



**PENGARUH FASILITAS BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR KOMPUTER
SISWA KELAS II PROGRAM KEAHLIAN SEKRETARIS DI SMK BATIK 1
SURAKARTA**

SKRIPSI

Untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Ekonomi Administrasi Perkantoran pada
Universitas Negeri Semarang

Oleh :

WIDIYANI PUSPITA SARI

3301401001

**FAKULTAS ILMU SOSIAL
JURUSAN EKONOMI**

2005

PERSETUJUAN PEMBIMBING

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

Hari : Senin
Tanggal : 8 Agustus 2005

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Muhsin, M. Si
NIP. 130818770

Dra. Titik Ismiyatun, M. Si
NIP. 130815347

Mengetahui :
Ketua Jurusan Ekonomi

Drs. Kusmuriyanto, M. Si
NIP. 131404309

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari :
Tanggal :

Penguji Skripsi

Anggota I

Anggota II

Drs. Agus Wahyudin
NIP.131658236

Drs. Kusmuriyanto, M. Si
NIP. 131404309

Mengetahui :
Dekan Fakultas Ilmu Sosial

Drs. Sunardi
NIP.1303677998

PERNYATAAN

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

Semarang, Agustus 2005

Widiyani Puspita Sari
NIM. 3301401001

SARI

Widiyani Puspita Sari. 2005. *Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Komputer Siswa Kelas II Program Keahlian Sekretaris Di SMK Batik 1 Surakarta*. Jurusan Pendidikan Ekonomi Administrasi Perkantoran, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang. 89 Hal, 6 Tabel, 2 Gambar, 18 Lampiran.

Kata Kunci : Fasilitas belajar, Hasil belajar, Komputer Program Keahlian Sekretaris di SMK

Mutu pendidikan yang dikembangkan agar tetap baik, maka perlu diadakan dan diciptakan fasilitas yang dapat membantu dan mendorong hasil belajar siswa. Sebagai realisasinya Pemerintah mengeluarkan Undang-undang No.20 Tahun 2003, yang mengatur tentang “Sistem Pendidikan Nasional”. Dalam Undang-undang tersebut pasal 45 ayat 1 berbunyi: Setiap satuan pendidikan formal dan non formal menyediakan fasilitas yang memenuhi keperluan pendidikan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik, kecerdasan intelektual, sosial, emosional, dan kewajiban peserta didik. Sistem pendidikan perlu disesuaikan dengan kebutuhan pembangunan di segala bidang yang memerlukan berbagai jenis keahlian dan ketrampilan, serta dapat sekaligus meningkatkan produktivitas, mentalitas, mutu dan efisiensi kerja. Dalam hal ini beberapa jenis dan tingkat pendidikan serta latihan kejuruan perlu lebih diperluas dan ditingkatkan mutunya dalam rangka mempercepat dipenuhinya kebutuhan tenaga-tenaga yang cakap dan terampil untuk pembangunan di segala bidang. Salah satu tujuan Pendidikan Nasional adalah meningkatkan ketrampilan dan mempertinggi budi pekerti. Titik berat pembangunan pendidikan diletakkan pada peningkatan mutu dan perluasan pendidikan dalam rangka mewujudkan dan menetapkan pelaksanaan wajib belajar serta meningkatkan mutu pendidikan, sehingga perlu dilakukan usaha penyediaan fasilitas pendidikan agar tujuan pendidikan tercapai. Tujuan pendidikan dikatakan tercapai apabila hasil belajar siswa mengalami perkembangan dan peningkatan. Hasil belajar adalah hasil dari usaha belajar yang dilaksanakan siswa. Komputer sebagai salah satu jenis pelajaran ketrampilan, merupakan mata diklat yang sangat perlu untuk diberikan dan dikuasai oleh siswa (khususnya SMK). Hal ini didasarkan pada kenyataan, bahwa komputer telah banyak digunakan di instansi pemerintah maupun swasta sebagai alat untuk membantu kelancaran kerja serta segala aktivitas manusia sehingga dapat berjalan secara efektif dan efisien. Dengan mengerti dan menguasai komputer, diharapkan siswa dapat memenuhi kebutuhan tenaga ahli komputer di dunia kerja.

Penelitian ini bertujuan, *Pertama* mengetahui fasilitas belajar mata diklat komputer siswa kelas II Program Keahlian Sekretaris di SMK Batik 1 Surakarta? *Kedua* Mengetahui apakah ada pengaruh fasilitas belajar terhadap hasil belajar komputer siswa kelas II Program Keahlian Sekretaris di SMK Batik 1 Surakarta”?

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II Program Keahlian

Sekretaris tahun Diklat 2004/2005 yang terdiri dari 3 kelas dengan banyaknya siswa 115. Sampel penelitian sebanyak 86 siswa yang tersebar di kelas II Program Keahlian Sekretaris 1,2, dan 3 dengan teknik Nomogram Harry King yaitu 75% dari total populasi.

Metode pengumpulan data adalah metode dokumentasi, kuesioner, dan tes. Data yang diperoleh di analisis menggunakan korelasi *product moment* dan analisis *regresi*.

Analisis data tahap awal yang digunakan adalah uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji deskripsi persentase diperoleh hasil untuk tempat /ruang belajar kriteria baik, penerangan baik, buku-buku pegangan baik dan kelengkapan peralatan komputer lainnya juga dalam kriteria baik. Uji hipotesis bertujuan untuk menentukan ada tidaknya pengaruh fasilitas belajar terhadap hasil belajar komputer. Uji hipotesis ini menggunakan rumus t-tes. Diperoleh $t_{hitung} = 6.182$ dan $t_{tabel} 1.99$ dengan $\alpha = 5\%$ sehingga tampak bahwa t_{hitung} terletak diluar daerah penerimaan H_0 dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak Uji Analisa regresi diperoleh persamaan $Y = 12.805 + 0.063 X$ dan uji kelinieran dan keberartian regresi diperoleh $F_{1 hitung} = 38.22$ dan $F_{tabel(1,84)} = 3.955$ sehingga tampak koefisien arah regresi berarti dan $F_{2 hitung} = 0.109$ dan $F_{tabel(19,65)} = 1.749$ menunjukkan persamaan tersebut linier. Sedangkan besarnya hasil uji determinan diperoleh $R^2 = 0.3127$ menunjukkan bahwa hasil belajar komputer dipengaruhi oleh fasilitas belajar sebesar 31.27 %.

Kesimpulan dalam penelitian ini 1) Ada pengaruh antara fasilitas belajar dengan hasil belajar komputer siswa kelas II Program Keahlian Sekretaris di SMK Batik 1 Surakarta Tahun Diklat 2004/2005, 2) Fasilitas belajar memberikan sumbangan efektif terhadap hasil belajar komputer siswa kelas II Program Keahlian Sekretaris di SMK Batik 1 Surakarta Tahun Diklat 2004/2005" sebesar 31.27 %, sedangkan 68.73 % disebabkan oleh faktor lain di luar penelitian ini. Saran yang dapat diberikan adalah 1) Karena fasilitas belajar mempunyai pengaruh yang tinggi terhadap hasil belajar, maka perlu penggunaan fasilitas belajar yang optimal dan bila mungkin diadakan penambahan printer sehingga jumlah printer sama dengan jumlah komputer, 2) Siswa hendaknya dianjurkan untuk belajar dan berlatih komputer diluar jam pelajaran dengan diawasi /dipandu oleh guru mata diklat, sehingga siswa dapat mengulangi pelajaran khususnya yang belum lancar.

