuan awal peserta didik dapat diminimalisir dengan proses pembelajaran yang sungguh-sungguh dan didukung dengan adanya fasilitas belajar yang lengkap, sarana dan prasarana yang memadai, dan kemampuan guru yang profesional.

Di jurusan multimedia SMK N 2 Adiwerna merupakan sekolah kejuruan yang tergolong memiliki fasilitas memadai. Pada jurusan multimedia terdapat laboratorium komputer, handycam, kamera, jaringan internet, dan fasilitas praktek lainnya yang mendukung proses pembelajaran. Permasalahannya adalah adanya

sarana dan prasarana belajar yang tergolong memadai dan didukung oleh guru-guru yang cukup kompeten di bidang multimedia, namun hasil belajar peserta didik tergolong heterogen atau belum semuanya optimal.

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan atas dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam proses belajar individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar (Baharuddin, 2008:19).

Adanya faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik di jurusan multimedia, tidak menutup kemungkinan faktor pemilihan jurusan multimedia juga memberi pengaruh terhadap hasil belajar. Hal tersebut beralasan karena tiap peserta didik memiliki argumennya masing-masing sebelum menentukan untuk masuk jurusan multimedia.

Perbedaan argumen pada siswa memiliki persamaan yaitu ketertarikan siswa untuk masuk jurusan multimedia, banyaknya minat siswa memasuki jurusan multimedia menunjukkan bahwa jurusan multimedia merupakan kompetensi keahlian yang masih sangat dibutuhkan di dunia kerja, khususnya di bidang IT. Kesempatan kerja yang dianggap masih luas merupakan satu dari sekian banyak faktor yang mempengaruhi peserta didik memilih masuk kompetensi keahlian multimedia. Sehingga banyak faktor yang mempengaruhi peserta didik memilih jurusan multimedia.

Faktor tersebut antara lain adanya motivasi untuk mendapatkan kemampuan di bidang multimedia dan mendapatkan pekerjaan setelah lulus, adanya konsentrasi atau fokus dalam memilih jurusan multimedia, dan adanya

pemahaman atas informasi yang peserta didik peroleh sebelum memasuki jurusan multimedia. Ketiga faktor tersebut diduga menjadi faktor yang mempengaruhi peserta didik dalam memilih kompetensi keahlian multimedia dan berpengaruh terhadap hasil belajar di jurusan multimedia.

Sesuai dengan teori Thomas dalam Sardiman (2010:39) menguraikan enam macam faktor psikologis yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu (1) motivasi, (2) konsentrasi, (3) reaksi, (4) organisasi, (5) pemahaman, (6) ulangan. Dari enam faktor tersebut penulis mengambil tiga faktor yang diduga mempengaruhi peserta didik dalam memilih kompetensi keahlian multimedia. Faktor tersebut antara lain motivasi, konsentrasi, dan pemahaman. Ketiga faktor tersebut akan diteliti lebih lanjut berkaitan dengan hasil belajar peserta didik kompetensi keahlian multimedia di SMKN 2 Adiwerna Tegal.

Dari uraian diatas menunjukkan bahwa adanya faktor yang mempengaruhi pemilihan kompetensi keahlian multimedia yang diduga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Sehingga mendorong penulis untuk mengadakan penelitian dengan judul : “DOMINASI BERBAGAI FAKTOR PENENTU PEMILIHAN KOMPETENSI KEAHLIAN MULTIMEDIA TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI JURUSAN MULTIMEDIA SMK N 2 ADIWERNA TEGAL ”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat dikemukakan permasalahan yang muncul adalah :



- 1.2.1 Adakah pengaruh antara faktor motivasi belajar, konsentrasi belajar, dan pemahaman siswa terhadap hasil belajar di jurusan multimedia SMK N 2 Adiwerna Tegal?
- 1.2.2 Adakah faktor yang mendominasi antara motivasi belajar, konsentrasi belajar, dan pemahaman siswa terhadap hasil belajar di jurusan multimedia SMK N 2 Adiwerna Tegal?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

- 1.3.1 Mengetahui adakah pengaruh antara faktor motivasi belajar, konsentrasi belajar, dan pemahaman siswa terhadap hasil belajar di jurusan multimedia SMK N 2 Adiwerna Tegal?
- 1.3.2 Mengetahui dominasi faktor antara faktor motivasi belajar, konsentrasi belajar, dan pemahaman siswa terhadap hasil belajar di jurusan multimedia SMK N 2 Adiwerna Tegal?

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menambah wacana baru bagi pihak sekolah dan guru-guru di jurusan

multimedia mengenai faktor motivasi belajar, konsentrasi belajar, dan pemahaman siswa terkait dengan hasil belajar, serta untuk referensi penelitian lanjutan terkait faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar yang belum dikaji dalam penelitian ini.

## **1.4.2 Manfaat Praktis**

### **1.4.2.1 Bagi peneliti :**

Untuk menambah pengetahuan dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh dibangku kuliah terhadap masalah yang dihadapi di dunia pendidikan secara nyata, serta sebagai bahan masukan bagi peneliti yang nantinya dapat digunakan sebagaimana mestinya.

### **1.4.2.2 Bagi guru**

Diharapkan dengan adanya hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pihak guru jurusan multimedia untuk lebih meningkatkan kualitas pembelajaran agar tercapai hasil belajar yang lebih baik.

### **1.4.2.3 Bagi sekolah**

Sekolah sebagai tempat pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan yang salah satunya tercermin pada hasil belajar siswa. Sehingga pihak sekolah diharapkan untuk lebih meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang bermuara pada hasil belajar dengan tidak mengabaikan faktor yang mempengaruhi hasil belajar.

## BAB 2

### KAJIAN TEORITIS DAN HIPOTESIS

#### 2.1 Tinjauan Faktor Pemilihan Kompetensi Keahlian Multimedia

##### 2.1.1 Pengertian Multimedia

Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Multimedia sering digunakan dalam dunia [hiburan](#). Selain dari dunia hiburan, Multimedia juga diadopsi oleh dunia [Game](#).

Multimedia dimanfaatkan juga dalam dunia [pendidikan](#) dan [bisnis](#). Di dunia [pendidikan](#), multimedia digunakan sebagai media pengajaran, baik dalam kelas maupun secara sendiri-sendiri. Di dunia [bisnis](#), multimedia digunakan sebagai media profil [perusahaan](#), profil produk, bahkan sebagai media [kios informasi](#) dan [pelatihan](#) dalam sistem *e-learning*.

Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh

multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain (<http://id.wikipedia.org/wiki/Multimedia>).

Multimedia dapat diartikan sebagai lebih dari satu media. Multimedia oleh Sutopo (2003:196), diartikan sebagai kombinasi dari macam-macam objek multimedia, yaitu teks, *image*, animasi, audio, video, dan link interaktif untuk menyajikan informasi. Sedangkan Gayeski (1993) mendefinisikan multimedia sebagai kumpulan media berbasis komputer dan sistem komunikasi yang berperan untuk membina, menyimpan, mengirim dan menerima informasi yang berisi teks, grafik, audio dan sebagainya. Dari pernyataan diatas dapat dikatakan bahwa multimedia merupakan penyatuan dua atau lebih media komunikasi seperti teks, grafik, animasi, audio dan video dengan ciri-ciri interaktif komputer untuk menghasilkan satu tampilan yang menarik.

Multimedia terdiri dari beberapa unsur diantaranya teks, grafik, audio, video, dan animasi. (1) Teks adalah kombinasi huruf yang membentuk satu kalimat yang menerangkan atau membicarakan sesuatu topik dan topik ini dikenal sebagai informasi berteks. Teks merupakan asas utama di dalam menyampaikan informasi. (2) Grafik. Sadiman, dkk (2007) mendefinisikan grafik sebagai suatu media visual, grafik adalah gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau gambar. Untuk melengkapinya seringkali simbol-simbol verbal digunakan pula di situ. (3) Audio didefinisikan sebagai semua jenis bunyi dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi dan sebagainya yang bisa didengar. Suara latar atau kesan audio dapat membantu

di dalam penampilan atau penyampaian data. Audio juga meningkatkan daya tarik dalam suatu tampilan. (4) Video adalah media yang dapat menunjukkan benda nyata. Sadiman, dkk (2007) mendefinisikan video sebagai media audio-visual yang menampilkan gerak. Pesan yang disajikan bisa bersifat fakta (kejadian/peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti misalnya ceritera), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional. Video merupakan sumber atau media yang paling dinamik serta efektif dalam menyampaikan sesuatu informasi. Video sebagai satu sumber penyimpanan informasi dan sumber acuan yang efektif. (5) Animasi merupakan sebuah gerakan objek maupun teks yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan menarik (Tim Litbang LPKBM MADCOM). Animasi berarti gerakan image atau video, seperti gerakan orang yang sedang melakukan suatu kegiatan, dan lain-lain.

Informasi yang disajikan melalui multimedia ini berbentuk dokumen yang hidup, dapat dilihat dilayar monitor, atau ketika diproyeksikan ke layar lebar melalui *overhead projector*, dan dapat didengar suaranya, dilihat gerakannya (video atau animasi). Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Informasi akan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera, terutama telinga dan mata digunakan untuk menyerap informasi tersebut.

Dalam aplikasinya di dunia pendidikan, multimedia merupakan alat yang dapat membantu dalam proses pembelajaran. Salah satu manfaat dari

penggunaan multimedia adalah dapat meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa. Sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan interkatif.

Seiring pesatnya laju perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, dan kebutuhan akan tenaga kerja yang terampil di bidang teknologi informasi khususnya multimedia, maka kompetensi keahlian multimedia atau jurusan multimedia mulai dibuka pada sekolah-sekolah formal tingkat menengah yaitu sekolah menengah kejuruan (SMK).

### **2.1.2 Kompetensi Keahlian Multimedia**

Pada kompetensi keahlian multimedia di SMK, secara umum siswa diajarkan tentang penggunaan software dan hardware baik itu video maupun audio. SMK memiliki misi untuk meluluskan siswanya dengan kompetensi tertentu yang sedang dibutuhkan oleh dunia industri/dunia usaha. Dengan bekal keterampilan tersebut diharapkan lulusan SMK dapat bekerja secara profesional di bidangnya masing-masing. Saat ini salah satu bidang pekerjaan yang sedang berkembang adalah ICT (*information communication and technology*) khususnya Multimedia. Program Keahlian Multimedia di SMK sudah ada sejak 6/7 tahun yang lalu. Dari hanya beberapa SMK yang membuka program keahlian tersebut, hingga saat ini sudah mulai banyak yang membuka Multimedia. Selain karena memang masih sedikit, bidang Multimedia juga telah menjanjikan lapangan pekerjaan yang cukup baik.

Dalam program keahlian Multimedia terdapat beberapa kompetensi yang akan dipelajari oleh mereka. Kompetensi tersebut diantaranya adalah:

- (1) Mengoperasikan software pengolah gambar vector.
- (2) Mengoperasikan

software pengolah gambar raster. (3) Mengoperasikan perangkat scanner. (4) Mengoperasikan software presentasi. (5) Mengoperasikan software web desain dan FTP. (6) Mengoperasikan software pengolah gambar 2 D dan 3 D. (7) Mengoperasikan software pengolah Audio. (8) Mengoperasikan software pengolah Video.

Beberapa kompetensi tersebut memang harus dikuasai oleh siswa SMK. Sehingga mereka sebenarnya banyak memiliki peluang untuk bekerja di berbagai lini pekerjaan yang berhubungan dengan ICT, khususnya multimedia (<http://nugroho67.blog.plasa.com>).

### **2.1.3 Faktor Pemilihan Kompetensi Keahlian Multimedia**

Menentukan pilihan merupakan hal yang penting karena kehidupan seseorang selanjutnya dipengaruhi, diwarnai, bahkan dikemudikan oleh pikiran yang telah dibuat sebelumnya. Menentukan pilihan saja tidak akan membuat cita-cita yang dimiliki dapat terealisasi atau terwujud. Seseorang harus mempersiapkan semua itu secara matang, semakin lama seseorang mempunyai waktu untuk membuat persiapan maka lebih mantap nantinya dalam melangkah. Salah satu persiapan yang dialami siswa setelah lulus dari sekolah menengah pertama/ sederajat adalah dengan menentukan sekolah lanjutan atau program pendidikan yang sesuai dengan bidang pekerjaan atau karir yang dipilih. Melalui pendidikan tingkat menengah, seseorang mempunyai kesempatan lebih besar untuk menghimpun bekal yang cukup sebelum seseorang terjun ke dunia kerja.

Kompetensi keahlian multimedia merupakan satu dari sekian banyak jurusan yang terdapat di sekolah menengah kejuruan (SMK). Pada program keahlian multimedia di SMK, secara umum siswa diajarkan tentang penggunaan software dan hardware baik itu video maupun audio. Hasil belajar yang diharapkan dari jurusan multimedia adalah siswa memiliki kemampuan dan keterampilan di bidang *information technologi* (IT).

Seiring pesatnya laju perkembangan teknologi informasi, Jurusan multimedia mulai banyak diminati oleh banyak siswa yang akan melanjutkan ke sekolah menengah kejuruan. Jurusan multimedia juga menjadi jurusan favorit karena dianggap kesempatan kerja di bidang IT masih luas.

Pada umumnya peserta didik memilih jurusan multimedia mengharapkan punya kemampuan kerja, terutama dibidang IT yang dianggap memiliki kesempatan kerja yang luas. Namun ada juga yang mengharapkan bisa menguasai program-program desain grafis, editing video, dan website. Semua keterampilan yang ditawarkan jurusan multimedia merupakan harapan bagi peserta didik yang menjadikan bekal untuk terjun ke dunia kerja.

Alasan dan harapan peserta didik tersebut merupakan beberapa faktor pemilihan peserta didik memasuki kompetensi keahlian multimedia. Dalam penelitian ini akan diteliti lebih lanjut tiga faktor yang mempengaruhi siswa masuk keahlian multimedia dan kaitannya dengan hasil belajar, diantaranya adalah : (1) adanya faktor motivasi siswa masuk jurusan multimedia karena kesempatan atau peluang kerja yang menjanjikan, (2) adanya konsentrasi atau fokus pada siswa dalam memilih jurusan multimedia, (3) dan adanya



pemahaman siswa berkaitan dengan proses pembelajaran di jurusan multimedia sebelum memasukinya.

Adapun konsep dan indikator ketiga faktor tersebut antara lain :

- 1) Motivasi belajar, menurut Thomas dalam Sardiman (2010:39) motivasi merupakan salah satu faktor psikologis yang mempengaruhi siswa dalam pencapaian hasil belajar. Motivasi belajar siswa memiliki pengaruh yang cukup kuat terhadap keberhasilan proses maupun hasil belajar siswa. Salah satu indikator kualitas pembelajaran adalah adanya semangat atau motivasi belajar dari para siswa. Ormrod menguraikan bagaimana pengaruh motivasi terhadap kegiatan belajar sebagai berikut.

*“Motivation has several effect on students' learning and behavior: It directs behavior toward particular goal. It leads to increased effort and energy. It increases initiation of, and persistence in activities. It enhances cognitive processing. It lead to improved performance”* (Ormroad, 2003:368-369).

Dalam motivasi belajar terkandung adanya cita-cita atau aspirasi siswa, ini diharapkan siswa mendapat motivasi belajar sehingga mengerti dengan apa yang menjadi tujuan dalam belajar. Disamping itu, keadaan siswa yang baik dalam belajar akan menyebabkan siswa tersebut bersemangat dalam belajar dan mampu menyelesaikan tugas dengan baik, kebalikan dengan siswa yang sedang sakit, ia tidak mempunyai gairah dalam belajar (Mudjiono, 2002:98). Indikator motivasi antara lain (1) adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil; (2) adanya dorongan dan kebutuhan untuk belajar; (3) adanya harapan

dan cita-cita; (4) adanya penghargaan dalam belajar; (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif (Hamzah, 2008:23).