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Sesungguhnya sesudah ada kesulitan itu ada kemudahan (Q.S An Nasyrâh: 6)”.

“Bersabarlah, berdoalah kepada Allah SWT dan berusahalah bangun dari jatuh, kegagalan akan datang ketika kita menyerah”.

Karya ini kusembahkan kepada:

1. *Bapak, Ibuku tercinta, yang selalu memberikan do'a, pengorbanan dan harapan.*
2. *Adikku tercinta: Ade dan Dhimas.*
3. *Mas Zaenal Arifin yang setia menungguku.*
4. *Almamaterku.*

PRAKATA

Syukur Alhamdulillah, penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya, sehingga dapat menyelesaikan tugas penulisan skripsi dengan judul: **“PENGARUH FASILITAS BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR KOMPUTER SISWA KELAS II PROGRAM KEAHLIAN SEKRETARIS DI SMK BATIK 1 SURAKARTA”**.

Skripsi ini diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi salah satu syarat guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Ekonomi Administrasi Perkantoran pada Universitas Negeri Semarang.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari sepenuhnya tidak lepas dari bantuan beberapa pihak baik secara langsung maupun tidak langsung, untuk itu pada kesempatan yang baik ini dengan rasa hormat penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Dr. A.T. Sugito, SH, M.M Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah berkenan memberikan kesempatan belajar penulis.
2. Drs. Sunardi, Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang.
3. Drs. Kusmuriyanto, M.Si, Ketua Jurusan Ekonomi, yang telah memberikan ijin dan juga memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
4. Drs. Muhsin, M. Si, selaku Dosen Pembimbing I atas dorongan, gagasan, bimbingan, dan petunjuk yang sangat membantu dalam penulisan skripsi ini.
5. Dra. Titik Ismiyatun, M. Si, selaku Dosen Pembimbing II atas dorongan, gagasan, bimbingan, dan petunjuk yang sangat membantu dalam penulisan skripsi ini.

6. Dosen Penguji yang telah banyak memberi masukan tak ternilai hingga selesainya skripsi ini.
7. Kepala Sekolah SMK Batik 1 Surakarta, yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian.
8. Mas Surono, Ma'e Suriyah, Tante Riris, Tante Leni dan semua teman-teman Cost Mahardika.
9. Rekan seperjuangan angkatan 2001 khususnya Pendidikan Adm. Perkantoran.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi.

Semoga semua bantuan yang telah di berikan mendapat imbalan dari Allah SWT. Kritik dan saran dari semua pihak di terima dengan senang hati. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberi sumbangan pikiran khususnya di bidang pendidikan.

Semarang, Agustus 2005

Penulis

Widiyani Puspita Sari

NIM. 3301401001

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN KELULUSAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
SARI.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	7
1.3. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	7
1.4. Batasan Masalah.....	8
BAB II LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS	
2.1. Fasilitas Belajar.....	10
2.1.1. Belajar.....	10
2.1.2. Fasilitas Belajar.....	22
2.1.3. Pembelajaran Komputer.....	23
2.1.4. Kerangka Berfikir.....	29
2.2. Hipotesis.....	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1. Populasi.....	30
3.2. Sampel.....	31
3.3. Variabel Penelitian.....	32

3.4. Metode Pengumpulan Data	33
3.5. Validitas dan Reliabilitas	35
3.6. Metode Analisis Data.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1. Hasil Penelitian	44
4.2. Pembahasan.....	48
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1. Kesimpulan	50
5.2. Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN.....	53

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Tabel 1 Jumlah Populasi.....	30
2. Tabel 2 Interval Persentase dan Kategori.....	40
3. Tabel 3 Anava untuk Lineiritas Regresi.....	41
4. Tabel 4 Rangkuman Hasil Uji Normalitas Data.....	45
5. Tabel 5 Hasil Deskriptif Persentase Skor pada Variabel Fasilitas Belajar.....	46
6. Tabel 6 Hasil Perhitungan Kelineieran Regresi.....	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Gambar Kerangka Berpikir.....	29
2. Gambar Nomogram Harry King.....	31

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Angket Penelitian	53
2. Soal Tes Mata Diklat Praktek Komputer	58
3. Daftar Responden dan Hasil Belajar	60
4. Tabel Perhitungan Validitas dan Reliabilitas	63
5. Perhitungan Validitas Angket Penelitian	65
6. Perhitungan Reliabilitas Angket Penelitian	66
7. Uji Normalitas Data Hasil Fasilitas Belajar	67
8. Tabel Distribusi Data Hasil Penelitian	68
9. Analisis Deskriptif Persentase Fasilitas Belajar	72
10. Analisis Regresi antara Fasilitas Belajar terhadap Hasil Belajar .	75
11. Persamaan Regresi	79
11. Uji Keberartian dan Kelinieran Persamaan Regresi.....	79
12. Uji Keberartian Koefisien Korelasi.....	80
13. Koefisien Korelasi dan Determinasi	81
14. Tabel Nilai-nilai Product Moment	82
15. Tabel Nilai-nilai Chi Kuadrat.....	83
16. Tabel Nilai-nilai untuk Distribusi F	84
17. Surat Ijin Penelitian dari FIS.....	87
18. Surat Ijin Penelitian dari Sekolah.....	89

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Agar mutu pendidikan yang dikembangkan tetap baik, maka perlu diadakan dan diciptakan suatu fasilitas yang dapat membantu dan mendorong hasil belajar siswa. Sebagai realisasinya Pemerintah membuat beberapa peraturan dan perundang-undangan, diantaranya UUSPN No.20 Tahun 2003, yang mengatur tentang Sistem Pendidikan Nasional. “Yang dimaksud Sistem Pendidikan Nasional adalah : Keseluruhan pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional”.

(UUSPN No.20 Tahun 2003: 9).

Dalam Undang-undang tersebut juga disebutkan fasilitas pendidikan diatur dalam pasal 45 ayat 1 yang berbunyi: Setiap satuan pendidikan formal dan non formal menyediakan fasilitas yang memenuhi keperluan pendidikan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik, kecerdasan intelektual, sosial, emosional, dan kewajiban peserta didik.

Sistem pendidikan perlu disesuaikan dengan kebutuhan pembangunan di segala bidang yang memerlukan berbagai jenis keahlian dan ketrampilan serta dapat sekaligus meningkatkan produktivitas, mentalitas, mutu dan efisiensi kerja. Dalam hal ini beberapa jenis dan tingkat pendidikan serta latihan kejuruan perlu lebih diperluas dan ditingkatkan mutunya dalam rangka mempercepat

dipenuhinya kebutuhan tenaga-tenaga yang cakap dan terampil untuk pembangunan di segala bidang.

Salah satu tujuan Pendidikan Nasional adalah meningkatkan ketrampilan dan mempertinggi budi pekerti, titik berat pembangunan pendidikan diletakkan pada peningkatan mutu dan perluasan pendidikan dalam rangka mewujudkan dan menetapkan pelaksanaan wajib belajar serta meningkatkan mutu pendidikan sehingga perlu dilakukan usaha penyediaan fasilitas pendidikan agar tujuan pendidikan tercapai.

Tujuan pendidikan dikatakan tercapai apabila hasil belajar siswa mengalami perkembangan dan peningkatan. Adapun yang dimaksud dengan hasil belajar adalah hasil dari usaha belajar yang dilaksanakan siswa. Dalam pendidikan formal selalu diikuti pengukuran dan penilaian, demikian juga dalam proses kegiatan belajar mengajar, dengan mengetahui hasil belajar dapat diketahui kedudukan siswa yang pandai, sedang atau lambat. Laporan hasil belajar yang diperoleh siswa diserahkan dalam periode tertentu yaitu dalam bentuk Buku Raport.

Dalam usaha untuk mencapai suatu hasil belajar dari proses belajar mengajar seseorang siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu:

1. Faktor internal

Yaitu faktor yang timbul dari dalam diri siswa itu sendiri. Digolongkan menjadi dua, yaitu: faktor fisiologis dan faktor psikologis. Misalnya: faktor fisiologis diantaranya: keadaan fisik, sedangkan faktor

psikologis, diantaranya: intellegensi, bakat khusus, minat dan perhatian, keadaan emosi serta disiplin.

2. Faktor eksternal

Yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa itu sendiri. Digolongkan menjadi dua, yaitu: faktor sosial dan faktor non sosial. Misalnya: faktor sosial, diantaranya: manusia (sesama manusia) baik manusia itu ada (hadir) maupun kehadirannya itu dapat disimpulkan, jadi tidak langsung hadir, sedangkan faktor non sosial, diantaranya: keadaan udara, suhu, cuaca, waktu, tempat, alat-alat yang dipakai untuk belajar, alat-alat pelajaran, dan lain-lain(Suryabrata, 1993: 249).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah bentuk satuan pendidikan menengah yang diselenggarakan untuk melanjutkan dan meluaskan pendidikan dasar serta mempersiapkan siswa untuk memasuki lapangan kerja dan mengembangkan sikap profesional. Komputer sebagai salah satu jenis pelajaran ketrampilan. Merupakan mata diklat yang sangat perlu atau penting untuk diberikan dan dikuasai oleh siswa (khususnya SMK). Hal ini didasarkan pada kenyataan bahwa komputer telah banyak digunakan di instansi pemerintah maupun swasta sebagai alat untuk membantu kelancaran kerja serta segala aktivitas manusia sehingga dapat berjalan secara efektif dan efisien. Dengan mengerti dan menguasai komputer tersebut diharapkan siswa sebagai sumber daya manusia (tenaga kerja) dapat memenuhi kebutuhan tenaga ahli komputer di dunia kerja.

Berkaitan dengan judul penelitian ini, untuk dapat menguasai komputer maka seorang siswa perlu memiliki disiplin belajar yang tinggi dengan cara berlatih yang giat serta tersedianya fasilitas yang lengkap, sehingga diharapkan akan memperoleh hasil belajar yang optimal.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di SMK Batik 1 Surakarta ini memiliki 3 jurusan yaitu:

- a. Jurusan Program Keahlian Akuntansi.
- b. Jurusan Program Keahlian Sekretaris.
- c. Jurusan Program Keahlian Penjualan.

Dari 3 jurusan tersebut semuanya mendapatkan Mata Diklat Komputer, dengan fasilitas: ruang praktek komputer ada 44 komputer, AC, lampu, buku-buku pegangan, printer dengan 4 komputer 1 printer, disket, kertas, dan sebagainya. Dalam penelitian ini penulis hanya mengambil pada jurusan Program Keahlian Sekretaris. Pengelolaan dan pendayagunaan sarana belajar yang baik dan dilengkapi dengan sarana yang memadai diharapkan dapat menunjang pencapaian tujuan (kurikuler) yang pada gilirannya mendapatkan mutu kelulusan. Proses dan hasil belajar tergantung pada berbagai faktor, secara garis besar faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar antara lain: bahan atau hal yang dipelajari, faktor lingkungan, faktor instrumental, kondisi individual subyek belajar. Faktor-faktor instrumental sengaja diadakan atau direncanakan dengan maksud untuk memperlancar dan memungkinkan pelaksanaan proses belajar mengajar dan hasil belajar yang diharapkan berhasil dengan baik. Faktor itu dapat berupa perangkat keras

(*hardware*) seperti gedung, ruangan, laboratorium, perpustakaan dan sebagainya atau dapat juga berupa perangkat lunak (*software*) antara lain kurikulum, paket-paket program, program panduan belajar. Dilihat dari kenyataan di lapangan di SMK Batik 1 Surakarta memiliki fasilitas belajar komputer yang cukup memadai, tetapi dilihat dari nilai mata diklat komputer siswa kelas II Program Keahlian Sekretaris dapat dikatakan masih rendah. SMK Batik merupakan lembaga pendidikan menengah seyogyanya mengarah pada pencapaian tujuan Pendidikan Nasional, yang mengarah pada mutu kelulusan yang siap memasuki dunia kerja secara profesional.

Untuk mengetahui lebih jelas apakah fasilitas belajar terhadap hasil belajar komputer siswa kelas II Program Keahlian Sekretaris di SMK Batik 1 Surakarta ini benar –benar didayagunakan dan diterapkan dengan proses belajar mengajar, serta lebih jauh lagi ada hubungan yang signifikan antara pendayagunaan fasilitas belajar dengan hasil belajar.

Dengan dasar pemikiran diatas, maka penulis tertarik mengadakan penelitian dengan judul **“PENGARUH FASILITAS BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR KOMPUTER SISWA KELAS II PROGRAM KEAHLIAN SEKRETARIS DI SMK BATIK 1 SURAKARTA”**.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Untuk memperoleh gambaran dan penjelasan ruang lingkup permasalahan yang akan diteliti serta untuk mengarahkan cara berpikir dalam menentukan jawaban dari permasalahan, maka perlu dilakukan identifikasi masalah. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, bahwa lulusan SMK merupakan satuan pendidikan menengah yang diselenggarakan untuk melanjutkan dan meluaskan pendidikan dasar serta mempersiapkan siswa untuk memasuki lapangan kerja dan mengembangkan sikap profesional. Jadi mata diklat komputer merupakan pegangan penting yang harus diberikan dan dikuasai oleh siswa (khususnya SMK). Maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Fasilitas komputer yang cukup memadai dapatkah mempengaruhi hasil belajar komputer?
- b. Hasil belajar komputer yang masih rendah, dapatkah mempengaruhi lulusan SMK Batik 1 Surakarta, nantinya dalam memasuki dunia kerja?
- c. Adanya kecenderungan siswa belum begitu paham akan manfaat mata diklat komputer.

2. Rumusan Masalah

- a. Adakah pengaruh fasilitas belajar terhadap hasil belajar komputer siswa kelas II Program Keahlian Sekretaris di SMK Batik 1 Surakarta?
- b. Seberapa besar pengaruh fasilitas belajar terhadap hasil belajar komputer siswa kelas II Program Keahlian Sekretaris di SMK Batik 1 Surakarta?