- 2) Konsentrasi belajar, Kemampuan seseorang untuk berkonsentrasi penting pada saat belajar maupun dalam melaksanakan tugas-tugas yang diberikan. Secara umum yang dimaksud dengan konsentrasi adalah kemampuan seseorang untuk bisa mencurahkan perhatian dalam waktu yang relatif lama. Sedangkan anak dikatakan berkonsentrasi pada pelajaran jika dia bisa memusatkan perhatian pada apa yang dipelajari. Dengan berkonsentrasi, anak tidak mudah mengalihkan perhatian pada masalah lain di luar yang dipelajarinya (Handi dalam Jurnal Pendidikan Penabur - No.06/Th.V/Juni 2006). Seorang anak bisa berkonsentrasi dengan baik atau tidak, dipengaruhi oleh dua faktor yaitu internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang muncul dalam diri anak itu. Sedangkan faktor eksternal adalah pengaruh yang berasal dari luar individu. Faktor internal misalnya ketidaksiapan mereka dalam menerima pelajaran, kondisi fisik, kondisi psikologis, modalitas belajar, sedangkan faktor eksternal misalnya adanya suara-suara berisik dari TV, radio, atau suara-suara yang mengganggu lainnya. Konsentrasi belajar dengan indikator kesiapan dalam menerima pelajaran, kondisi fisik, kondisi psikologis, modalitas belajar, dan suasana kondusif (<http://www.sscbandung.net> dalam [www.bpkpenabur.or.id/](http://www.bpkpenabur.or.id/)).

- 3) Menurut Maman (2003; 92), pemahaman adalah kegiatan mengerti dengan sungguh-sungguh atau mengerti secara cerdas tentang masalah, fakta, gagasan atau implikasi. Menurut Bloom (1956) dalam Sudijono (1995: 50) pemahaman merupakan salah satu aspek dalam ranah kognitif. Disini pemahaman berarti kemampuan seseorang untuk mengerti dan memahami sesuatu itu diketahui atau diingat, mencakup kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari, yang dinyatakan dengan menguraikan isi pokok dari suatu bacaan, atau mengubah data yang disajikan dalam bentuk tertentu ke bentuk lain. Pemahaman atau *comprehension* dapat diartikan menguasai sesuatu dengan fikiran. Karena itu belajar berarti mengerti secara mental makna dan filosofinya, maksud dan implikasi serta aplikasi-aplikasinya, sehingga menyebabkan peserta didik dapat memahami suatu situasi. Hal ini sangat penting bagi peserta didik yang belajar. Memahami maksudnya, menangkap maknanya, adalah tujuan akhir dari setiap belajar. *Comprehension* atau pemahaman memiliki arti yang sangat mendasar yang meletakkan bagian-bagian belajar pada proporsinya. Tanpa itu, *skill* pengetahuan dan sikap tidak akan bermakna (Thomas dalam Sardiman, 2010:43). Pemahaman peserta didik dengan indikator mampu menjelaskan, mendefinisikan, dan mampu menjawab pertanyaan yang diajukan.

## **2.2 Hasil Belajar**

### **2.2.1 Pengertian Hasil belajar**

Menurut Catharina (2002:4) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Hasil belajar juga merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar (Nashar, 2004: 77). Hasil belajar adalah terjadinya perubahan dari hasil masukan pribadi berupa motivasi dan harapan untuk berhasil dan masukan dari lingkungan berupa rancangan dan pengelolaan motivasional tidak berpengaruh terhadap besarnya usaha yang dicurahkan oleh siswa untuk mencapai tujuan belajar (Keller dalam Nashar, 2004: 77). Seseorang dapat dikatakan telah belajar sesuatu apabila dalam dirinya telah terjadi suatu perubahan, akan tetapi tidak semua perubahan yang terjadi.

Dalam Poerwadarminta (2003 : 348), hasil adalah sesuatu diadakan oleh usaha. Jadi hasil belajar merupakan hasil yang dicapai setelah seseorang mengadakan sesuatu kegiatan belajar yang terbentuk dalam suatu nilai hasil belajar yang diberikan oleh guru.

### **2.2.2 Evaluasi Hasil Belajar**

Menurut Hamalik (2003 : 159) Evaluasi hasil belajar adalah keseluruhan kegiatan pengukuran (pengumpulan data dan informasi), pengolahan, penafsiran, dan pertimbangan untuk membuat keputusan tentang tingkat hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Hamalik (2003 : 160) membagi fungsi evaluasi hasil belajar, tujuan evaluasi hasil belajar, dan sasaran evaluasi hasil belajar adalah sebagai berikut : Fungsi Evaluasi Hasil Belajar meliputi (1) Untuk diagnostik dan pembangunan. (2) Untuk seleksi. (3) Untuk kenaikan kelas. (4) Untuk penempatan.

Evaluasi hasil belajar memiliki tujuan-tujuan sebagai berikut : (1) Memberikan informasi tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan belajar melalui berbagai kegiatan belajar. (2) Memberikan informasi yang dapat digunakan untuk membina kegiatan-kegiatan belajar siswa lebih lanjut, baik keseluruhan kelas maupun masing-masing individu. (3) Memberikan informasi yang dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan peserta didik, menetapkan kesulitan-kesulitannya dan menyarankan kegiatan-kegiatan remedial (perbaikan). (4) Memberikan informasi tentang semua aspek tingkah laku peserta didik, sehingga guru dapat membantu perkembangannya menjadi warga masyarakat dan pribadi yang berkualitas. (5) Memberikan informasi yang dapat digunakan sebagai dasar untuk mendorong motivasi belajar peserta didik dengan cara mengenal kemajuan sendiri dan merangsangnya untuk melakukan upaya perbaikan. (6) Memberikan informasi yang tepat untuk membimbing peserta didik memilih sekolah, atau jabatan yang sesuai dengan kecakapan, minat dan bakatnya.

Sasaran Evaluasi Hasil Belajar mencakup tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

- 1) Ranah kognitif (pengetahuan/pemahaman).

- a) Sasaran penilaian aspek pengenalan (*recognition*). Caranya dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan bentuk pilihan berganda, yang menuntut siswa agar melakukan identifikasi tentang fakta, definisi, contoh-contoh betul (*correct*).
  - b) Sasaran penilaian aspek mengingat kembali (*recal*). Caranya dengan pertanyaan-pertanyaan terbuka tertutup langsung untuk mengungkapkan jawaban-jawaban yang unik.
  - c) Sasaran penilaian aspek pemahaman (*komprehension*). Caranya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang menuntut identifikasi terhadap pertanyaan-pertanyaan yang betul dan yang keliru konklusi atau klasifikasi, dengan daftar pertanyaan *matching* (menjodohkan) yang berkenaan dengan konsep, contoh, aturan, penerapan, langkah-langkah dan urutan, dengan pertanyaan bentuk *essay (open ended)* yang menghendaki uraian, perumusan kembali dengan kata-kata sendiri, dan contoh-contoh.
- 2) Ranah afektif (sikap atau nilai).
- a) Aspek penerimaan, yakni kesadaran peka terhadap gejala dan stimulasi serta menerima atau menyelesaikan stimulus atau gejala tersebut.
  - b) Sambutan, yakni aktif mengikuti dan melaksanakan sendiri suatu gejala disamping menyadari/menerimanya.

- c) Aspek penilaian, yakni perilaku yang konsisten, stabil dan mengandung kesungguhan kata hati dan kontrol secara aktif terhadap perilakunya.
- d) Aspek organisasi, yakni perilaku menginternalisasi, mengorganisasi dan memantapkan interaksi antara nilai-nilai dan menjadikannya sebagai penginderaan yang teguh.
- e) Aspek karakteristik diri dengan suatu nilai atau kompleks nilai, ialah menginternalisasikan suatu nilai ke dalam sistem nilai dalam diri individu, yang berperilaku konsisten dengan sistem nilai tersebut.

3) Ranah keterampilan.

- a) Aspek keterampilan kognitif, misalnya masalah-masalah familier untuk dipecahkan dalam rangka menentukan ukuran-ukuran ketetapan dan kecepatan melalui latihan-latihan (drill) jangka panjang, evaluasi dilakukan dengan metode-metode objektif tertutup.
- b) Aspek keterampilan psikomotorik dengan tes tindakan terdapat pelaksanaan tugas yang nyata atau yang disimulasik, dan berdasarkan kriteria ketetapan, kecepatan, kualitas penerapan secara objektif. Contoh latihan mengetik, keterampilan menjalankan mesin dan lain-lain.

- c) Aspek keterampilan reaktif, dilaksanakan secara langsung dengan pengamatan objektif terhadap tingkah laku pendekatan atau penghindaran, secara tak langsung dengan kuesioner sikap.
- d) Aspek keterampilan interaktif, secara langsung dengan menghitung frekuensi kebiasaan dan cara-cara yang baik yang dipertunjukkan pada kondisi-kondisi tertentu (Hamalik 2003 : 159).

### **2.2.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan atas dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam proses belajar individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar (Baharuddin dan Esa, 2008:19). Menurut Slameto (2003 : 54-72), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah :

#### **1. Faktor-faktor Internal**

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar yang berasal dari siswa yang sedang belajar. Faktor internal meliputi:

- a) Jasmaniah. Maksud dari jasmaniah adalah kondisi fisik yang meliputi kesehatan dan cacat tubuh. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Agar seseorang dapat belajar dengan baik haruslah mengusahakan kesehatan badannya tetap terjamin dengan cara selalu mengindahkan ketentuan-ketentuan tentang bekerja, belajar, istirahat, tidur, makan,



olah raga, rekreasi, dan ibadah. Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh / badan. Keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar. Siswa yang cacat belajarnya juga terganggu. Jika hal ini terjadi, hendaknya ia belajar pada lembaga pendidikan khusus atau diusahakan dengan alat bantu agar dapat menghindari atau mengurangi pengaruh kecacatannya itu.

- b) Psikologis. Kondisi psikologis yang berpengaruh terhadap keberhasilan belajar peserta didik meliputi : (1) Inteligensi, Menurut Chaplin inteligensi adalah kecakapan yang terdiri tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui / menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat. Inteligensi besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar. (2) Perhatian, Menurut Gazali perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu semata-mata tertuju kepada suatu obyek (benda / hal) atau sekumpulan objek. Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka peserta didik harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian peserta didik maka timbulah kebosanan, sehingga ia tidak lagi suka belajar. (3) Minat, Hilgard memberi rumusan tentang minat adalah sebagai berikut : *“Interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity or*

*content*". Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya karena tidak ada daya tarik baginya. (4) Bakat, Bakat atau *aptitude* menurut Hilgard adalah: "*the capacity to learn*". Dengan perkataan lain bakat adalah kemampuan untuk belajar. kemampuan baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih. Adalah penting untuk mengetahui bakat siswa dan menempatkan siswa belajar disekolah yang sesuai dengan bakatnya. (5) Motif, Drever memberi pengertian tentang motif sebagai berikut: "*Motive is an effective-conative factor which operates in determining the direction of an individual's behavior towards an end or goal, consciously apprehended or unconsciously*". Motif erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Motif yang kuat sangat perlu dalam belajar, di dalam membentuk motif yang kuat dapat dilaksanakan dengan adanya latihan-latihan/ kebiasaan-kebiasaan dan pengaruh lingkungan yang memperkuat, jadi latihan / kebiasaan itu sangat perlu dalam belajar. (6) Kematangan, Kematangan adalah suatu tingkat/fase dalam pertumbuhan seseorang, di mana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru. Belajar akan lebih berhasil jika anak sudah siap (matang). Jadi kemajuan baru untuk memiliki kecakapan

itu bergantung dari kematangan dan belajar. (7) Kesiapan, Menurut Drever, kesiapan atau *readiness* adalah: *Preparedness to respond or react*. Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi respon atau bereaksi. Kesiapan ini perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa belajar dan padanya sudah ada kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik. (8) Kelelahan, Kelelahan pada seseorang dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis). Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

## 2. Faktor-faktor Eksternal

Faktor Eksternal yaitu faktor-faktor yang berasal dari luar diri siswa yang dapat mempengaruhi proses belajar, faktor ini meliputi:

- a) Keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan)
- b) Sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah)
- c) Masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, media masa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat).

Menurut Carroll dalam Angkowo dan Kosasih (2007:51), bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh lima faktor yaitu (1) bakat belajar, (2) waktu yang tersedia untuk belajar, (3) kemampuan individu, (4) kualitas pengajaran, (5) lingkungan. Clark dalam Sudjana dan Rivai (2001:39) mengungkapkan bahwa hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan.

Sedangkan menurut Sardiman (2010:39-47), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah faktor intern (dari dalam) diri peserta didik dan faktor ekstern (dari luar) peserta didik. Berkaitan dengan faktor dari dalam diri peserta didik, selain faktor kemampuan, ada juga faktor lain yaitu motivasi, minat, perhatian, sikap, kebiasaan belajar, ketekunan, kondisi sosial ekonomi, kondisi fisik dan psikis. Kehadiran faktor psikologis dalam belajar akan memberikan andil yang cukup penting. Faktor-faktor psikologis akan senantiasa memberikan landasan dan kemudahan dalam upaya mencapai tujuan belajar secara optimal.

Thomas dalam Sardiman (2007:39) menguraikan enam macam faktor psikologis yaitu (1) motivasi, (2) konsentrasi, (3) reaksi, (4) organisasi, (5) pemahaman, (6) ulangan. Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal peserta didik antara lain kemampuan yang dimiliki peserta didik tentang materi yang akan disampaikan, sedangkan faktor eksternal antara lain strategi pembelajaran yang digunakan guru di dalam proses belajar mengajar.

### 2.3 Kerangka Berpikir

Dalam Poerwadarminta (2003 : 348), hasil adalah sesuatu diadakan oleh usaha. Hasil belajar dapat diartikan sebagai sesuatu yang dicapai setelah seseorang mengadakan kegiatan belajar yang terbentuk dalam suatu nilai hasil belajar yang diberikan oleh guru.

Dalam proses pencapaian hasil belajar, banyak faktor yang mempengaruhinya. Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan atas dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam proses belajar individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar (Baharuddin dan Nur, 2008:19).

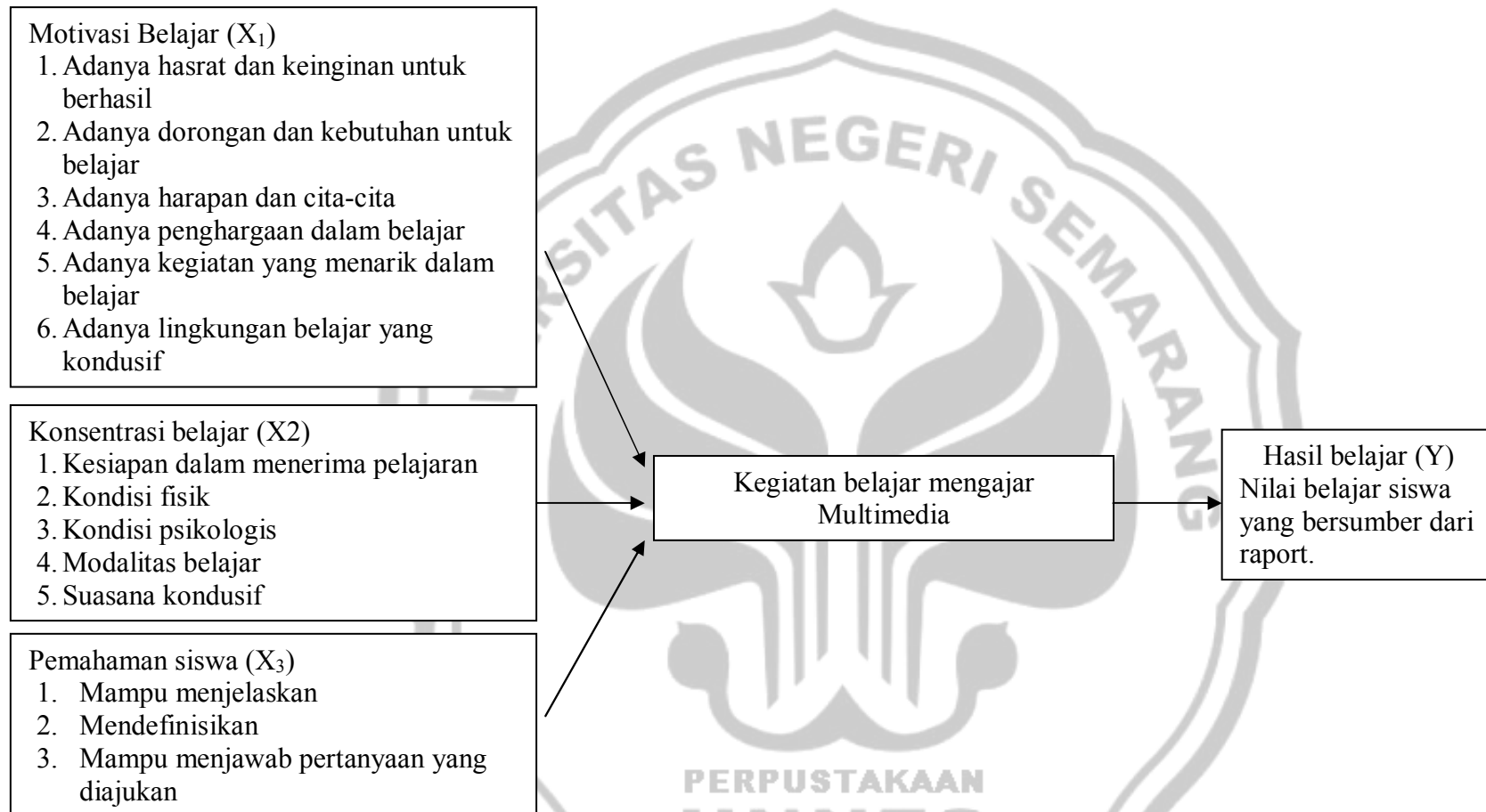
Adanya faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa jurusan multimedia, tidak menutup kemungkinan faktor pemilihan jurusan multimedia juga memberi pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hal tersebut beralasan karena tiap peserta didik memiliki argumennya masing-masing sebelum menentukan untuk masuk jurusan multimedia.

Penulis menentukan tiga faktor yang mempengaruhi peserta didik dalam memilih keahlian multimedia yaitu motivasi belajar, konsentrasi belajar, dan pemahaman siswa dalam belajar. Motivasi belajar digunakan peserta didik dalam memilih keahlian multimedia dengan asumsi keinginan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan di bidang IT khususnya multimedia. Menurut Thomas dalam Sardiman (2010:39) Motivasi belajar memiliki pengaruh yang cukup kuat terhadap keberhasilan proses maupun hasil belajar peserta didik.

Konsentrasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi pemilihan keahlian multimedia dengan asumsi bahwa peserta didik dalam menentukan sekolah lanjutan khususnya jurusan di sekolah perlu adanya konsentrasi atau fokus terhadap tujuan tertentu. Dengan adanya fokus dalam memilih jurusan tertentu siswa tidak mudah terpengaruh dengan ajakan teman, kondisi atau lingkungan, dan sebagainya. Dalam proses pembelajaran, dengan berkonsentrasi, anak tidak mudah mengalihkan perhatian pada masalah lain di luar yang dipelajarinya (Handi dalam Jurnal Pendidikan Penabur - No.06/Th.V/Juni 2006).

Pemahaman merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi pemilihan keahlian multimedia karena sebelum menentukan memilih jurusan tertentu, siswa terlebih dahulu memahami tentang sesuatu yang akan dipilihnya, dalam hal ini jurusan multimedia. Pemahaman yang dimaksud minimal mengetahui kelebihan dan kekurangan jurusan multimedia serta diselaraskan dengan tujuan belajar. *Comprehension* atau pemahaman memiliki arti yang sangat mendasar yang meletakkan bagian-bagian belajar pada proporsinya. Tanpa itu, *skill* pengetahuan dan sikap tidak akan bermakna (Thomas dalam Sardiman, 2010:43). Dalam proses pembelajaran pemahaman merupakan faktor yang penting. Dengan pemahaman siswa dalam belajar, siswa tidak mudah lupa atas sesuatu yang telah dipelajarinya.

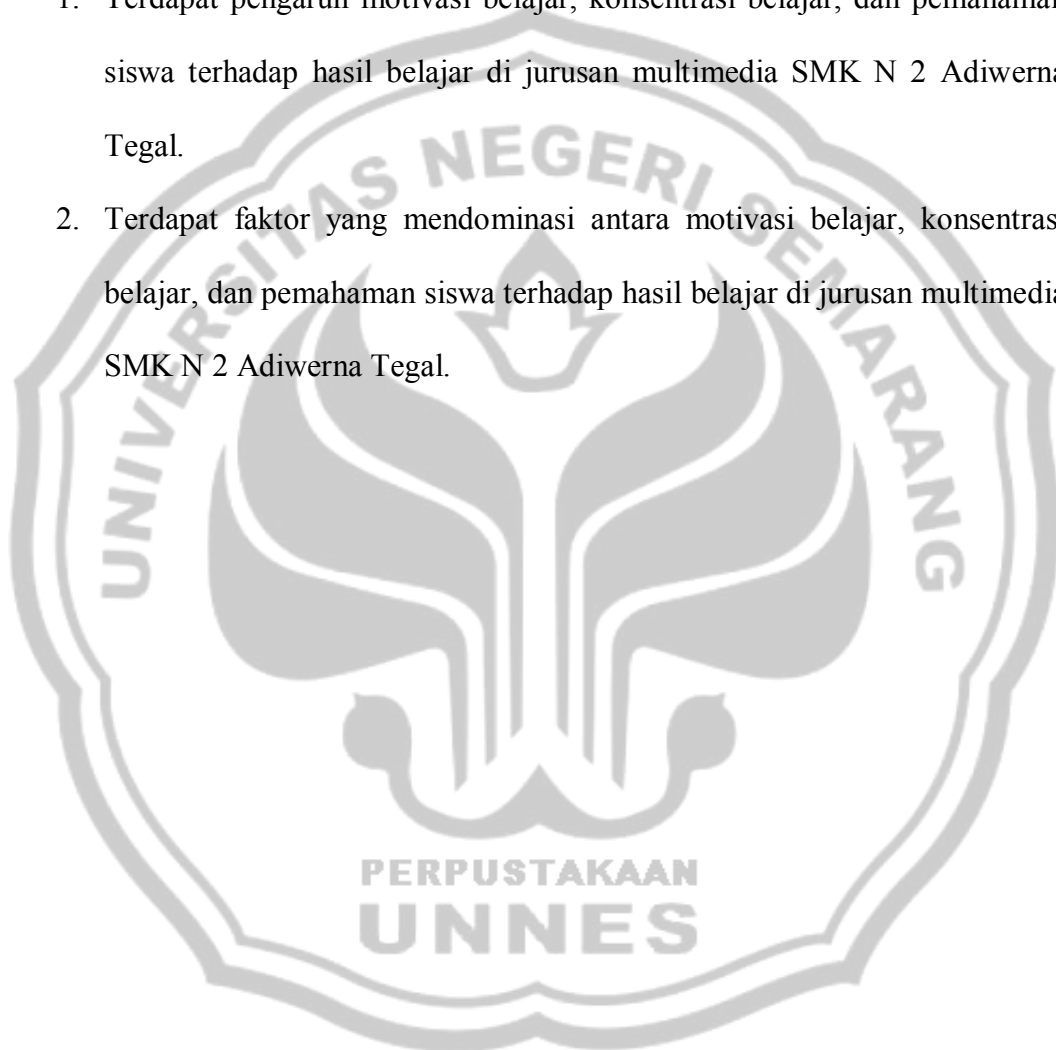
Dari ketiga faktor tersebut (motivasi belajar, konsentrasi belajar, dan pemahaman siswa dalam belajar), merupakan faktor penentu pemilihan jurusan multimedia yang akan berpengaruh pada proses belajar siswa di sekolah yang selanjutnya berpengaruh pula pada hasil belajar siswa di jurusan multimedia SMK N 2 Adiwerna tegal. Alur pikir tertuang pada skema sebagai berikut :



## 2.4 Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 2002 : 64). Dalam penelitian ini diambil hipotesis, yaitu:

1. Terdapat pengaruh motivasi belajar, konsentrasi belajar, dan pemahaman siswa terhadap hasil belajar di jurusan multimedia SMK N 2 Adiwerna Tegal.
2. Terdapat faktor yang mendominasi antara motivasi belajar, konsentrasi belajar, dan pemahaman siswa terhadap hasil belajar di jurusan multimedia SMK N 2 Adiwerna Tegal.





## BAB 3

### METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya (Arikunto, 2002:136). Adapun metode dalam penelitian ini mencakup tentang desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, variabel penelitian, teknik pengumpulan data, validitas dan reliabilitas instrumen, dan analisis data.

#### 3.1 Desain Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan metode penelitian kuantitatif dengan analisis statistik. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan logika hipotetika verifikatif. Dimulai dengan berfikir deduktif untuk menurunkan hipotesis, kemudian melakukan verifikasi data empiris dan menguji hipotesis berdasarkan data empiris serta menarik kesimpulan atas dasar hasil pengujian hipotesis. Untuk itu peran statistika sangat diperlukan (Sudjana, 1989:195).

Jenis penelitian ini adalah *field research* (riset lapangan) dengan pendekatan analisis regresi. Regresi yang berarti peramalan merupakan teknik statistik (alat analisis) hubungan yang digunakan untuk meramalkan atau memperkirakan nilai dari satu variabel dalam hubungannya dengan variabel yang lain melalui persamaan garis regresi (Iqbal, 2006:45).

Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar, konsentrasi belajar dan pemahaman siswa sebagai faktor pemilihan jurusan multimedia terhadap hasil belajar. Faktor-faktor tersebut sebelumnya telah ditentukan dan selanjutnya dinamakan variabel X atau variabel bebas, yaitu faktor motivasi belajar ( $X_1$ ), faktor konsentrasi belajar ( $X_2$ ), dan faktor pemahaman peserta didik ( $X_3$ ). Hasil belajar peserta didik merupakan variabel terikat atau yang dipengaruhi dan selanjutnya dinamakan variabel Y. Langkah-langkah dalam penelitian ini diawali dari pengambilan data menggunakan angket dan dokumentasi hasil belajar peserta didik, setelah data terkumpul kemudian dianalisis dengan rumus regresi sederhana, regresi linier berganda, uji hipotesis secara parsial, uji hipotesis secara simultan, dan uji determinasi. Setelah melalui analisis data maka didapat hasil penelitian, selanjutnya dapat ditarik kesimpulan.

## **3.2 Populasi dan Sampel Penelitian**

### **3.2.1 Populasi Penelitian**

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian (Arikunto, 1998:115).

Disamping itu dapat juga diartikan populasi adalah jumlah keseluruhan dari unit analisa yang ciri-cirinya dapat diduga. Dalam penelitian ini populasinya adalah seluruh peserta didik jurusan Multimedia di SMKN 2 Adiwerna Tegal.

Tabel 3.1 : Jumlah Populasi

No.	Kelas	Jumlah siswa (tiap kelas)	Jumlah Rombel	Populasi
1.	X	36	2	72
2.	XI	36	2	72
Jumlah				144

Sumber : Tata usaha SMKN 2 Adiwerna Tegal, setelah diolah.

### 3.2.2. Sampel penelitian

Untuk menentukan sampel dari suatu populasi dengan menggunakan rumus Solvin sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan rumus :

$n$  = Ukuran sampel

$N$  = Ukuran Populasi

$e$  = Persen kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan yakni 10% (Umar, 2001:174).

Dari keterangan diatas maka dapat diperoleh sampel sebagai berikut:

$N = 144$  peserta didik

$e = 10\%$

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

$$n = \frac{144}{1 + 144(0,1)^2}$$

$$n = \frac{144}{1 + 1,44}$$

$$n = \frac{144}{2,44}$$

$n = 59,01639$

Jumlah sampel penelitian setelah diolah sebanyak 59,01639 (dibulatkan menjadi 60 peserta didik), kemudian disebar secara acak/random (undian)

pada beberapa kelas yang ada, Yaitu kelas X Multimedia 1, kelas X Multimedia 2, kelas XI Multimedia 1, dan kelas XI Multimedia 2.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *proportional random sampling* (undian) karena setiap anggota populasi yang ada didalam sampling frame bersangkutan mempunyai hak yang sama besar untuk dipilih menjadi anggota sampel (Arikunto, 1997: 111-114).

Untuk menentukan individu atau obyek yang menjadi sampel, digunakan random sampling berupa undian. Pengambilan sampel secara undian ialah seperti layaknya orang melaksanakan undian. Adapun langkah-langkahnya adalah :

- 1) Membuat daftar yang berisi semua subjek, peristiwa atau kelompok-kelompok yang diselidiki.
- 2) Memberi kode yang berupa angka-angka untuk semua yang akan diselidiki dalam nomor 1.
- 3) Menulis kode tersebut masing-masing pada sebuah kertas kecil berkode tersebut. Menggulung setiap kertas kecil berkode tersebut.
- 4) Memasukkan gulungan-gulungan kertas tersebut dalam kaleng atau tempat sejenis
- 5) Mengocok baik-baik kaleng tersebut
- 6) Mengambil satu persatu gulungan tersebut sejumlah kebutuhan

(Cholid, 1999 : 111-112).

Jumlah sampel 60 peserta didik kemudian disebar pada beberapa kelas jurusan multimedia yang masing-masing kelas mendapat 15 peserta didik.

Dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3.2 : Jumlah Sampel

No.	Kelas	Jumlah peserta didik	Rombel	Sampel
1.	X	36	1	15
2.	X	36	2	15
3.	XI	36	1	15
4.	XI	36	2	15
Jumlah Sampel				60

### 3.3 Variabel dan Definisi Operasional Variabel

Dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas (X) dan Variabel terikat (Y).

- 1) Variabel Bebas (X) adalah variabel yang mempengaruhi terhadap suatu gejala. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah faktor motivasi belajar, konsentrasi belajar, dan pemahaman siswa pada jurusan multimedia.
  - a) Motivasi belajar ( $X_1$ ). Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak didalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiaitan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Sardiman, 2010:75). Definisi operasional dari motivasi belajar yaitu:

- (1) adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil
- (2) adanya dorongan dan kebutuhan untuk belajar
- (3) adanya harapan dan cita-cita
- (4) adanya penghargaan dalam belajar
- (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif

(Hamzah, 2008:23).

b) Konsentrasi belajar ( $X_2$ ). Secara umum yang dimaksud dengan konsentrasi adalah kemampuan seseorang untuk bisa mencurahkan perhatian dalam waktu yang relatif lama. Sedangkan peserta didik dikatakan berkonsentrasi pada pelajaran jika dia bisa memusatkan perhatian pada apa yang dipelajari. Dengan berkonsentrasi, anak tidak mudah mengalihkan perhatian pada masalah lain di luar yang dipelajarinya (Handi dalam Jurnal Pendidikan Penabur - No.06/Th.V/Juni 2006). Definisi operasional dari konsentrasi belajar yaitu:

- (1) kesiapan dalam menerima pelajaran
- (2) kondisi fisik
- (3) kondisi psikologis
- (4) modalitas belajar
- (5) dan suasana kondusif (<http://www.sscbandung.net>).

c) Pemahaman ( $X_3$ ). Pemahaman atau *comprehension* dapat diartikan menguasai sesuatu dengan fikiran. Karena itu belajar berarti mengerti

secara mental makna dan filosofinya, maksud dan implikasi serta aplikasi-aplikasinya, sehingga menyebabkan peserta didik dapat memahami suatu situasi. Hal ini sangat penting bagi peserta didik yang belajar. Memahami maksudnya, menangkap maknanya, adalah tujuan akhir dari setiap belajar (Thomas dalam Sardiman, 2010:43).

Definisi operasional dari pemahaman peserta didik yaitu :

- (1) mampu menjelaskan
  - (2) mendefinisikan
  - (3) dan mampu menjawab pertanyaan yang diajukan.
- 2) Variabel Terikat (Y) adalah variabel yang dipengaruhi oleh suatu gejala. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah nilai belajar peserta didik jurusan multimedia di SMK N 2 Adiwerna Tegal. Nilai belajar peserta didik bersumber dari raport selama satu semester.

### **3.4 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan suatu cara untuk memperoleh bahan-bahan keterangan atau kenyataan yang benar untuk mengungkapkan data-data yang diperlukan dalam penelitian ini, baik data pokok maupun data penunjang. Untuk mendapatkan data tersebut, dapat digunakan beberapa metode pengumpulan data, dimana masing-masing metode tidak berdiri sendiri melainkan saling mendukung dan melengkapi hasil dari temuan metode lainnya.