1.3 Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :
 - a. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh fasilitas belajar terhadap hasil belajar komputer siswa kelas II Program Keahlian Sekretaris di SMK Batik 1 Surakarta?
 - b. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh fasilitas belajar terhadap hasil belajar komputer siswa kelas II Program Keahlian Sekretaris di SMK Batik 1 Surakarta?
2. Adapun kegunaan dalam penelitian ini adalah :
 - a. Sebagai masukan bagi lembaga pendidikan (SMK) yang bersangkutan agar diusahakan fasilitas belajar yang memadai yang pada akhirnya hasil belajar komputer sesuai dengan yang diharapkan.
 - b. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai sumber informasi penelitian lebih lanjut.
 - c. Bagi penulis sebagai pengalaman dalam penelitian.

1.4 Sistematika Skripsi

Agar lebih mudah dipahami, maka penulis kemukakan sistematika penulisan sebagai berikut :

1. Bagian Awal berisi :

Bagian Awal berisi: sampul, lembar berlogo, halaman judul, persetujuan pembimbing, pengesahan kelulusan, pernyataan, motto dan

persembahan, prakata, sari, daftar isi, daftar singkatan dan tanda teknis, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran.

2. Bagian Isi Skripsi:

BAB I : Pendahuluan berisi: latar belakang masalah, identifikasi dan rumusan masalah, tujuan penelitian dan kegunaan penelitian, sistematika skripsi.

BAB II : Landasan Teori dan Hipotesis berisi: landasan teori dan hipotesis.

BAB III : Metode Penelitian berisi: populasi penelitian, sampel penelitian, variable penelitian, metode pengumpulan data, dan metode analisis data.

BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan berisi: hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V : Penutup berisi: kesimpulan dan saran.

3. Bagian akhir skripsi tentang Daftar Pustaka dan Lampiran.

BAB II

LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS

2.1 LANDASAN TEORI

2.1.1 Fasilitas Belajar

1. Pengertian Fasilitas

Menurut The Liang Gie, fasilitas adalah persyaratan yang meliputi keadaan sekeliling tempat belajar dan keadaan jasmani siswa atau anak. Meliputi ruang tempat belajar, penerangan cukup, buku-buku pegangan dan peralatan lain dalam hal ini kelengkapan peralatan komputer. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, fasilitas adalah segala hal yang dapat memudah perkara (kelancaran tugas dan sebagainya) atau kemudahan.

(Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2001: 314).

Dalam pengertian fasilitas dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang memudahkan dan melancarkan pelaksanaan sesuatu usaha. Yang dapat memudahkan dan melancarkan usaha ini dapat berupa benda-benda maupun uang. Jadi dalam hal ini fasilitas dapat disamakan dengan sarana.

Secara garis besar, fasilitas dibedakan menjadi dua jenis yaitu :

(1). Fasilitas Fisik

Yakni segala sesuatu yang berupa benda atau yang dibendakan, yang mempunyai peranan untuk memudahkan dan melancarkan sesuatu usaha. Misalnya alat tulis menulis, alat komunikasi, alat penampil, dan sebagainya.

(2). Fasilitas Uang

Yakni segala sesuatu yang bersifat mempermudah suatu kegiatan sebagai akibat bekerjanya nilai uang.

Fasilitas merupakan penunjang tercapainya tujuan pendidikan. Fasilitas yang dimaksud adalah fasilitas sekolah yang meliputi semua peralatan serta perlengkapan yang langsung digunakan dalam proses pendidikan di Sekolah.

Peralatan belajar yang khusus berkaitan dengan proses belajar mengajar komputer perlu diperhatikan pemeliharaan dan pengawasan terhadap:(a).Ruang belajar;(b).Ruang perpustakaan; dan (c).Ruang ketrampilan atau praktek

Dengan tersedianya fasilitas yang memadai diharapkan siswa akan memperoleh hasil yang baik, sehingga nantinya dapat memperoleh hasil belajar komputer yaitu memperoleh ketrampilan komputer dengan pengoperasiannya. Faktor yang berkaitan dengan fasilitas belajar adalah alat-alat pelajaran yang meliputi mesin komputer (*hardware* dan *software*) termasuk juga kertas, pita, printer, buku pegangan dan buku pelajaran lain yang berhubungan dengan komputer.

Dari beberapa pendapat ahli, maka fasilitas dalam penelitian ini adalah segala sesuatu yang memudahkan dan melancarkan proses belajar mengajar, yang unsur-unsurnya terdiri dari:(a).Keadaan tempat belajar;(b).Penerangan;(c).Buku-buku pegangan; dan (d).Kelengkapan peralatan komputer

2. Pengertian Fasilitas Belajar

Menurut The Liang Gie dalam bukunya Cara Belajar yang Efisien dikemukakan “Untuk belajar yang baik hendaknya tersedia fasilitas belajar yang memadai, antara lain ruang tempat belajar, penerangan cukup, buku-buku pegangan, dan kelengkapan peralatan komputer”. Jadi pada prinsipnya fasilitas belajar adalah segala sesuatu yang memudahkan untuk belajar.

3. Aspek – aspek Fasilitas Belajar

Aspek-aspek fasilitas belajar meliputi:(a).Alat belajar; (b).Uang; (c).Tempat belajar;(d).Waktu belajar;(e).Metode belajar; dan (f).Hubungan sosial si pelajar.

Masing-masing aspek dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Alat dan benda sebagai perlengkapan:

Belajar tidak dapat dilakukan tanpa alat-alat belajar secukupnya. Semakin lengkap alat-alat tentunya semakin dapat belajar dengan baik. Alat dapat bersifat umum dan juga dapat bersifat khusus. Yang bersifat umum itu adalah alat-alat yang digunakan untuk belajar pada mata diklat yang bersifat umum,

misalnya : buku-buku catatan, buku-buku pelajaran, dan alat tulis. Sedangkan yang bersifat khusus pula, misalnya untuk pelajaran olahraga, ketrampilan, menggambar/pendidikan seni dan sebagainya. Benda-benda seperti perlengkapan belajar adalah benda-benda membantu tercapainya suatu proses belajar, misalnya: meja kursi, almari/rak buku dan sebagainya.

b. Uang

Dengan uang dapat diukur dan ditukar segala keperluan yang dibutuhkan dalam kegiatan baik dalam bentuk material maupun jasa. Dalam mencapai tujuan belajar yang sangat berguna yaitu untuk memenuhi kebutuhan yang diperlukan, misalnya: membeli alat-alat, biaya transport, membayar uang sekolah, uang saku/jajan. Hendaknya uang itu digunakan dengan sehemat-hematnya dan disesuaikan dengan kebutuhan yang diperlukan.

c. Tempat belajar

Sebuah syarat untuk belajar dengan baik adalah tersedianya tempat belajar. Setiap pelajar hendaknya mengusahakan agar memfungsikan suatu tempat belajar tertentu. Apabila tidak diperoleh ruangan tempat belajar yang nyaman dan khusus untuk belajar, maka kamar tidurpun dapat dijadikan untuk tempat belajar. Tempat belajar baik di rumah maupun di sekolah hendaknya ada udara yang masuk dengan

baik, sehingga tidak pengap, sinar matahari dapat masuk sehingga tidak gelap, juga perlengkapan yang memadai dan diatur sedemikian rupa agar tampak rapi, bersih sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar dan tercipta suasana yang nyaman.

d. Waktu belajar

Belajar butuh waktu yang cukup agar dapat belajar dengan leluasa dan mudah mengerti. Namun waktu yang cukup perlu pengaturan/perencanaan yang baik dan dilaksanakan secara teratur dan penuh disiplin dengan kalender dan jadwal yang telah disusun dan direncanakan.

e. Metode belajar

Metode sebagai suatu cara kerja sangat menentukan efektif dan efisien sistem kerja. Oleh karena itu metode yang tepat sangat mempengaruhi keberhasilan suatu kegiatan dalam mencapai tujuan sesuai dengan bahan yang sedang dipelajari.

f. Hubungan sosial

Hubungan sosial yang harmonis dan mendukung dan memperlancar aktivitas belajar. Sebaliknya hubungan sosial yang kurang harmonis dan menghambat, sehingga kurang menguntungkan. Banyak fakta menunjukkan keberhasilan anak karena didukung hubungan sosial yang baik, namun banyak

pula kegagalan anak yang disebabkan oleh hubungan sosial maupun lingkungannya.

2.1.2 Proses Belajar Mengajar

Proses belajar mengajar adalah Suatu rangkaian peristiwa/kejadian di dalam subyek (pelajar) sendiri yang berlangsung secara berurutan(Winkel, 2004: 344).

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu kegiatan yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Sejak lahir manusia telah mulai melakukan kegiatan belajar untuk memenuhi kebutuhan sekaligus mengembangkan dirinya. Oleh karena itu belajar sebagai suatu telah dikenal dan bahkan sadar atau tidak telah dilakukan oleh manusia.

Ada banyak perbedaan dari para ahli yang mengemukakan pengertian-pengertian belajar, karena disebabkan latar belakang pandangan teori yang berbeda.

Menurut Psikologi Behavioristik, belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dapat diamati, belajar terjadi dari adanya hubungan atau kaitan antara stimulus-stimulus dengan respon menurut prinsip-prinsip yang mekanistik. Perilaku dari hasil belajar akan melakukan *trial* dan *error* dalam rangka untuk menemukan respon yang tepat bagi suatu stimulus yang dihadapinya (menemukan koneksi yang tepat). Stimulus disini dapat

dipandang sebagai suatu permasalahan, untuk selanjutnya individu akan mengadakan bermacam-macam reaksi dan mencoba-coba berbagai cara atau langkah (*trial and error*) dalam rangka untuk menemukan salah satu respon yang paling tepat untuk pemecahan masalah tersebut.

Menurut Teori Gestalt (aliran kognitif) dinyatakan bahwa orang yang sedang belajar perlu mengamati stimulus dalam keseluruhan yang terorganisasi, bukan dalam bagian-bagian yang terpisah. Belajar merupakan suatu proses mendapatkan '*insight*' dari suatu rangsangan (stimulus) yang akan dipelajari. Biasanya yang akan dipelajari itu tidak sederhana dan mengandung suatu problematis. Agar dapat berhasil mengatasi problematis itu, maka problem yang dihadapi tersebut harus dilihat secara keseluruhan terlebih dahulu sehingga dapat menemukan *insight* (pemahaman). Untuk itu orang harus mampu menghubungkan unsur yang ada dalam situasi problematis itu menjadi suatu gestalt (kesatuan hubungan).

Belajar menurut pengertian secara populer adalah proses perubahan perilaku relatif menetap sebagai hasil dari pengalaman-pengalaman atau praktik. Belajar merupakan suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Perubahan perilaku yang relatif menetap itu dalam hal pemahaman, sikap, pengetahuan, informasi, kemampuan, dan ketrampilan yang

didapat dari pengalaman tersebut. Kegiatan sehari-hari yang dilakukan merupakan gejala belajar yang diperoleh melalui proses perubahan dari belum mampu dan proses perubahan itu terjadi selama jangka waktu tertentu.

Sedang Winkel mendefinisikan belajar adalah suatu aktivitas mental dan psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, ketrampilan dan nilai sikap. Perubahan itu bersifat relatif konstan dan berbekas.

(Winkel, 2004: 58).

Dari pengertian yang dikemukakan oleh para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu perubahan kognitif, afektif, psikomotorik pada individu dan perubahan itu sebagai hasil interaksi dengan lingkungan sehingga akan mengarah pada perubahan tingkah laku yang diharapkan.

2. Interaksi Belajar Mengajar

Belajar mengajar merupakan dua konsep yang tidak bisa dipisahkan dalam kegiatan pengajaran. Belajar mengacu kepada kegiatan guru. Kegiatan belajar mengajar sebagai suatu proses terjadi manakala terdapat interaksi antara guru sebagai pengajar dengan siswa sebagai pelajar. Dalam interaksi tersebut terdapat empat (4) unsur utama, yaitu adanya bahan pengajar, adanya

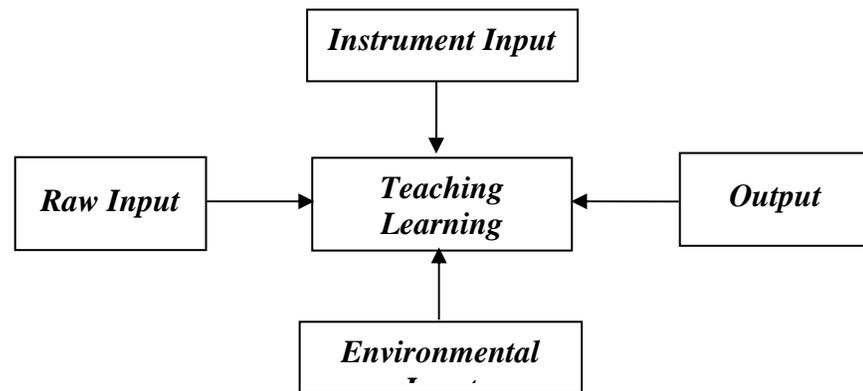
metode dan alat pengajaran dan adanya penilaian pengajaran untuk mengukur tercapai tidaknya tujuan pengajaran.

Siswa yang sedang belajar memerlukan proses berpikir. Jika mengacu pada kurikulum sekolah yang berlaku sekarang, maka tampak bahwa proses belajar ditekankan pada penggunaan pendekatan CBSA. CBSA merupakan suatu pendekatan belajar dan pembelajaran yang subyek belajarnya terlibat secara intelektual dan emosional disini adalah proses asimilasi dan akomodasi kognitif dalam pencapaian tujuan belajar, adanya perubahan serta pengalaman langsung terhadap balikkannya dan pembentukan serta interaksi nilai-nilai dalam pembentukan sikap dan nilai.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Dalam suatu interaksi belajar mengajar seharusnya diakhiri dengan suasana yang memberi suatu kepuasan yang tidak hanya tergantung pada latihan saja tetapi juga pada kepuasan sehubungan dengan hasil yang dicapai. Beragamnya keadaan siswa menggambarkan bahwa pengetahuan tentang masalah belajar memerlukan penanganan yang baik.