Dalam penelitian ini pengumpulan data dengan menggunakan alat pengumpulan data yang sesuai dengan masalah yang diteliti. Dalam penelitian ini metode yang akan digunakan antara lain:

#### 3.4.1 Metode angket atau kuesioner

Metode angket atau kuisisioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang dipergunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang diketahuinya (Arikunto, 1998: 229). Dari pengertian diatas dapat diketahui bahwa angket adalah suatu cara pengumpulan informasi dengan menyampaikan suatu daftar pertanyaan tentang hal-hal yang diteliti. Dalam penelitian ini, angket atau kuesioner digunakan untuk mendapatkan data mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan keahlian multimedia terhadap hasil belajar peserta didik di SMKN 2 Adiwerna Tegal.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini berupa sejumlah pertanyaan tertulis yang disediakan dengan alternatif jawaban. Bentuk angket yang digunakan adalah bentuk tertutup dengan 4 (empat) alternatif jawaban, dimana responden tinggal memilih salah satu jawaban yang menurut responden jawaban tersebut sesuai dengan kondisi keadaan yang dihadapi atau dialami responden.

Penggunaan angket diharapkan akan memudahkan bagi responden dalam memberikan jawaban, pada item pertanyaan disediakan 4 (empat) pilihan jawaban dengan skor masing-masing sebagai berikut:



- a. Jawaban a). dengan skor 4 apabila “selalu”, “sangat setuju”, “sangat yakin”, “sangat bisa”, “benar sekali”.
- b. Jawaban b). dengan skor 3 apabila “sering”, “setuju”, “yakin”, “bisa”, “benar”.
- c. Jawaban c). dengan skor 2 apabila “kadang-kadang”, “kurang setuju” “kurang yakin”, “sedikit-sedikit bisa”, “kurang benar”.
- d. Jawaban d). dengan skor 1 apabila “tidak pernah”, “tidak setuju”, “tidak yakin”, “tidak bisa”, “tidak benar”.

Sehingga jika jawaban yang diberikan semakin mendekati dengan jawaban yang diharapkan, maka semakin tinggi skor yang diperoleh.

### 3.5 Validitas dan Reliabilitas Instrumen

#### 3.5.1 Validitas Instrumen

Untuk menguji kuesioner penelitian, menggunakan uji validitas butir instrumen, dikatakan memiliki validitas apabila mempunyai dukungan besar terhadap skor total. Untuk mengukur validitas butir kuesioner dengan menggunakan rumus korelasi product moment dikemukakan oleh Pearson.

Berdasarkan hasil perhitungan tes validitas uji coba instrument dengan sampel sebanyak 30 responden yaitu:

1. Untuk variabel motivasi belajar diperoleh  $r_{xy}$  0,474, sedangkan nilai  $r_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% adalah 0,361. Karena  $r_{xy}$  lebih besar dari pada  $r_{tabel}$  ( $0,474 > 0,361$ ) maka instrumen penelitian untuk variabel motivasi belajar dinyatakan valid.

2. Untuk variabel konsentrasi belajar diperoleh  $r_{xy}$  0,502, sedangkan nilai  $r_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% adalah 0,361. Karena  $r_{xy}$  lebih besar dari pada  $r_{tabel}$  ( $0,502 > 0,361$ ) maka instrumen penelitian untuk variabel konsentrasi belajar dinyatakan valid.
3. Untuk variabel pemahaman siswa diperoleh  $r_{xy}$  0,551, sedangkan nilai  $r_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% adalah 0,361. Karena  $r_{xy}$  lebih besar dari pada  $r_{tabel}$  ( $0,551 > 0,361$ ) maka instrumen penelitian untuk variabel pemahaman siswa dinyatakan valid.

Dari hasil perhitungan diatas, maka seluruh variabel pada instrument/angket penelitian adalah valid. Dengan demikian seluruh variabel pada instrument/angket dapat digunakan untuk pengambilan data penelitian. Tabel perhitungan validitas selengkapnya di halaman lampiran.

### 3.5.2 Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas menunjukkan pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik (Arikunto, 1998: 170). Untuk mencari reliabilitas digunakan rumus Alpha, dimana rumus ini digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya bukan satu dan nol, misalnya angket atau soal bentuk uraian (Arikunto, 1998:193).

Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrument dari 30 responden yaitu:

1. Untuk variabel motivasi belajar diperoleh  $r_{hitung}$  0,693, sedangkan nilai  $r_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% adalah 0,361 karena  $r_{11} > r_{table}$  maka

instrumen penelitian untuk variabel motivasi belajar dinyatakan reliabel.

2. Untuk variabel konsentrasi belajar diperoleh  $r_{hitung}$  sebesar 0,765. Sedangkan nilai  $r_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% adalah 0,361. Karena  $r_{11} > r_{table}$  maka instrumen penelitian untuk variabel konsentrasi belajar dinyatakan reliabel.
3. Untuk variabel pemahaman diperoleh  $r_{hitung}$  sebesar 0,676. Sedangkan nilai  $r_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% adalah 0,361. Karena  $r_{11} > r_{table}$  maka instrumen penelitian untuk variabel pemahaman dinyatakan reliabel.

Dengan demikian instrumen penelitian adalah reliabel dan dapat digunakan untuk pengambilan data penelitian. Untuk tabel perhitungan reliabilitas selengkapnya pada halaman lampiran.

## 3.6 Analisis Data

### 3.6.1 Uji Persyaratan Analisis

#### a. Uji Linieritas

Uji ini digunakan untuk melihat apakah spesifikasi model yang digunakan sudah benar atau tidak. Apakah fungsi dalam suatu studi empiris sebaiknya berbentuk linear, kuadrat atau kubik. Dengan uji ini akan diperoleh informasi apakah model empiris sebaiknya linier, kuadrat atau kubik (Ghozali, 2001: 80). Ada beberapa cara untuk mendeteksi linieritas ini diantaranya adalah: *Ramsey Reset*, *Durbin*

*Watson, Lagrange Multiplier, dan Polynomial.* Dalam penelitian ini digunakan metode yang sederhana yaitu *Polynomial*. Adapun kriteria dalam pengujian linieritas ini akan menggunakan kaidah sebagai berikut.

- 1) Apabila variabel  $X_1$  dengan  $Y$  berkorelasi positif dan  $P > 0,050$  maka garis regresi antar  $X_1$  dan  $Y$  linier.
- 2) Apabila variabel  $X_2$  dengan  $Y$  berkorelasi positif dan  $P > 0,050$  maka garis regresi antar  $X_2$  dan  $Y$  linier.
- 3) Apabila variabel  $X_3$  dengan  $Y$  berkorelasi positif dan  $P > 0,050$  maka garis regresi antar  $X_3$  dan  $Y$  linier.
- 4) jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$ ,  $H_0$  ditolak maka tidak linier, sedangkan jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ ,  $H_0$  diterima maka linier.

#### **b. Uji Homogenitas Varian**

Menurut Sudjana (2002:253) untuk menguji homogenitas varians dapat digunakan Uji Bartlett dengan rumus :

$$X^2 = (1 - n^{-1}) \sum_{i=1}^k (n_i - 1) \log S_i^2$$

variens gabungan dari semua kelompok :

$$S^2 = \frac{\sum (n_i - 1) S_i^2}{\sum (n_i - 1)}$$

Harga satuan  $B$  dicari dengan rumus :

$$B = (\log S^2) \sum (n_i - 1)$$

Keterangan :

$n_i$  = jumlah responden tiap kelompok

$S_i^2$  = varians tiap kelompok

Kriteria pengujian  $H_0$  diterima jika  $X^2 \text{ hitung} \leq X^2 (1-\alpha)(k-1)$  dengan  $(1-\alpha)$  dan  $dk = (k-1)$ . Untuk memudahkan dalam menganalisis digunakan bantuan komputer diolah dengan program SPSS 15.00 agar mendapat hasil yang akurat.

### 3.6.2 Analisis Hasil Penelitian

#### 1) Uji Regresi Sederhana

Analisis regresi merupakan suatu proses melakukan estimasi untuk memperoleh suatu hubungan fungsional antara variabel X dengan variabel Y. Analisis regresi sederhana yaitu meramalkan atau memprediksi variabel terikat (Y) bila variabel bebas (X) diketahui, yang didasari oleh hubungan sebab akibat diantara kedua variabel tersebut.

Persamaan regresi sederhana dirumuskan :

$$Y = a + bX$$

Keterangan :

- Y : Subjek variabel terikat yang diproyeksikan  
 a : Nilai konstanta  
 b : Nilai arah sebagai penentu prediksi yang menunjukkan nilai peningkatan (+) atau nilai penurunan (-) variabel Y (kenaikan atau penurunan Y apabila X naik atau turun satu satuan)  
 X : Variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu untuk diprediksikan.

Untuk menentukan nilai a dan b dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$a = \frac{\sum y - b \sum x}{n}$$

$$b = \frac{\sum(xy) - \frac{(\sum x)(\sum y)}{n}}{\sum(x^2) - \frac{(\sum x)^2}{n}}$$

## 2) Uji Regresi Berganda

Untuk mengetahui variabel yang mempengaruhi hasil belajar siswa keahlian multimedia dapat dianalisis dengan menggunakan regresi linier berganda. Untuk memudahkan dalam menganalisis digunakan bantuan komputer diolah dengan program SPSS 15.00 agar mendapat hasil yang akurat. Persamaan regresi linier berganda dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

$$\hat{Y} = a + b_1 X_1 + b_2 X_2 + b_3 X_3$$

Keterangan:

$\hat{Y}$	: Hasil Belajar
$X_1$	: Motivasi belajar
$X_2$	: Konsentrasi
$X_3$	: Pemahaman
$a$	: Parameter konstanta.
$b_1, b_2, b_3$	: Parameter penduga.

## 3) Uji Hipotesis Secara Simultan

Pengujian hipotesis secara simultan atau bersama-sama dapat digunakan dengan uji F. Uji F yaitu untuk mengetahui bagaimanakah pengaruh dan variabel bebas terhadap variabel tak bebas secara bersama-sama. Menurut Kuncoro (2001: 98) uji statistik F pada dasarnya menunjukkan apakah semua variabel bebas yang dimasukkan dalam model mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel terikat. Untuk memudahkan dalam menganalisis

digunakan bantuan komputer diolah dengan program SPSS 15.00 agar mendapat hasil yang akurat. Adapun prosedurnya adalah sebagai berikut.

1) Merumuskan hipotesis statistik

$H_0 : \beta_1 = \beta_2 = \beta_3 = 0$ , artinya tidak ada pengaruh motivasi belajar, konsentrasi dan pemahaman terhadap hasil belajar kompetensi keahlian Multimedia di SMK negeri 2 Adiwerna Tegal.

$H_1 : \beta_1 \neq \beta_2 \neq \beta_3 \neq 0$ , artinya ada pengaruh motivasi belajar, konsentrasi dan pemahaman terhadap hasil belajar kompetensi keahlian Multimedia di SMK negeri 2 Adiwerna Tegal.

2) Rumus yang digunakan

$$F = \frac{JK_{reg}/k}{JK_{res}/(n-k-1)}$$

Keterangan:

F = harga F garis regresi

$JK_{reg}$  = jumlah kuadrat regresi

$JK_{res}$  = jumlah kuadrat residu

k = jumlah variabel predictor

n = jumlah responden

1 = angka konstanta

3) Kaidah pengambilan keputusan

- Jika nilai signifikansi  $< \alpha$  (0,05), atau koefisien  $F_{hitung}$  signifikans pada taraf  $< 5\%$ , maka  $H_0$  ditolak.
- Jika nilai signifikansi  $\geq \alpha$  (0,05), atau koefisien  $F_{hitung}$  signifikans pada taraf  $\geq 5\%$ , maka  $H_0$  diterima.

#### 4) Uji Determinasi

##### a) Adjusted R Square secara Simultan

Menurut Sudjana (2005: 20) koefisien determinasi ( $R^2$ ) pada intinya digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan variabel bebas dalam menerangkan variabel yang terikat. Untuk memudahkan dalam menganalisis digunakan bantuan komputer diolah dengan program SPSS 15.00 agar mendapat hasil yang akurat. Rumus  $R^2$  adalah

$$R^2 = \frac{\sum(Y - \hat{Y})^2}{\sum(Y - \bar{Y})^2}$$

##### b) Adjusted R Square secara Parsial

Untuk mengetahui besarnya kontribusi yang diberikan oleh masing-masing prediktor, yaitu untuk mengetahui besarnya sumbangan yang di berikan oleh variabel motivasi belajar, konsentrasi dan pemahaman terhadap hasil belajar. Untuk memudahkan dalam menganalisis digunakan bantuan komputer diolah dengan program SPSS 15.00 agar mendapat hasil yang akurat.



## **BAB 4**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil Penelitian**

##### **4.1.1 Gambaran Umum Tempat Pelaksanaan Penelitian**

Proses penelitian ini dimulai dengan melihat gambaran secara umum tempat pelaksanaan penelitian. Adapun tempat pelaksanaan penelitian di SMK Negeri 2 Adiwerna Tegal terletak di jalan Anggrek Rt.05/4 Desa Ujungrusi Kecamatan Adiwerna Kabupaten Tegal Jawa Tengah Kode Pos 52194.

SMK Negeri 2 Adiwerna mulai dibangun oleh Pemerintah Republik Indonesia melalui proyek Pendidikan Kejuruan dan Teknologi Jakarta dengan bantuan ADB (*asian development bank*) melalui LOAN ADB 1319-INO pada tahun 2006. Sekolah ini diresmikan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Prof. DR. Ing. Wardiman Djoyonegoro pada tanggal 16 Mei 1997 dengan SK Pendirian nomor 107/0/1997.

Awalnya sekolah ini bernama SMIK (Sekolah Menengah Industri Kerajinan) Tegal dalam kelompok Seni dan Kerajinan. Pada saat itu dibuka 3 jurusan yaitu Kriya Kayu, Kriya Logam dan Kriya Tekstil. Seiring berjalannya waktu, nama SMIK berubah menjadi SMKN 2 Adiwerna. Pada tahun pelajaran 2005/2006 SMK N 2 Adiwerna membuka jurusan baru yaitu Teknik Komputer dan Jaringan. Satu tahun selanjutnya SMK N 2 Adiwerna membuka jurusan baru lagi yaitu jurusan Multimedia, sehingga keseluruhan SMK N 2 Adiwerna

memiliki 5 jurusan yaitu desain dan produksi kria tekstil, desain dan produksi kria logam, desain dan produksi kria kayu, teknik komputer dan jaringan, dan multimedia.

SMK N 2 Adiwerna berdiri di atas tanah seluas 20.000 m<sup>2</sup> dengan keliling tanah seluruhnya 583,40 m, memiliki gedung diklat yang diantaranya adalah 20 ruang teori, 3 laboratorium komputer, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang serba guna, 1 ruang pameran, 1 ruang BK, dan 3 bengkel yang terdiri dari bengkel kria logam, bengkel kria kayu, dan bengkel kria tekstil.

Dengan didukung oleh sekitar 56 orang tenaga kependidikan baik dengan status pegawai negeri sipil, guru tidak tetap, maupun tenaga kontrak yang terdiri dari guru-guru kompetensi keahlian, muatan lokal serta ekstra kurikuler, juga dibantu oleh sekitar 23 orang staf karyawan. Adapun jumlah seluruh peserta didik pada tahun ajaran 2009-2010 adalah 900 peserta didik. Dengan rincian kelas X sebanyak 360 peserta didik, kelas XI sebanyak 261 peserta didik, dan kelas XII sebanyak 279 peserta didik.

SMK N 2 Adiwerna mempunyai visi yaitu "Menjadi Pusat Pendidikan dan Pengembangan Seni, Kriya dan Teknologi yang Memiliki Faktor Keunggulan, Mampu Bersaing dan Berkemuka" dan memiliki misi yaitu "Menghasilkan Tamatan yang Memiliki Keunggulan Mutu, Siap Kerja, Mandiri, Memiliki Etos Kerja Tinggi, Produktif dan Mampu Mengembangkan Dirinya Secara Berkelanjutan".

Subjek yang diteliti dalam penelitian ini adalah peserta didik jurusan multimedia kelas X MM 1, X MM 2, XI MM 1, dan XI MM 2 di SMK N 2

Adiwerna Tegal tahun pelajaran 2009/2010. Jurusan multimedia belum memiliki peserta didik kelas XII karena tergolong masih jurusan baru. Adapun yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah faktor-faktor yang mempengaruhi peserta didik memilih keahlian multimedia terhadap hasil belajar di jurusan multimedia. Kegiatan penelitian dilakukan oleh peneliti sendiri dengan bantuan dan arahan dari guru-guru yang terkait.

#### 4.1.2 Deskripsi Data Penelitian

Diskripsi data prestasi belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, dan pemahaman peserta didik berdasarkan hasil tes tersaji pada tabel berikut ini :

Tabel 4.1 : Deskripsi data

	Mean	Std. Deviation	N
Hasil Belajar	78.8475	2.06811	60
Motivasi belajar	36.2833	5.09600	60
Konsentrasi belajar	40.3167	5.77690	60
Pemahaman siswa	21.0833	3.23797	60

Tabel di atas menyajikan diskripsi data hasil instrument berdasar angka kasar atau data mentah prestasi atau hasil belajar rata-rata sebesar 78,8475 dan standar deviasi sebesar 2,06811. Motivasi belajar peserta didik rata-rata sebesar 36,2833 dan standar deviasi sebesar 5,096. Konsentrasi belajar rata-rata sebesar 40,3167 dan standar deviasi sebesar 5,7769. Adapun pemahaman peserta didik memiliki rata-rata sebesar 21,0833 dan standar deviasi sebesar 3,23797.

### 4.1.3 Uji Persyaratan Analisis

#### a. Uji Normalitas Data

Untuk mengetahui apakah dalam model regresi variabel dependen dan independen keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak, dapat dilakukan dengan uji normalitas. Model regresi yang baik adalah yang memiliki distribusi normal/mendekati normal.

Tabel 4.2 : Hasil Uji Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			Unstandardized Residual
N			60
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean		.0000000
	Std. Deviation		1.38581004
Most Extreme Differences	Absolute		.095
	Positive		.095
	Negative		-.047
Kolmogorov-Smirnov Z			.736
Asymp. Sig. (2-tailed)			.651

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan hasil uji normalitas data diperoleh nilai z untuk variabel sebesar 0,736 dengan probabilitas 0,651, karena nilai probabilitas dengan signifikansi lebih dari 0,05 maka data berdistribusi normal dan dilanjutkan uji hipotesis dengan *multiple regression*.

#### b. Uji Linieritas Data

Uji kelinieran atau uji linieritas adalah uji untuk mengetahui apakah antara prediktor faktor motivasi belajar ( $X_1$ ), konsentrasi belajar ( $X_2$ ), dan pemahaman peserta didik dalam belajar ( $X_3$ ) memiliki hubungan yang linier atau tidak dengan hasil belajar peserta didik

jurusan multimedia. Untuk menguji linieritas data dilakukan dengan teknik analisis varians. Kriteria uji yaitu data dinyatakan linier jika hasil  $F_{hitung}$  memiliki signifikansi lebih besar dari 0,05. Sebaliknya jika hasil  $F_{hitung}$  memiliki signifikansi lebih kecil dari 0,05 dinyatakan tidak linier. Hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.3 : Uji Kelinieran Regresi

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig
Motivasi belajar Siswa * Hasil Belajar	Between Groups	(Combined)	1326.267	36	36.841	4.115	.000
		linearity	624.706	1	624.706	69.78	.000
		Deviation from Linearity	701.561	35	20.045	1.239	.229
	Within Groups		205.917	23	8.953		
Total			1532.183	59			
Konsentrasi Belajar * Hasil Belajar	Between Groups	(Combined)	1565.233	36	43.479	2.477	.012
		linearity	778.213	1	778.213	44.33	.000
		Deviation from Linearity	787.021	35	22.486	1.281	.270
	Within Groups		403.750	23	17.554		
Total			1968.983	59			
Pemahaman Siswa * Hasil Belajar	Between Groups	(Combined)	506.208	36	14.061	2.878	.005
		linearity	204.131	1	204.131	41.78	.000
		Deviation from Linearity	302.077	35	8.631	1.766	.077
	Within Groups		112.375	23	4.886		
Total			618.583	59			

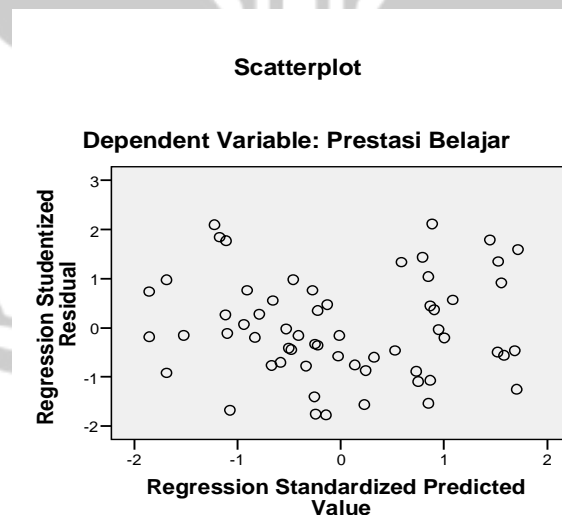
Sumber : analisis data penelitian 2010

Berdasarkan tabel 4.3 tersebut diperoleh nilai  $F_{hitung}$  untuk faktor motivasi belajar sebesar 1,239 dengan signifikansi 0,229 > 0,05, nilai  $F_{hitung}$  untuk konsentrasi belajar sebesar 1,281 dengan signifikansi 0,270 > 0,05, nilai  $F_{hitung}$  untuk pemahaman siswa sebesar 1,766 dengan

signifikansi  $0,077 > 0,05$ . Karena harga signifikansi untuk variabel  $X_1$ ,  $X_2$ , dan  $X_3 > 0,05$  maka dapat dijelaskan bahwa model regresi antara faktor motivasi belajar, konsentrasi belajar, dan pemahaman peserta didik dalam belajar dengan ketepatan pukulan hasil belajar peserta didik jurusan multimedia berbentuk linier sehingga untuk keperluan analisis data dapat digunakan analisis regresi linier.

### c. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas atau Uji heterokedastisitas digunakan untuk mengetahui apakah terjadi penyimpangan model karena varian gangguan yang berbeda antara satu observasi ke observasi yang lain. Model yang bebas dari heterokedastisitas memiliki grafik *Scatterplot* dengan pola titik-titik yang menyebar di atas dan di bawah sumbu Y atau tidak adanya pola tertentu pada grafik *Scatterplot*.



Gambar 4.1 : Scatterplot Heteroskedastisitas

Berdasarkan gambar uji heterokedastisitas di atas menunjukkan bahwa grafik *Scatterplot* dengan pola titik-titik yang menyebar di sekitar nol. Jadi tidak terjadi heteroskedastisitas.

#### 4.1.4 Analisis Hasil Penelitian

##### 1. Analisis Regresi Sederhana

###### a) Motivasi belajar terhadap hasil belajar

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linier sederhana dengan motivasi belajar (X) dan hasil belajar (Y). Model regresi ini dapat digunakan untuk mengetahui signifikan tidaknya motivasi belajar terhadap hasil belajar. Berdasarkan hasil perhitungan dengan program *SPSS* diperoleh tabel analisis regresi sebagai berikut :

Tabel 4.4 : Analisis Regresi Sederhana

		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	69.445	1.502		46.224	.000
	Motivasi Belajar	.259	.041	.639	6.319	.000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Persamaan regresi yang terbentuk dari tabel di atas adalah  $Y = 69,445 + 0,259X$  Model regresi tersebut mengandung arti :

1. Konstanta sebesar 69,445 menyatakan bahwa jika motivasi belajar bernilai nol (0), maka konstanta akan dapat meningkatkan hasil belajar 69,445.

2. Koefisien regresi motivasi belajar sebesar 0,259 hal ini berarti jika terjadi kenaikan satu persen motivasi belajar akan diikuti kenaikan hasil belajar sebesar 0,259.

Dalam out put SPSS, koefisien determinasi terletak pada tabel *Model Summary* dan tertulis *R square*. Berikut ini adalah tabel yang menunjukkan uji parsial dilihat dari nilai *R square*:

Tabel 4.5 : R-Square

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.639 <sup>a</sup>	.408	.398	1.6053

a. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar

Besarnya pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar tersebut dapat dilihat dari nilai *R square*, yaitu sebesar 0.408 atau 40,8%.

Dengan demikian motivasi belajar terhadap hasil belajar peserta didik kompetensi keahlian multimedia di SMKN 2 Adiwerna Tegal sebesar 40,8%, sedangkan 59,2% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang berpengaruh terhadap hasil belajar yang tidak dikaji dalam penelitian ini.

#### b) Konsentrasi belajar terhadap hasil belajar

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linier sederhana dengan konsentrasi belajar (X) dan hasil belajar (Y). Model regresi ini dapat digunakan untuk mengetahui signifikan tidaknya konsentrasi belajar terhadap hasil belajar. Berdasarkan hasil



perhitungan dengan program *SPSS* diperoleh tabel analisis regresi sebagai berikut:

Tabel 4.6 : Analisis Regresi Sederhana

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	69.774	1.489		46.872	.000
	Konsentrasi Belajar	.225	.037	.629	6.157	.000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Persamaan regresi yang terbentuk dari tabel di atas adalah  $Y = 69,774 + 0,225X$  Model regresi tersebut mengandung arti :

1. Konstanta sebesar 69,774 menyatakan bahwa jika konsentrasi belajar bernilai nol (0), maka konstanta akan dapat meningkatkan hasil belajar 69,774.
2. Koefisien regresi konsentrasi belajar sebesar 0,225 hal ini berarti jika terjadi kenaikan satu persen konsentrasi belajar akan diikuti kenaikan hasil belajar sebesar 0,225.

Dalam out put *SPSS*, koefisien determinasi terletak pada table *Model Summary* dan tertulis *R square*. Berikut ini adalah tabel yang menunjukkan uji parsial dilihat dari nilai *R square*:

Tabel 4.7 : R-Square

### Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.629 <sup>a</sup>	.395	.385	1.6221

a. Predictors: (Constant), Konsentrasi Belajar

Besarnya pengaruh konsentrasi belajar terhadap hasil belajar tersebut dapat dilihat dari nilai *R square*, yaitu sebesar 0.395 atau 39,5%. Dengan demikian konsentrasi belajar terhadap hasil belajar peserta didik kompetensi keahlian multimedia di SMKN 2 Adiwerna Tegal sebesar 39,5%, sedangkan 60,5% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dikaji dalam penelitian ini.

### c) Pemahaman siswa terhadap hasil belajar

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linier sederhana dengan pemahaman belajar (X) dan hasil belajar (Y). Model regresi ini dapat digunakan untuk mengetahui signifikan tidaknya pemahaman belajar siswa terhadap hasil belajar. Berdasarkan hasil perhitungan dengan program *SPSS* diperoleh tabel analisis regresi sebagai berikut:

Tabel 4.8: Analisis Regresi Sederhana

#### Coefficients<sup>a</sup>

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	71.112	1.464		48.574	.000
	Pemahaman Belajar	.367	.069	.574	5.345	.000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Persamaan regresi yang terbentuk dari tabel di atas adalah  $Y = 71,112 + 0,367X$  Model regresi tersebut mengandung arti :

1. Konstanta sebesar 71,112 menyatakan bahwa jika pemahaman belajar bernilai nol (0), maka konstanta akan dapat meningkatkan hasil belajar 71,112.
2. Koefisien regresi pemahaman belajar sebesar 0,367 hal ini berarti jika terjadi kenaikan satu persen pemahaman belajar akan diikuti kenaikan hasil belajar sebesar 0,367.

Dalam out put SPSS, koefisien determinasi terletak pada table *Model Summary* dan tertulis *R square*. Berikut ini adalah table yang menunjukkan uji parsial dilihat dari nilai *R square*:

Tabel 4.9 : R-Square

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.574 <sup>a</sup>	.330	.318	1.7074

a. Predictors: (Constant), Pemahaman Belajar

Besarnya pengaruh pemahaman belajar terhadap hasil belajar tersebut dapat dilihat dari nilai *R square*, yaitu sebesar 0.330 atau 33%. Dengan demikian pemahaman belajar terhadap hasil belajar peserta didik kompetensi keahlian multimedia di SMKN 2 Adiwerna Tegal sebesar 33%, sedangkan 67% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dikaji dalam penelitian ini.

## 2. Analisis Regresi Berganda

Dalam melakukan analisis faktor motivasi belajar ( $X_1$ ), konsentrasi belajar ( $X_2$ ), dan pemahaman peserta didik dalam belajar ( $X_3$ ) terhadap hasil belajar peserta didik jurusan multimedia di SMK N 2 Adiwerna digunakan analisis regresi berganda.

Tabel 4.10 : Hasil Analisis Regresi Berganda

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	66.110	1.548		42.714	.000
	Motivasi Belajar Siswa	.127	.048	.314	2.651	.010
	Konsentrasi Belajar	.120	.040	.336	3.006	.004
	Pemahaman Siswa	.155	.070	.243	2.200	.032

Hasil analisis regresi berganda diperoleh koefisien untuk variabel bebas  $X_1 = 0,127$ ,  $X_2 = 0,120$ , dan  $X_3 = 0,155$ , dengan konstanta sebesar 66,110. Sehingga model persamaan regresi yang diperoleh adalah :

$$\hat{Y} = 66,110 + 0,127 X_1 + 0,120 X_2 + 0,155 X_3$$

Dimana :

$\hat{Y}$  = Variabel terikat hasil belajar siswa

$X_1$  = Variabel bebas (motivasi belajar)

$X_2$  = Variabel bebas (konsentrasi belajar)

$X_3$  = Variabel bebas (pemahaman siswa)

a) Nilai konstan (Y) sebesar 66,110

- b) Koefisien regresi  $X_1$  (motivasi belajar) dari perhitungan linier berganda didapat nilai coefficients ( $b_1$ ) = 0,127. Hal ini berarti setiap ada peningkatan motivasi belajar ( $X_1$ ) maka hasil belajar ( $Y$ ) juga akan meningkat dengan anggapan variabel konsentrasi belajar ( $X_2$ ) dan pemahaman peserta didik dalam belajar ( $X_3$ ) adalah konstan. Jadi besarnya kenaikan  $Y$  dalam satuan, kalau motivasi belajar ( $X_1$ ) naik satu satuan, sedangkan variabel konsentrasi ( $X_2$ ) dan pemahaman siswa ( $X_3$ ) adalah konstan.
- c) Koefisien regresi  $X_2$  (konsentrasi belajar) dari perhitungan linier berganda didapat nilai coefficients ( $b_2$ ) = 0,120. Hal ini berarti setiap ada peningkatan faktor konsentrasi belajar ( $X_2$ ) maka hasil belajar ( $Y$ ) juga akan meningkat dengan anggapan variabel faktor motivasi belajar ( $X_1$ ) dan pemahaman belajar ( $X_3$ ) adalah konstan. Jadi besarnya kenaikan  $Y$  dalam satuan, kalau konsentrasi belajar ( $X_2$ ) naik satu satuan, sedangkan variabel motivasi belajar ( $X_1$ ) dan pemahaman peserta didik dalam belajar ( $X_3$ ) adalah konstan.
- d) Koefisien regresi  $X_3$  (pemahaman siswa) dari perhitungan linier berganda didapat nilai coefficients ( $b_1$ ) = 0,155. Hal ini berarti setiap ada peningkatan pemahaman siswa ( $X_3$ ) maka hasil belajar ( $Y$ ) juga akan meningkat dengan anggapan variabel faktor motivasi belajar ( $X_1$ ) dan faktor konsentrasi ( $X_2$ ) adalah konstan. Jadi besarnya kenaikan  $Y$  dalam satuan, jika

pemahaman siswa ( $X_3$ ) naik satu satuan, sedangkan variabel motivasi belajar ( $X_1$ ) dan konsentrasi belajar ( $X_2$ ) adalah konstan.

### 3. Uji Hipotesis Secara Simultan

Uji hipotesis secara simultan atau secara serentak ( Uji F ) antara variabel bebas dalam hal ini faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan jurusan multimedia yang meliputi motivasi belajar ( $X_1$ ), konsentrasi belajar ( $X_2$ ), dan pemahaman peserta didik dalam belajar ( $X_3$ ) terhadap hasil belajar peserta didik jurusan multimedia di SMK N 2 Adiwerna Tegal. Hasil analisis uji F dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 4.12 : Hasil Analisis Uji F (secara simultan)

#### ANOVA<sup>a</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	139.039	3	46.346	22.906	.000 <sup>a</sup>
	Residual	113.308	56	2.023		
	Total	252.347	59			

a. Predictors: (Constant), Pemahaman Siswa, Konsentrasi Belajar, Motivasi Belajar Siswa

b. Dependent Variable: Hasil belajar

Hasil perhitungan dengan menggunakan program SPSS versi 15.00 dapat diketahui bahwa F hitung 22,906 dengan nilai probabilitas 0,000, karena nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan menerima  $H_a$ . Jadi dapat dikatakan bahwa secara bersama-sama ada pengaruh positif dan signifikan antara faktor motivasi belajar ( $X_1$ ), konsentrasi belajar ( $X_2$ ), dan pemahaman belajar peserta didik ( $X_3$ )

terhadap hasil belajar peserta didik jurusan multimedia di SMK N 2 Adiwerna Tegal.