Ditinjau dari pendekatan sistem dapat diperlihatkan berbagai faktor yang mempengaruhi proses belajar dan hasil belajar yaitu:



(Purwanto, 2002: 106)

Raw input (masukan) merupakan bahan-bahan yang perlu diolah melalui proses belajar mengajar (*teaching learning process*). Dalam proses belajar mengajar berpengaruh sejumlah faktor baik yang disengaja dimanipulasikan (*instrument input*) maupun yang tidak disengaja guna menunjang tercapainya tujuan belajar yang dikehendaki (*output*).

Siswa sebagai *raw input* (masukan mentah) memiliki karakteristik tertentu dari segi fisiologis dan psikologis. Dari psikologis yaitu:

- a. Faktor dari dalam diri siswa (internal), seperti intelegensi, bakat, minat, emosi dan kemampuan kognitif.
- b. Faktor dari luar diri siswa (eksternal), seperti lingkungan (lingkungan alam dan lingkungan sosial) dan instrumental (kurikulum, program, pengajaran, sarana dan fasilitas, guru, administrasi dan manajemen).

(Purwanto, 2002: 107).

Selain itu secara garis besar faktor-faktor yang dapat mempengaruhi proses hasil belajar dapat diikhtisarkan sebagai berikut:

a. Faktor dari dalam (Internal)

Yaitu faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan dalam belajar yang berasal dari siswa belajar.

Faktor dari dalam ini meliputi antara lain:

(1) Kondisi Fisiologis

Kondisi fisiologis umumnya sangat berpengaruh terhadap belajar seseorang, tetapi tidak kalah pentingnya adalah kondisi panca indera.

(2) Kondisi Psikologis

Kondisi ini mempunyai beberapa faktor psikologis yang utama, yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar sebagai berikut:

a) Kecerdasan

Informasi mengenai taraf kecerdasan seseorang akan merupakan hal yang sangat berharga karena dapat untuk memperkirakan kemampuan dasar seseorang. Untuk mengetahui tingkat kecerdasan seseorang dapat menggunakan test IQ.

b) Bakat

Belajar pada bidang yang sesuai dengan bakat yang dimiliki akan memperbesar kemungkinan berhasilnya usaha tersebut. Memang sudah diakui alat pengukur bakat yang benar-benar dapat diandalkan sampai saat ini langka.

c) Minat

Kalau seseorang mempelajari sesuatu dengan penuh minat, maka diharapkan hasilnya akan lebih baik dari yang tidak berminat.

d) Motivasi

Motivasi adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Kaitannya motivasi dengan belajar adalah dapat ditingkatkan supaya mendapatkan hasil belajar yang optimal (sesuai dengan kemampuan yang ada pada diri individu). Motivasi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang timbul dari dalam dan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul oleh rangsangan dari luar.

e) Emosi

Sesuai dengan proses belajar dalam perkembangan hidup seseorang maka terbentuklah tipe atau keadaan tertentu misalnya emosional dan putus asa.

f) Kemampuan Kognitif

Yaitu kemampuan menalar atau penalaran yang dimiliki oleh siswa, kemampuan kognitif ini tidak akan berkembang tanpa adanya latihan yang teratur.

b. Faktor Dari Luar (Eksternal)

Yaitu faktor-faktor yang berasal dari luar diri siswa yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar.

Faktor-faktor yang dimaksud adalah :

(1) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan terdiri dari :

- a. Lingkungan alami, yaitu kondisi alami yang dapat berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar.
- b. Lingkungan sosial, baik yang berujud manusia dan representasinya (wakilnya) maupun wujud lain yang langsung berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar.

(2) Faktor Instrumental

Yaitu faktor-faktor yang penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan.

Faktor-faktor instrumental antara lain :

a. Kurikulum

Dengan kurikulum yang baik, jelas dan mantap memungkinkan para siswa untuk belajar lebih baik pula.

b. Program

Program pendidikan dan pengajaran sekolah yang telah dirincikan dalam suatu kegiatan yang jelas, akan memudahkan siswa dalam merencanakan dan mempersiapkan untuk mengikuti program tersebut.

c. Fasilitas

Fasilitas yang baik akan membuat iklim yang kondusif untuk belajar.

d. Guru

Kelengkapan dari jumlah guru dan kualitas dari guru tersebut akan mempengaruhi proses dan hasil belajar.

Jika setiap guru memiliki kemampuan, kedisiplinan, dan cara mengajar yang baik akan memungkinkan siswa belajar dengan baik.

(Tim Pengembangan MKDK IKIP Semarang, 1990: 148 – 156).

Hasil belajar merupakan tolok ukur maksimal yang telah dicapai siswa setelah melakukan perbuatan belajar. Biasanya dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah setelah berakhirnya proses

belajar mengajar untuk mengetahui tingkat keberhasilan diadakan pengukuran atau evaluasi dan hasil tersebut disebut hasil belajar.

Indikator keberhasilan hasil belajar ditunjukkan dengan berbagai hal-hal sebagai berikut :

1. Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok.
2. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran telah dicapai oleh siswa baik secara individual maupun kelompok.

Namun demikian, indikator yang banyak dipakai sebagai tolok ukur keberhasilan adalah daya serap.

Untuk mengukur dan mengevaluasi tingkat keberhasilan belajar tersebut dapat dilakukan melalui tes hasil belajar. Berdasarkan tujuan dan ruang lingkupnya, tes hasil belajar dapat digolongkan ke dalam jenis penilaian sebagai berikut :

1. Tes Formatif

Penilaian ini digunakan untuk mengukur satu atau beberapa pokok bahasan tertentu dan bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang daya serap siswa terhadap pokok bahasan tersebut.

2. Tes Subsumatif

Tes ini meliputi sejumlah bahan pengajaran tertentu yang telah diajarkan dalam waktu tertentu, diperhitungkan dalam menentukan nilai raport.

3. Tes Sumatif

Tes ini diadakan untuk mengukur daya serap siswa terhadap bahan pokok-pokok bahasan yang telah diadakan selama satu semester satu atau dua tahun pelajaran. Tujuannya adalah untuk menetapkan tingkat taraf keberhasilan belajar siswa dalam satu periode belajar tertentu. Hasil dari tes sumatif ini dimanfaatkan untuk kenaikan kelas, menyusun peringkat (ranking) atau sebagai ukuran mutu sekolah(Djamarah, 2002: 120).

Setiap proses belajar mengajar selaku menghasilkan hasil belajar. Masalah yang dihadapi adalah sampai ditingkat mana hasil belajar telah dicapai. Sehubungan dengan hal inilah keberhasilan proses belajar mengajar dibagi atas beberapa tingkatan atau taraf. Pembagian tingkat hasil belajar tersebut adalah sebagai berikut :

1. Istimewa / maksimal

Pada tingkatan ini seluruh bahan pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa.

2. Baik Sekali / Optimal

Pada tingkatan ini sebagian besar (76 % s/d 99 %) bahan pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa.