#### a. Uji Determinasi

Uji determinasi atau analisis koefisien determinasi dilakukan untuk mengetahui seberapa besar nilai prosentase kontribusi variabel bebas faktor motivasi belajar, konsentrasi belajar, dan pemahaman belajar terhadap hasil belajar peserta didik jurusan multimedia di SMK N 2 Adiwerna Tegal. Dari hasil perhitungan didapatkan nilai koefisien determinasi sebagai berikut.

Tabel 4.13 : Uji Koefisien Determinasi

Model Summary<sup>b</sup>

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics
					Sig. F Change
1	.742 <sup>a</sup>	.551	.527	1.42245	.000

- a. Predictors: (Constant), Pemahaman Siswa, Konsentrasi Belajar, Motivasi Belajar  
 b. Dependent variable: Hasil Belajar

Nilai koefisien determinasi adalah 0,551, hal itu berarti bahwa variasi perubahan Y dipengaruhi oleh perubahan X1, X2, dan X3 sebesar 55,10%. Jadi besarnya pengaruh faktor pemilihan kompetensi keahlian multimedia yang meliputi motivasi belajar, konsentrasi belajar, dan pemahaman siswa terhadap hasil belajar siswa di SMK N 2 Adiwerna Tegal sebesar 55,10%, sedangkan sisanya sebesar 44,9% dipengaruhi oleh faktor lain diluar penelitian ini.

## 4.2 Pembahasan

Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan motivasi belajar peserta didik, konsentrasi belajar dan pemahaman peserta didik dalam belajar terhadap hasil belajar peserta didik jurusan multimedia di SMK N 2 Adiwerna Tegal baik secara simultan maupun parsial yang dibuktikan dari hasil uji F yang diperoleh besar signifikansi 0,000 kurang dari 0,05 dan secara parsial yang dibuktikan dengan uji t yang diperoleh besar signifikansi kurang dari 0,05. Berdasarkan persamaan regresi yang diperoleh dimana koefisien regresi bertanda positif, maka dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh positif motivasi belajar, konsentrasi belajar dan pemahaman belajar terhadap hasil belajar peserta didik jurusan multimedia di SMK N 2 Adiwerna Tegal dengan besarnya pengaruh secara simultan sebesar 55,1%, sedangkan 44,9% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dikaji dalam penelitian ini.

Implikasi hasil penelitian yang telah dianalisis secara statistik mengenai pengaruh motivasi belajar, konsentrasi belajar dan pemahaman peserta didik dalam belajar terhadap hasil belajar peserta didik jurusan multimedia di SMK N 2 Adiwerna Tegal akan dibahas berikut ini :

### 4.2.1 Motivasi Belajar Peserta didik

Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar peserta didik keahlian multimedia. Menurut hasil uji parsial diperoleh probabilitas  $0,010 < 0,05$  atau dapat diartikan semakin tinggi motivasi belajar peserta didik akan berpengaruh terhadap optimalnya hasil belajar peserta didik keahlian multimedia yang dicapai,



begitupun sebaliknya semakin rendah motivasi belajar akan berpengaruh semakin rendahnya prestasi belajar peserta didik keahlian multimedia yang dicapai.

Hal ini sesuai dengan pendapat Thomas dalam Sardiman (2010:39) motivasi merupakan salah satu faktor psikologis yang mempengaruhi peserta didik dalam pencapaian hasil belajar. Motivasi belajar peserta didik memiliki pengaruh yang cukup kuat terhadap keberhasilan proses maupun hasil belajar.

Seseorang yang mempunyai motivasi terhadap suatu mata pelajaran, biasanya cenderung untuk memperhatikannya dengan baik dalam mempelajari mata pelajaran multimedia. Peserta didik yang mempunyai motivasi dalam belajar akan berusaha mencurahkan segenap kemampuannya untuk menguasai ilmu yang dipelajari agar mencapai hasil belajar yang optimal.

Dalam menentukan pemilihan jurusan di sekolah, faktor motivasi merupakan hal yang penting karena sebagai penggerak dalam berbuat termasuk mendorong peserta didik untuk memilih keahlian tertentu di SMK. Menurut Sardiman (2010:85), fungsi motivasi yaitu :

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- b. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai.

Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.

- c. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Disamping itu, motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Intensitas motivasi seorang peserta didik akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.

Hasil yang signifikan pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar peserta didik dapat dijadikan tolok ukur bagi peserta didik untuk dapat lebih meningkatkan motivasi belajarnya agar dapat meraih hasil belajar yang optimal secara berkelanjutan.

#### **4.2.2 Konsentrasi Belajar**

Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara konsentrasi belajar dengan hasil belajar peserta didik di jurusan multimedia. Menurut hasil uji parsial diperoleh probabilitas  $0,004 < 0,05$  atau dapat diartikan semakin tinggi konsentrasi belajar peserta didik akan berpengaruh terhadap optimalnya hasil belajar peserta didik jurusan multimedia yang dicapai, begitupun sebaliknya semakin rendah konsentrasi belajar peserta didik akan berpengaruh semakin rendahnya hasil belajar peserta didik multimedia yang dicapai.

Dalam memilih jurusan disekolah tertentu, faktor konsentrasi berfungsi untuk memusatkan perhatian agar tidak mudah terpengaruh dan peserta didik tidak lagi kebingungan dengan banyak jurusan yang ada di sekolah. Dalam proses

belajar, siswa dikatakan berkonsentrasi pada pelajaran jika dia bisa memusatkan perhatian pada apa yang dipelajari. Dengan berkonsentrasi, anak tidak mudah mengalihkan perhatian pada masalah lain di luar yang dipelajarinya (Susanto dalam Jurnal Pendidikan Penabur - No.06/Th.V/Juni 2006). Konsentrasi menjadi sesuatu yang harus ada pada setiap peserta didik karena akan berpengaruh pada hasil belajar.

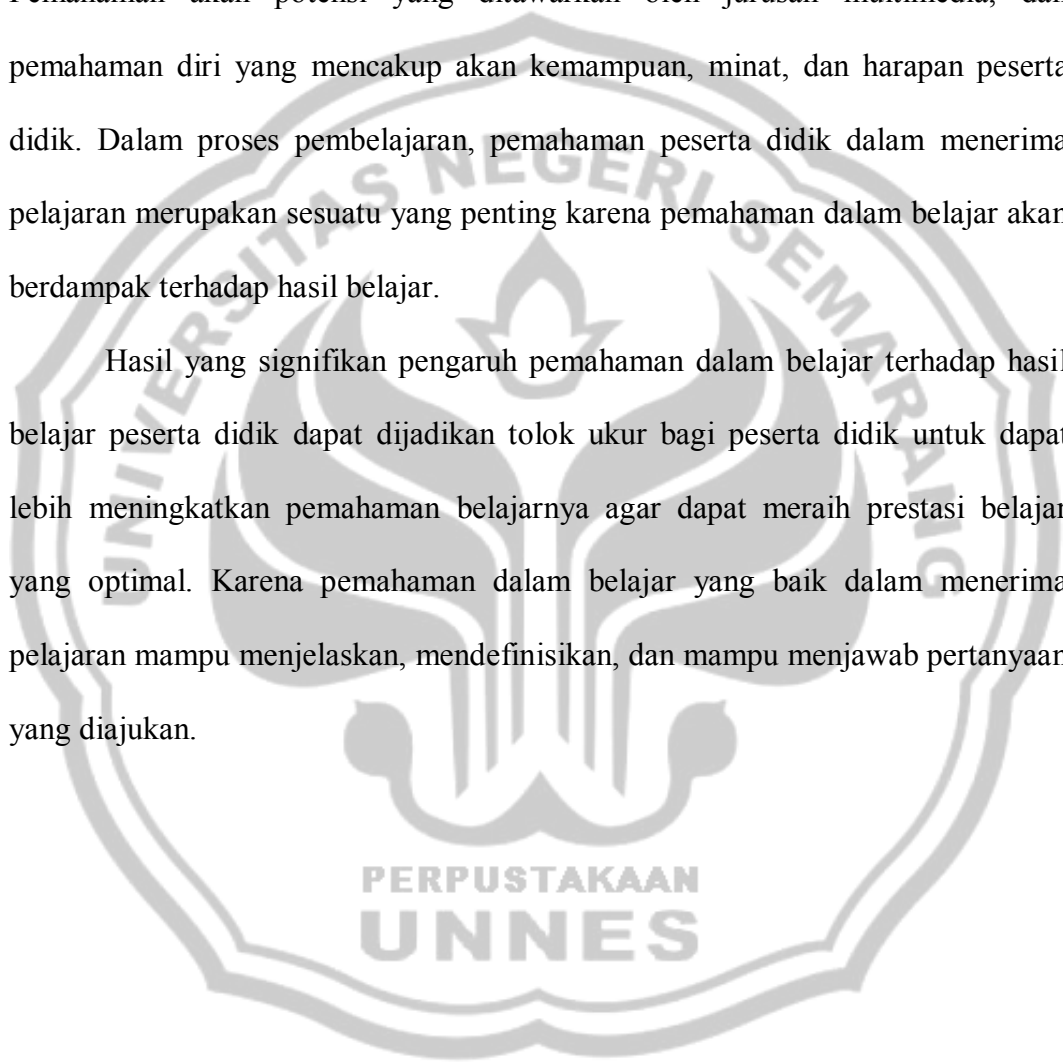
Hasil yang signifikan pengaruh konsentrasi belajar terhadap hasil belajar peserta didik dapat dijadikan tolok ukur bagi peserta didik untuk dapat lebih meningkatkan konsentrasinya agar dapat meraih prestasi belajar yang optimal. Karena berkonsentrasi pada pelajaran jika memusatkan perhatian pada apa yang dipelajari peserta didik dapat menerima pelajaran dengan baik tanpa adanya gangguan. Sehingga memungkinkan peserta didik mengerti tentang apa yang disampaikan dalam pelajaran terutama pelajaran keahlian multimedia.

#### **4.2.3 Pemahaman Peserta didik**

Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara pemahaman peserta didik dalam belajar dengan hasil belajar siswa multimedia. Menurut hasil uji parsial diperoleh probabilitas  $0,032 < 0,05$  atau dapat diartikan semakin tinggi pemahaman peserta didik dalam belajar akan berpengaruh terhadap optimalnya hasil belajar peserta didik jurusan multimedia yang dicapai, begitupun sebaliknya semakin rendah pemahaman peserta didik akan berpengaruh semakin rendahnya hasil belajar peserta didik multimedia yang dicapai.

Dalam menentukan pilihan jurusan di sekolah tertentu, faktor pemahaman merupakan sesuatu yang perlu ada pada setiap peserta didik. Pemahaman yang dimaksud merupakan pemahaman akan kelebihan dan kekurangan jurusan yang mencakup fasilitas, sarana dan prasarana, kemampuan guru, dan sebagainya. Pemahaman akan potensi yang ditawarkan oleh jurusan multimedia, dan pemahaman diri yang mencakup akan kemampuan, minat, dan harapan peserta didik. Dalam proses pembelajaran, pemahaman peserta didik dalam menerima pelajaran merupakan sesuatu yang penting karena pemahaman dalam belajar akan berdampak terhadap hasil belajar.

Hasil yang signifikan pengaruh pemahaman dalam belajar terhadap hasil belajar peserta didik dapat dijadikan tolok ukur bagi peserta didik untuk dapat lebih meningkatkan pemahaman belajarnya agar dapat meraih prestasi belajar yang optimal. Karena pemahaman dalam belajar yang baik dalam menerima pelajaran mampu menjelaskan, mendefinisikan, dan mampu menjawab pertanyaan yang diajukan.





## **BAB 5**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dijelaskan di bab terdahulu, maka kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1. Ada pengaruh antara faktor motivasi belajar peserta didik, konsentrasi belajar dan pemahaman siswa sebagai faktor pemilihan jurusan multimedia terhadap hasil belajar peserta didik jurusan multimedia di SMK N 2 Adiwerna Tegal.
2. Faktor yang mendominasi antara motivasi belajar, konsentrasi belajar, dan pemahaman siswa terhadap Hasil Belajar di SMK N 2 Adiwerna Tegal adalah faktor konsentrasi belajar.

#### **5.2. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian sebagaimana telah diuraikan dalam kesimpulan diatas, maka selanjutnya peneliti akan menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik sebaiknya meningkatkan motivasi belajar, konsentrasi belajar dan pemahaman siswa agar hasil belajarnya dapat meningkat. Peserta didik yang mempunyai minat belajar multimedia yang tinggi disarankan untuk dapat mempertahankan motivasi belajarnya, konsentrasi belajar dan pemahaman dalam belajar agar lebih mudah mencapai prestasi belajar yang optimal.

2. Perhatian yang baik secara tidak langsung dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik, sehingga guru dan orangtua harus terus memotivasi peserta didik untuk terus belajar agar belajarnya bisa stabil sehingga hasil belajar yang dicapai bisa optimal.
3. Para penulis lain dapat melakukan penelitian lanjutan dengan faktor-faktor lain yang dapat meningkatkan prestasi dan hasil belajar peserta didik.



## DAFTAR PUSTAKA

- Andi dan MADCOM. 2004. *Seri Aplikasi Macromedia Flash MX 2004 Membuat Animasi Movie Clip dengan Action Script*. Yogyakarta: C.V.ANDI OFFSET.
- Angkowo, R. dan A. kosasih.2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta :Grasindo.
- AnneAhira.com content team. *Pengertian motivasi*. <http://www.anneahira.com/motivasi/pengertian-motivasi.htm>. diakses pada tanggal 3 september 2010.
- Anni, Chatarina Tri. 2006. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT UNNES Press.
- Arikunto, Suharsimi. 1996. *Prosedur Penelitian*. (edisi revisi III). Jakarta : Reineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 1997. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rieneka cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian* (edisi revisi IV). Jakarta : Reineka Cipta
- Baharuddin dan W. Esa nur. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta : Ar-ruzz media.
- Cholid, N., dan Achmadi, Abu. 1999. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Dimiyati, Mudjijono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Gayeski, D.M. 1993. *Multimedia for Learning*. New Jersey: Educational Technology Publications.
- Hadi, Sutrisno. 1998. *Metodologi Research*. Yogyakarta: Yayasan Penerbitan Fakultas Psikologi UGM.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Prosedur Belajar Mengajar*. Jakarta Bumi Aksara.
- Hamzah, B.Uno. 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.



- Harian Umum Duta Masyarakat. *Tekuni Program Multimedia*.  
<http://www.dutamasyarakat.com/artikel-26698-tekuni-program-multimedia.html>. Diakses pada tanggal 18 april 2010.
- Hasan, Iqbal. 2006. *Analisis data penelitian dengan statistik* (edisi ke 2). Jakarta. PT Bumi Aksara.
- Hidayah, Nunung Nur. 2002. *Studi Eksperimen Pengaruh Penayangan Film Kartun Crayon Shin-Chan Terhadap Daya Pemikiran Kritis Dan Kreatif Anak Sekolah Usia 11- 14 Tahun ( Studi Terhadap Anak Sekolah Di Kecamatan Semarang Timur)*. Semarang : Jurusan Kurikulum Teknologi Pendidikan.
- Kuncoro, Mudrajat. 2001. *Metode kuantitatif, teori dan aplikasi untuk bisnis dan ekonomi* (cetakan I). Yogyakarta: AMP YKPN.
- Metropolis. 2010. *Jadi Primadona Karena Janji Kerja*.  
<http://www.jawapos.co.id/metropolis/index.php?act=detail&nid=113322>.  
Diakses pada tanggal 15 april 2010.
- Nashar, Drs. 2004. *Peranan Motivasi dan Kemampuan awal dalam kegiatan Pembelajaran*. Jakarta: Delia Press.
- Nugroho. "Program Keahlian Multimedia di SMK" dalam Indonesian Vocational Teacher. <http://Nugroho67.Blog.Plasa.Com>, diakses pada tanggal 16 oktober 2009.
- Ormrod, J.E. 2003. *Education psychology, developing learners. (4d ed)*. Merrill: Person Education, Inc
- Poerwadarminta, WJS. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka
- Rachman, Maman. 2003. *Filsafat Ilmu*. Semarang: UPT MKU UNNES
- Sadiman, Arief dkk. 2007. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sardiman, A.M. 2010. *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.
- Setiaji, Bambang. 2004. *Panduan Riset dengan Pendekatan Kuantitatif*. Surakarta: Program Pascasarjana UMS.

- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Sudijono, Anas. 1995. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2001. *Tehnologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Sudjana, Nana. 2004. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2001. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Handy. 2006. *Meningkatkan Konsentrasi Siswa Melalui Optimalisasi Modalitas Belajar Siswa* dalam jurnal pendidikan Penabur - No.06/Th.V/Juni 2006. [www.bpkpenabur.or.id/](http://www.bpkpenabur.or.id/) (pdf). Diakses pada tanggal 24 april 2010.
- Sutopo, A. Hadi. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wikipedia Ensiklopedia Bebas. *Multimedia*. <http://id.wikipedia.org/wiki/Multimedia>. diakses pada tanggal 24 april 2010.

# LAMPIRAN



**DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

---

Kepada

Yth. Siswa Jurusan Multimedia

SMKN 2 Adiwerna Tegal

Dengan hormat,

Dalam aktivitas belajar anda saat ini, perkenankanlah saya mohon anda dapat menyisihkan waktu untuk mengisi angket penelitian seperti yang saya lampirkan.

Angket ini sebagai upaya untuk mengambil data penelitian yang berjudul “Dominasi Berbagai Faktor Penentu Pemilihan Kompetensi Keahlian Multimedia Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Jurusan Multimedia SMK N 2 Adiwerna Tegal” sebagai tugas akhir studi saya di UNNES.

Angket ini semata-mata untuk tujuan ilmiah dan tidak ada pengaruhnya terhadap proses dan hasil belajar anda saat ini. Kerahasiaan yang berkaitan dengan pengisian angket akan saya jaga sepenuhnya, oleh karena itu kesungguhan dan kesediaan dalam mengisi angket ini sangat berarti bagi kelancaran penelitian saya.

Atas kesediaan anda dalam mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih dan semoga kebaikan anda mendapat imbalan dari Tuhan Yang Maha Esa.

Hormat Saya,

Peneliti

**“DOMINASI BERBAGAI FAKTOR PENENTU PEMILIHAN  
KOMPETENSI KEAHLIAN MULTIMEDIA TERHADAP HASIL  
BELAJAR PESERTA DIDIK DI JURUSAN MULTIMEDIA SMK N 2  
ADIWERNA TEGAL”**

---

**Angket Penelitian**

**A. Identitas Responden**

Nama Siswa :  
Kelas :  
No. absen :

**B. Petunjuk Pengisian**

1. Tulis identitas terlebih dahulu ditempat yang telah disediakan
2. Bacalah setiap pertanyaan dan pernyataan secara teliti sebelum anda menjawabnya
3. Jawablah pertanyaan dan pernyataan dengan memberi tanda silang (X) pada jawaban yang paling tepat menurut anda.
4. Dalam pertanyaan dan pernyataan ini tidak ada jawaban benar atau salah, oleh karena itu jawablah sesuai dengan keadaan yang anda alami saat ini.
5. Peneliti berharap agar anda memberi jawaban pada pertanyaan dan pernyataan berikut tanpa terpengaruh dari teman anda atau hal lainnya.
6. Jawaban yang anda berikan tidak akan berpengaruh terhadap apapun termasuk nilai anda.

**C. Daftar Pertanyaan**

**I. Motivasi belajar**

**a). Hasrat dan keinginan untuk berhasil**

1. Bagaimana keinginan anda untuk meraih hasil belajar terbaik di jurusan Multimedia SMKN 2 Adiwerna?
  - a. Sangat tinggi
  - b. Tinggi
  - c. Cukup tinggi
  - d. Rendah

2. Apakah anda yakin dapat meraih prestasi di jurusan multimedia SMKN 2 Adiwerna?
  - a. Sangat yakin
  - b. Yakin
  - c. Kurang yakin
  - d. Tidak yakin

**b). Dorongan dan kebutuhan untuk belajar**

3. Saya belajar di jurusan multimedia karena membutuhkan keterampilan dan pengetahuan.
  - a. Sangat Setuju
  - b. Setuju
  - c. Kurang setuju
  - d. Tidak setuju
4. Sejauh mana dorongan/semangat anda dalam belajar di jurusan multimedia?
  - a. Sangat tinggi
  - b. Tinggi
  - c. Cukup tinggi
  - d. Kurang tinggi

**c). Harapan dan cita-cita**

5. Apakah anda yakin masuk jurusan multimedia dapat menjadi jembatan meraih cita-cita anda?
  - a. Sangat yakin
  - b. Yakin
  - c. Kurang yakin
  - d. Tidak yakin
6. Dengan belajar di jurusan multimedia saya berharap dapat meraih prestasi dan keinginan saya.
  - a. Sangat setuju
  - b. Setuju
  - c. Kurang setuju

d. Tidak setuju

**d). Penghargaan dalam belajar**

7. Apakah guru-guru selalu memberi pujian ketika anda dapat mengerjakan tugas (PR)?

- a. Selalu
- b. Sering
- c. Kadang-kadang
- d. Tidak pernah

8. Sewaktu masih di SMP/ sederajat, saya sudah suka dengan internet dan mengoperasikan program-program komputer. Seringnya teman-teman menilai kemampuanku dibidang komputer tergolong bagus. Oleh karena itu saya masuk jurusan multimedia untuk mengembangkan kemampuan saya.

- a. Benar sekali
- b. Benar
- c. Kurang benar
- d. Tidak benar

9. Apakah guru-guru selalu memberikan perhatian/penghargaan ketika ada siswa yang memenangkan lomba/berprestasi di bidang tertentu?

- a. Selalu
- b. Sering
- c. Kadang-kadang
- d. Tidak pernah

**e). Kegiatan yang menarik dalam belajar**

10. Apakah guru anda selalu memberikan motivasi belajar di sela-sela proses pembelajaran?

- a. Selalu memberikan motivasi
- b. Sering Memberikan motivasi
- c. Kadang-kadang memberikan motivasi
- d. Tidak pernah memberikan motivasi

11. Menurut saya metode yang digunakan guru-guru dalam mengajar tidak membosankan
- Sangat setuju
  - Setuju
  - Kurang setuju
  - Tidak setuju

**f). Adanya lingkungan belajar yang kondusif**

12. Apakah kondisi kelas anda selalu nyaman digunakan dalam proses pembelajaran?
- Selalu nyaman
  - Sering nyaman
  - Kadang-kadang nyaman
  - Tidak pernah nyaman
13. Apakah anda selalu terganggu dengan kegaduhan teman di dalam kelas pada saat proses belajar mengajar?
- Tidak pernah terganggu
  - Kadang-kadang terganggu
  - Sering Terganggu
  - Selalu Terganggu

**II. Konsentasi Belajar**

**a). kesiapan menerima pelajaran**

14. Apakah anda selalu mempersiapkan buku dan peralatan belajar sebelum berangkat ke sekolah?
- Selalu
  - Sering
  - Kadang-kadang
  - Tidak pernah
15. Terkadang kita dibingungkan dengan banyak pilihan hingga akhirnya memutuskan untuk memilih salah satu. Seperti anda yang akhirnya memilih jurusan multimedia. Seberapa mantap anda memilih jurusan multimedia di SMKN 2 Adiwerna?



- a. Sangat mantap
- b. Mantap
- c. Kurang mantap
- d. Tidak mantap

16. Karena tidur kemalaman atau alasan lain, Apakah anda pernah terlambat berangkat ke sekolah?

- a. Tidak pernah
- b. Kadang-kadang
- c. Sering
- d. Selalu

**b). Kondisi Fisik**

17. Apakah anda selalu menyempatkan sarapan sebelum berangkat ke sekolah?

- a. Selalu
- b. Sering
- c. Kadang-kadang
- d. Tidak pernah

18. Dengan rutin berolahraga menjadikan tubuh tidak mudah sakit dan aktifitas belajar tidak terganggu. Seberapa sering anda berolahraga?

- a. Setiap hari
- b. Sering
- c. Kadang-kadang
- d. Tidak pernah

19. Selain hari libur, apakah anda selalu tidur cukup agar disekolah selalu tampak bugar dan siap belajar?

- a. Selalu
- b. Sering
- c. Kadang-kadang
- d. Tidak pernah

**c). Kondisi Psikologis**

20. Kondisi lingkungan keluarga dan sekitar saya selalu kondusif, sehingga saya selalu berangkat ke sekolah dengan suasana hati yang nyaman.
- Benar sekali
  - Benar
  - Kurang benar
  - Tidak benar
21. Apakah anda pernah mendapat masalah yang mengganggu proses belajar disekolah?
- Tidak pernah
  - Kadang-kadang
  - Sering
  - Selalu

**d). Modalitas Belajar**

22. Sebelum anda masuk jurusan multimedia, apakah anda sudah memiliki keterampilan dasar di bidang computer, internet, atau yang berhubungan dengan multimedia?
- Cukup banyak
  - Sudah
  - Sedikit
  - Tidak punya
23. Apakah anda selalu menyempatkan belajar dirumah sebelum berangkat ke sekolah?
- Selalu
  - Sering
  - Kadang-kadang
  - Tidak pernah
24. Apakah tugas yang diberikan guru selalu anda kerjakan sebelum berangkat sekolah?
- Selalu
  - Sering
  - Kadang-kadang

d. Tidak pernah

**d). Suasana Kondusif**

25. Apakah anda pernah mendengar Suara berisik, gaduh, dan keributan yang dapat mengganggu anda selama belajar di sekolah?

a. Tidak pernah

b. Kadang-kadang

c. Sering

d. Selalu

26. Dalam belajar dikelas, Apakah anda pernah terganggu oleh teman satu kelas?

a. Tidak pernah

b. Kadang-kadang

c. Sering

d. Selalu

27. Apakah anda selalu memusatkan perhatian kepada guru ketika guru sedang menerangkan pelajaran?

a. Selalu

b. Sering

c. Kadang-kadang

d. Tidak pernah

**III. Pemahaman**

**a). Menjelaskan**

28. Sebelum anda diterima di jurusan multimedia, dan semisal ada orang bertanya kepada anda “mengapa anda masuk jurusan multimedia?”. Sejauh mana anda Bisa menjelaskan kepada orang tersebut?.

a. Sangat bisa

b. Bisa

c. Sedikit-sedikit bisa

d. Tidak bisa

29. Ketika guru menjelaskan pelajaran, apakah anda selalu mampu menjelaskan ulang dengan cara anda sendiri?

- a. Selalu
- b. Sering
- c. Kadang-kadang
- d. Tidak pernah

30. Ketika ada soal essay yang mengharuskan anda menjelaskan bagian pelajaran, apakah anda selalu mampu mengerjakan?

- a. Selalu
- b. Sering
- c. Kadang-kadang
- d. Tidak pernah

**b). Mendefinisikan**

31. Semisal ada soal yang berkaitan dengan definisi suatu alat, apakah anda selalu mampu mengerjakan soal tersebut?

- a. Selalu
- b. Sering
- c. Kadang-kadang
- d. Tidak pernah

32. Disela-sela mengajar, jika guru meminta anda untuk menerangkan sesuatu, apakah anda selalu mampu menerangkan dengan kalimat anda sendiri?

- a. Selalu
- b. Sering
- c. Kadang-kadang
- d. Tidak pernah

**c). Menjawab pertanyaan**

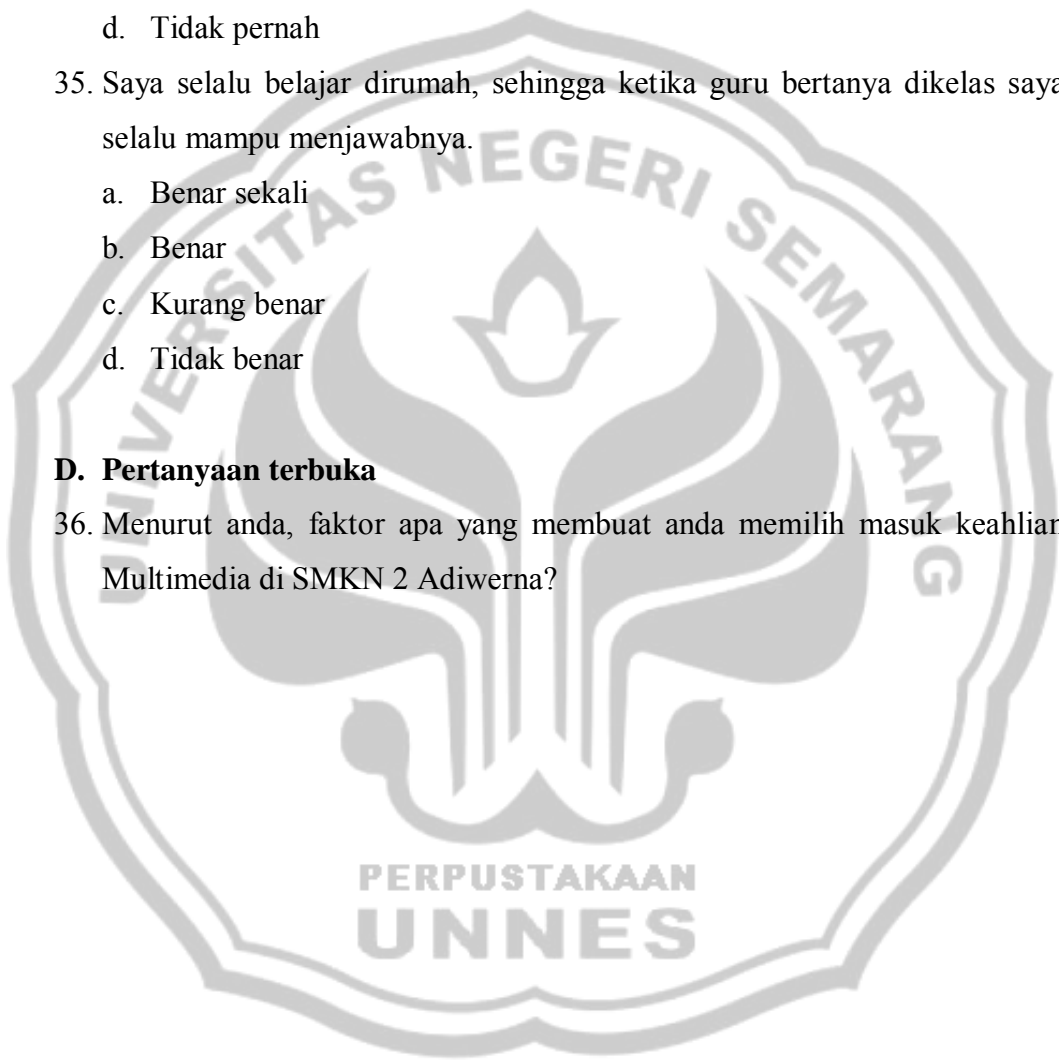
33. Jika saudara atau orang tua kamu bertanya “setelah lulus dari SMK rencananya mau kemana?, kerja, kuliah, atau kuliah sambil kerja?”. sejauh mana anda mampu menjawab pertanyaan tersebut?

- a. Mampu menjawab dan meyakinkan mereka
- b. Mampu menjawab
- c. Mampu menjawab dengan ragu
- d. Tidak mampu menjawab

34. Dalam proses belajar dikelas, guru sering bertanya pada siswa tentang pelajaran yang sudah dipelajari. Apakah anda selalu mampu menjawab pertanyaan guru dengan benar?
- Selalu
  - Sering
  - Kadang-kadang
  - Tidak pernah
35. Saya selalu belajar dirumah, sehingga ketika guru bertanya dikelas saya selalu mampu menjawabnya.
- Benar sekali
  - Benar
  - Kurang benar
  - Tidak benar

**D. Pertanyaan terbuka**

36. Menurut anda, faktor apa yang membuat anda memilih masuk keahlian Multimedia di SMKN 2 Adiwerna?



## Kisi-Kisi

### INSTRUMENT PENELITIAN

Dominasi Berbagai Faktor Penentu Pemilihan Kompetensi Keahlian Multimedia Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Jurusan Multimedia SMK N 2 Adiwerna Tegal

Variabel	Aspek	Indikator	Nomor item	Jumlah item
Faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan Kompetensi Keahlian Multimedia ( $x$ )	Motivasi belajar ( $X_1$ )	a. Hasrat dan keinginan untuk berhasil	1, 2 3, 4	2 2
		b. Dorongan dan kebutuhan belajar	5, 6 7, 8, 9	2 3
		c. Harapan dan cita-cita	10,11	2
		d. Penghargaan dalam belajar	12, 13	2
		e. Kegiatan yang menarik dalam belajar		
		f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif		
	Konsentrasi ( $X_2$ )	a. Kesiapan menerima pelajaran	14, 15, 16 17, 18, 19	3 2
		b. Kondisi fisik	20, 21	2
		c. Kondisi psikologis	22, 23, 24	3
		d. Modalitas belajar	25, 26, 27	3
e. Suasana kondusif				
Pemahaman ( $X_3$ )	a. Menjelaskan	28, 29, 30	3	
	b. Mendefinisikan	31, 32, 33	2	
	c. Menjawab pertanyaan	34, 35	2	
Hasil belajar ( $y$ )	Hasil Belajar Siswa Keahlian Multimedia pada satu semester	a. Nilai rata-rata siswa pada raport selama satu semester.		