3. Baik / Minimal

Pada tingkatan ini bahan pelajaran yang diajarkan hanya (60 % s/d 75 %) saja dikuasai siswa.

4. Kurang

Pada tingkatan ini bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari (60 %) dikuasai oleh siswa(Djamarah, 2002: 121).

Dengan melihat data yang terdapat dalam formal daya serap siswa dalam pelajaran dan presensi keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pengajaran tersebut, dapatlah diketahui keberhasilan proses belajar mengajar yang telah dilakukan.

4. Ciri-ciri Perubahan Tingkah Laku dalam Belajar

Perubahan yang terjadi dalam diri individu banyak sekali baik sifat maupun jenisnya karena itu sudah tentu tidak setiap perubahan dalam diri individu merupakan perubahan dalam arti belajar, artinya bahwa perubahan tingkah laku dalam diri individu tidak hanya disebabkan karena masalah belajar, dapat disebabkan karena beberapa sebab, diantaranya masalah remaja, masalah keluarga, masalah seksual dan lain sebagainya.

Untuk mengetahui perubahan tingkah laku individu, maka dapat dilihat pada ciri-ciri berikut :

a. Belajar mengajar memiliki tujuan

Yakni untuk membentuk anak didik dalam suatu perkembangan tertentu.

b. Ada suatu prosedur (jalanya interaksi)

Yaitu jalannya interaksi yang direncanakan, didesain untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

- c. Kegiatan belajar mengajar ditandai dengan satu penggarapan materi yang khusus.

Dalam hal ini materi harus didesain sedemikian rupa, sehingga cocok untuk mencapai tujuan.

- d. Ditandai dengan aktivitas anak didik

Sebagai konsekuensi, bahwa anak didik merupakan syarat mutlak bagi berlangsungnya kegiatan belajar mengajar.

- e. Dalam kegiatan belajar mengajar guru berperan sebagai pembimbing

Dalam peranannya sebagai pembimbing, guru harus berusaha menghidupkan dan memberikan motivasi, agar terjadi proses interaksi yang kondusif.

- f. Dalam kegiatan belajar mengajar membutuhkan disiplin

Disiplin dalam kegiatan belajar mengajar ini diartikan sebagai suatu pola tingkah laku yang diatur sedemikian rupa menurut ketentuan yang sudah ditaati oleh pihak guru maupun anak didik yang sadar.

- g. Ada batas waktu

Untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dalam sistem berkelas (kelompok anak didik), batas waktu menjadi salah satu ciri yang tidak bisa ditinggalkan.

h. Evaluasi

Dari seluruh kegiatan di atas, masalah evaluasi bagian penting yang tidak bisa diabaikan, setelah guru melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

(Edi Suardi, 2002: 46 – 48).

5. Prinsip – prinsip Belajar

Belajar adalah kegiatan yang tidak sederhana. Agar kegiatan belajar yang dilakukan siswa mempunyai tujuan, beberapa prinsip belajar perlu diperhatikan terutama oleh guru. Apabila prinsip-prinsip ini diabaikan maka proses belajar tak akan berjalan dan pada gilirannya hasil belajar pun kurang memuaskan.

Dari berbagai prinsip belajar terdapat beberapa prinsip yang berlaku umum yang dapat dipakai sebagai dasar dalam upaya pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut ialah :

- a. Belajar adalah suatu proses aktif dimana terjadi hubungan saling mempengaruhi secara dinamis antara siswa dan lingkungan.
- b. Belajar senantiasa harus bertujuan terarah dan jelas bagi siswa. Tujuan akan menuntunnya dalam belajar untuk mencapai harapan-harapannya.
- c. Belajar yang paling efektif apabila di dasari oleh dorongan motivasi yang murni dan bersumber dari dalam dirinya sendiri.
- d. Senantiasa ada rintangan dan hambatan dalam belajar, karena itu siswa harus sanggup mengatasinya secara tepat.

- e. Belajar memerlukan bimbingan.
- f. Jenis belajar yang paling utama ialah belajar untuk berpikir kritis, lebih baik dari pada pembentukan kebiasaan-kebiasaan mekanis.
- g. Cara belajar yang paling efektif adalah dalam bentuk pemecahan masalah individu kerja kelompok.
- h. Belajar memerlukan pemahaman-pemahaman atas hal-hal yang dipelajari sehingga diperoleh pengertian-pengertian.
- i. Belajar memerlukan latihan dan ulangan agar apa-apa yang telah dipelajari dapat dikuasai.
- j. Belajar harus disertai keinginan dan kemauan yang kuat untuk mencapai tujuan / hasil.
- k. Belajar dianggap berhasil apabila si pelajar kedalam bidang praktek sehari-hari(Hamalik, 1990: 28).

6. Evaluasi

Peranan guru dalam proses belajar mengajar dan pembelajaran adalah membantu siswa mencapai tujuan belajar yang sudah ditentukan. Untuk mencapai tujuan tersebut siswa melakukan kegiatan belajar, dengan cara dan kemampuan masing-masing. Masing-masing siswa bersifat unik artinya kondisi fisik, mental dan sosial mereka berbeda-beda satu sama lain. Perbedaan ini membawa konsekuensi perolehan mereka dalam belajar pun tidak sama.

Evaluasi sebagai salah satu kegiatan untuk mengetahui perubahan tingkah laku individu, telah lama menjadi bagian dari kehidupan manusia, lebih-lebih bagi manusia yang telah mengalami kemajuan dalam hal budaya, ilmu dan teknologi. Didalam dunia pendidikan, kegiatan evaluasi sering digunakan karena selama satu periode pendidikan berlangsung, orang perlu mengetahui hasil atau prestasi yang telah dicapai baik oleh pihak pendidik maupun peserta didik.

Evaluasi adalah penentuan sampai seberapa jauh sesuatu berharga, bermutu / bernilai(Winkel, 2004: 53).

Menurut Arikunto evaluasi adalah kegiatan mengukur dan menilai. Mengukur adalah membandingkan sesuatu dengan satu ukuran. Menilai adalah mengambil suatu keputusan terhadap sesuatu dengan ukuran baik-buruk(Arikunto, 2002: 3).

Dari rumusan tersebut sedikitnya ada tiga aspek yang perlu diperhatikan untuk lebih memahami apa yang dimaksud dengan evaluasi :

- a. Kegiatan evaluasi merupakan proses yang sistematis. Ini berarti bahwa evaluasi (dalam pengajaran) merupakan kegiatan yang terencana dan dilakukan secara berkesinambungan.
- b. Didalam kegiatan evaluasi diperlukan berbagai informasi atau data yang menyangkut obyek yang sedang dievaluasi.

- c. Setiap kegiatan evaluasi khususnya evaluasi pengajaran tidak dapat dilepaskan dari tujuan pengajaran yang hendak dicapai. Tanpa menentukan atau merumuskan tujuan-tujuan terlebih dulu, tidak mungkin dapat menilai sejauh mana pencapaian hasil belajar siswa.

2.1.3 Keterampilan Komputer

1. Pengertian Keterampilan Komputer

Keterampilan dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia adalah kecekatan, kecakapan atau kemampuan untuk melakukan sesuatu dengan baik dan cermat (dengan keahlian).

(Poerwodarminto, 2001: 1180).