## Regression

### Variables Entered/Removed<sup>d</sup>

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Motivasi Belajar <sup>a</sup>	.	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	.639 <sup>a</sup>	.408	.398	1.6053

a. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar

### ANOVA<sup>b</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	102.888	1	102.888	39.927	.000 <sup>a</sup>
	Residual	149.459	58	2.577		
	Total	252.347	59			

a. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar

b. Dependent Variable: Hasil Belajar

### Coefficients<sup>a</sup>

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	69.445	1.502		46.224	.000
	Motivasi Belajar	.259	.041	.639	6.319	.000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

## Regression

### Variables Entered/Removed<sup>b</sup>

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Konsentra si Belajar <sup>a</sup>	.	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	.629 <sup>a</sup>	.395	.385	1.6221

a. Predictors: (Constant), Konsentrasi Belajar

### ANOVA<sup>b</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	99.737	1	99.737	37.905	.000 <sup>a</sup>
	Residual	152.611	58	2.631		
	Total	252.347	59			

a. Predictors: (Constant), Konsentrasi Belajar

b. Dependent Variable: Hasil Belajar

### Coefficients<sup>a</sup>

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	69.774	1.489		46.872	.000
	Konsentrasi Belajar	.225	.037	.629	6.157	.000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar



## Regression

### Variables Entered/Removed<sup>b</sup>

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Pemahaman Belajar <sup>a</sup>	.	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	.574 <sup>a</sup>	.330	.318	1.7074

a. Predictors: (Constant), Pemahaman Belajar

### ANOVA<sup>b</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	83.274	1	83.274	28.567	.000 <sup>a</sup>
	Residual	169.073	58	2.915		
	Total	252.347	59			

a. Predictors: (Constant), Pemahaman Belajar

b. Dependent Variable: Hasil Belajar

### Coefficients<sup>a</sup>

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	71.112	1.464		48.574	.000
	Pemahaman Belajar	.367	.069	.574	5.345	.000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

## Regression

### Variables Entered/Removed<sup>a</sup>

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Pemahaman Belajar, Konsentrasi Belajar, Motivasi Belajar <sup>a</sup>	.	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	.742 <sup>a</sup>	.551	.527	1.4224

- a. Predictors: (Constant), Pemahaman Belajar, Konsentrasi Belajar, Motivasi Belajar

### ANOVA<sup>b</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	139.039	3	46.346	22.906	.000 <sup>a</sup>
	Residual	113.308	56	2.023		
	Total	252.347	59			

- a. Predictors: (Constant), Pemahaman Belajar, Konsentrasi Belajar, Motivasi Belajar  
b. Dependent Variable: Hasil Belajar

### Coefficients<sup>a</sup>

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Correlations		
		B	Std. Error	Beta			Zero-order	Partial	Part
1	(Constant)	66.110	1.548		42.714	.000			
	Motivasi Belajar	.127	.048	.314	2.651	.010	.639	.334	.237
	Konsentrasi Belajar	.120	.040	.336	3.006	.004	.629	.373	.269
	Pemahaman Belajar	.155	.070	.243	2.200	.032	.574	.282	.197

- a. Dependent Variable: Hasil Belajar

## Hasil Analisis regresi antara X1, X2 dan X3 terhadap Y

### Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Prestasi Belajar	78.8475	2.06811	60
Motivasi Belajar Siswa	36.2833	5.09600	60
Konsentrasi Belajar	40.3167	5.77690	60
Pemahaman Siswa	21.0833	3.23797	60

### Correlations

		Prestasi Belajar	Motivasi Belajar Siswa	Konsentrasi Belajar	Pemahaman Siswa
Pearson Correlation	Prestasi Belajar	1.000	.639	.629	.574
	Motivasi Belajar Siswa	.639	1.000	.568	.552
	Konsentrasi Belajar	.629	.568	1.000	.472
	Pemahaman Siswa	.574	.552	.472	1.000
Sig. (1-tailed)	Prestasi Belajar	.	.000	.000	.000
	Motivasi Belajar Siswa	.000	.	.000	.000
	Konsentrasi Belajar	.000	.000	.	.000
	Pemahaman Siswa	.000	.000	.000	.
N	Prestasi Belajar	60	60	60	60
	Motivasi Belajar Siswa	60	60	60	60
	Konsentrasi Belajar	60	60	60	60
	Pemahaman Siswa	60	60	60	60

### Variables Entered/Removed<sup>a</sup>

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Pemahaman Siswa, Konsentrasi Belajar, Motivasi Belajar Siswa <sup>a</sup>	.	Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: Prestasi Belajar

**Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics
					Sig. F Change
1	.742 <sup>a</sup>	.551	.527	1.42245	.000

- a. Predictors: (Constant), Pemahaman Siswa, Konsentrasi Belajar, Motivasi Belajar Siswa  
 b. Dependent Variable: Prestasi Belajar

**ANOVA<sup>b</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	139.039	3	46.346	22.906	.000 <sup>a</sup>
	Residual	113.308	56	2.023		
	Total	252.347	59			

- a. Predictors: (Constant), Pemahaman Siswa, Konsentrasi Belajar, Motivasi Belajar Siswa  
 b. Dependent Variable: Prestasi Belajar

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	66.110	1.548		42.714	.000
	Motivasi Belajar Siswa	.127	.048	.314	2.651	.010
	Konsentrasi Belajar	.120	.040	.336	3.006	.004
	Pemahaman Siswa	.155	.070	.243	2.200	.032

- a. Dependent Variable: Prestasi Belajar

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Correlations			Collinearity Statistics	
		Zero-order	Partial	Part	Tolerance	VIF
1	Motivasi Belajar Siswa	.639	.334	.237	.573	1.744
	Konsentrasi Belajar	.629	.373	.269	.641	1.559
	Pemahaman Siswa	.574	.282	.197	.658	1.519

- a. Dependent Variable: Prestasi Belajar

Residuals Statistics <sup>a</sup>

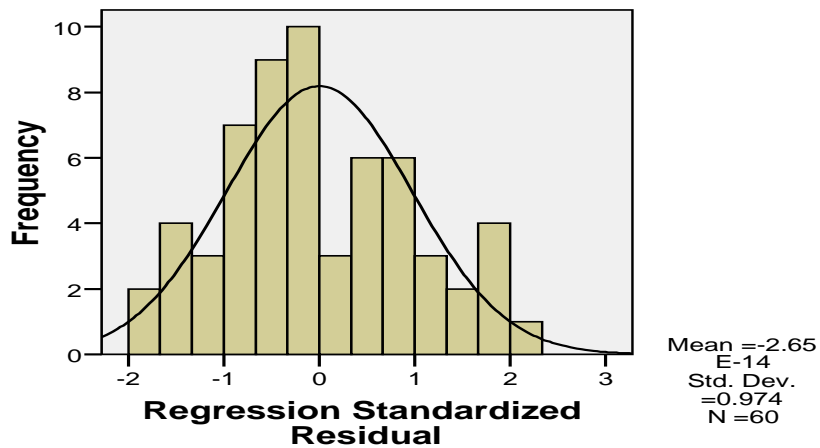
	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	75.9975	81.4795	78.8475	1.53512	60
Std. Predicted Value	-1.857	1.715	.000	1.000	60
Standard Error of Predicted Value	.210	.554	.357	.087	60
Adjusted Predicted Value	75.9092	81.6113	78.8426	1.53229	60
Residual	-2.47114	2.89600	.00000	1.38581	60
Std. Residual	-1.737	2.036	.000	.974	60
Stud. Residual	-1.777	2.117	.002	1.015	60
Deleted Residual	-2.68711	3.14795	.00488	1.50612	60
Stud. Deleted Residual	-1.813	2.187	.005	1.029	60
Mahal. Distance	.306	7.954	2.950	1.893	60
Cook's Distance	.000	.125	.022	.033	60
Centered Leverage Value	.005	.135	.050	.032	60

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar

## Charts

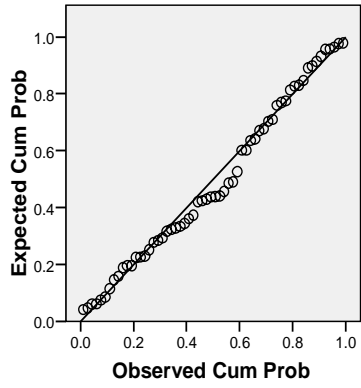
### Histogram

#### Dependent Variable: Prestasi Belajar



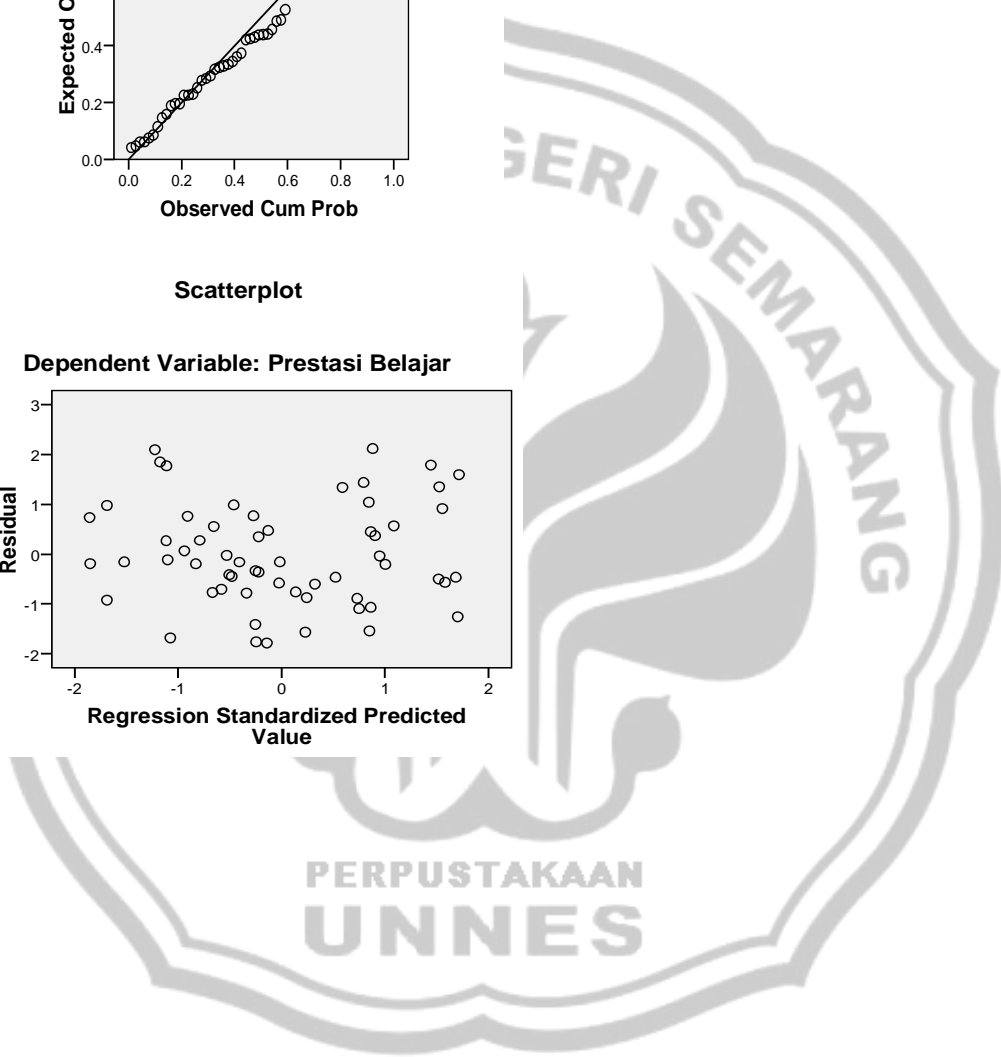
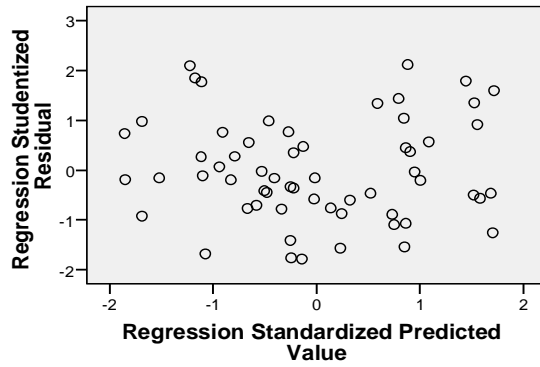
**Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual**

**Dependent Variable: Prestasi Belajar**



**Scatterplot**

**Dependent Variable: Prestasi Belajar**



## UJI ASUMSI KLASIK

### 1. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		60
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.38581004
Most Extreme Differences	Absolute	.095
	Positive	.095
	Negative	-.047
Kolmogorov-Smirnov Z		.736
Asymp. Sig. (2-tailed)		.651

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

### 2. Uji Multikolinieritas

Coefficients<sup>a</sup>

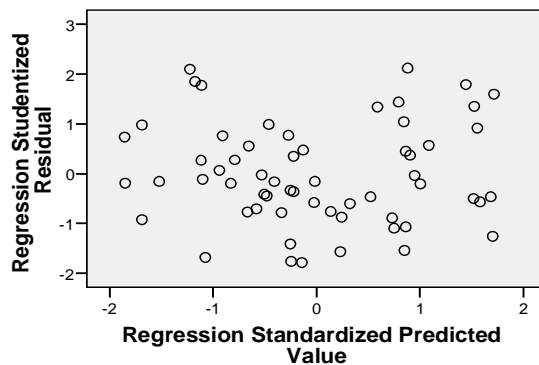
Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	Motivasi Belajar Siswa	.573	1.744
	Konsentrasi Belajar	.641	1.559
	Pemahaman Siswa	.658	1.519

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar

### 3. Uji heteroskedastisitas

Scatterplot

Dependent Variable: Prestasi Belajar



#### 4. Uji Linieritas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi Belajar Siswa * Prestasi Belajar	Between Groups	(Combined)	1326.267	36	36.841	4.115	.000
		Linearity	624.706	1	624.706	69.78	.000
		Deviation from Linearity	701.561	35	20.045	1.239	.229
	Within Groups		205.917	23	8.953		
Total			1532.183	59			
Konsentrasi Belajar * Prestasi Belajar	Between Groups	(Combined)	1565.233	36	43.479	2.477	.012
		Linearity	778.213	1	778.213	44.33	.000
		Deviation from Linearity	787.021	35	22.486	1.281	.270
	Within Groups		403.750	23	17.554		
Total			1968.983	59			
Pemahaman Siswa * Prestasi Belajar	Between Groups	(Combined)	506.208	36	14.061	2.878	.005
		Linearity	204.131	1	204.131	41.78	.000
		Deviation from Linearity	302.077	35	8.631	1.766	.077
	Within Groups		112.375	23	4.886		
Total			618.583	59			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Motivasi Belajar Siswa * Prestasi Belajar	.639	.408	.930	.866
Konsentrasi Belajar * Prestasi Belajar	.629	.395	.892	.795
Pemahaman Siswa * Prestasi Belajar	.574	.330	.905	.818



## DOKUMENTASI PENELITIAN



Gerbang SMK N 2 Adiwerna Tegal



Papan Sekolah (tempat pelaksanaan penelitian)



Proses pembagian angket penelitian



Proses pengisian angket penelitian



Proses pembagian angket penelitian



Proses pengisian angket penelitian di ruang lab. komputer