Komputer adalah suatu medium interaktif, dimana pemakai memiliki kesempatan untuk berinteraktif dalam bentuk mempengaruhi dan mengubah urutan yang disajikan.

(Hamalik, 2003: 236).

Jadi ketrampilan komputer adalah kemampuan interaktif, dimana pemakai memiliki kesempatan untuk berinteraktif dalam bentuk mempengaruhi dan mengubah urutan yang disajikan agar memperoleh hasil yang baik.

2. Penggunaan Komputer Dalam Pengajaran

Sebagaimana halnya dengan penggunaan sumber-sumber audio visual yang dapat meningkatkan motivasi dan menyajikan

informasi dan prakasa melalui stimuli visual dan audio, komputer punya nilai lebih karena dapat memberikan kepada siswa pengalaman melalui penggunaan keyboard komputer.

Ada tiga bentuk penggunaan komputer dalam kelas, yaitu :

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

Komputer menjadi suatu teknologi penting dalam masyarakat, karena banyak digunakan dalam kegiatan bisnis, di sekolah, maupun di rumah. Banyak materi pelajaran yang dapat disampaikan melalui komputer, jika siswa memiliki kemampuan menggunakan komputer. Materi tersebut terkait dengan tujuan pendidikan, oleh karena itu harus dijadikan ukuran dalam kurikulum di sekolah.

Ada beberapa pendekatan yang dapat digunakan untuk memperkenalkan komputer kepada siswa. Sebagai contoh: (1). menyediakan laboratorium komputer, siswa mengunjungi laboratorium tersebut secara bergiliran berdasarkan jadwal tertentu, (2).setiap kelas memiliki sejumlah komputer dan siswa menggunakan secara bergiliran dan digunakan sesuai kebutuhan, (3). sekolah memiliki sejumlah besar komputer, siswa menerima intruksi

dasar komputer untuk mendesain mata ajaran akademik, misalnya ekonomi dan bahasa. Jadi berbagai bentuk pendayagunaan komputer dapat dirancang dan dilaksanakan. Dalam hal ini diperlukan yang penting tersedianya dana dan adanya komitmen tentang *computer literature*.

Pengajaran dasar-dasar pemrograman dan pemecahan masalah dengan komputer adalah perluasan daripada *computer literature*. Hal ini berkenaan dengan pengajaran bahasa komputer dan melaksanakannya pada beberapa hal untuk mata diklat. Pada tahap mata diklat komputer ini, teori dan masalah yang sedang dipelajari oleh siswa dapat dimasukkan kedalam komputer guna mendapatkan umpan balik. Proses ini bermanfaat karena untuk meningkatkan ketrampilan berpikir kritis, logis, dan memecahkan masalah.

Komputer dapat digunakan sebagai alat instruksional yang disebut pengajaran dengan bantuan komputer (*Computer Aided Instruction disingkat CAI*). Bentuk pengajaran ini menjadi pelengkap pengajaran kelas yang sedang berlangsung. Dalam hal ini siswa memperoleh informasi dan ketrampilan serta menerima bantuan langsung. Program pengajaran dengan bantuan komputer dapat dikembangkan pada kurikulum. Sebagai contoh penerapannya adalah:

- a. Pemahaman bacaan (*reading comprehension*).

- b. Pengembangan perbendaharaan bahasa.
- c. Penulisan paragraph.
- d. Operasi aritmatika.
- e. Konsep-konsep moneter.
- f. Membaca peta.
- g. Ketrampilan referensi.
- h. Data sejarah.
- i. Grafik.

Ada empat program perangkat lunak pengajaran dengan bantuan komputer, yaitu (1).latihan dan praktek, (2).tutorial, (3).simulasi, (4).pengajaran dengan instruksi komputer (*computer managed instruction*).

Program latihan dan praktek (*drill and practise*) sangat banyak digunakan dalam kelas. Program-program tersebut menyajikan masalah-masalah siswa merespons dengan cara memilih diantara respon-respon yang tersedia. Komputer menunjukkan apakah respon itu benar atau salah. Pengajaran menyediakan praktek yang bermakna bagi siswa yang berkenaan dengan daerah materi pelajaran yang khusus dan menyediakan pengetahuan mengenai hasil belajar dengan cepat dan akurat. Program latihan dan praktek harus dikombinasikan/disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa kebutuhan pembelajaran. Tingkat kesulitan tertentu menurut latihan praktek tertentu pula. Program ini juga menyediakan penguat

(*reinforcement*) baik visual maupun audit, agar minat perhatian siswa terus terpelihara sepanjang latihan dan praktek. Jika siswa menjawab salah maka perlu dibantu dengan urutan pelajaran.

Program tutorial, memperkenalkan materi pelajaran baru kepada siswa dengan kemudian ditindaklanjuti dengan latihan dan praktek. Program ini umumnya menyediakan tes awal dan tes akhir berkenaan dengan materi yang disampaikan. Program ini juga digunakan untuk pengayaan pelajaran atau membantu siswa tidak pada pelajaran tertentu. Program tutorial juga digunakan sebagai review terhadap pelajaran yang telah disampaikan sebelumnya guna mengecek pemahaman dan menambah retensi konsep-konsep.

Program perangkat lunak komputer lainnya adalah simulasi. Situasi-situasi kehidupan nyata disajikan kepada siswa, menyusun garis besar perangkat kondisi-kondisi yang saling berkaitan. Kemudian siswa membuat keputusan dan menentukan konsekuensi dari keputusan yang dibuatnya, misalnya isu-isu politik, kehidupan pelopor, dan dilema keluarga.

Pengajaran yang diatur komputer menunjukkan kepada lunak yang menjamin kemajuan siswa dalam urutan intruksional yang terencana. Program ini menyediakan cross-referencing dengan program-program lainnya dalam rangka perluasan latihan dan pemberian bantuan. Program ini mengukur ketrampilan dan mencatat skor siswa serta mengkorelasi dengan para siswa lainnya.

3. Karakteristik Belajar Komputer

Komputer merupakan salah satu mata diklat yang menekankan pada aspek ketrampilan sehingga di dalam mata diklat komputer ada karakteristik atau ciri tersendiri. Karakteristik belajar komputer dapat dipandang dari 3 segi: (1).Segi Disiplin pada mata diklat komputer, disiplin sangat menentukan individu dalam menyelesaikan tugas yang harus dikerjakan. Disiplin disini dapat dibedakan menjadi dua yaitu disiplin dari dalam diri siswa meliputi disiplin dalam kehadiran, disiplin dalam berlatih, disiplin dalam menyelesaikan tugas dan disiplin yang berasal dari luar diri siswa yang meliputi keberadaan guru belajar pada waktu mengajar, pemberian tugas dari guru;(2).Segi Metode, untuk metode pengajaran yang sesuai digunakan adalah metode drill atau latihan, dengan alasan bahwa dalam belajar komputer yang ditekankan pada aspek ketrampilan sehingga membutuhkan waktu yang lebih banyak untuk berlatih;(3).Segi Peralatan, di dalam belajar komputer dibutuhkan beberapa peralatan seperti mesin tulis (komputer) atau *hardware* dan *softwarenya*, kertas, meja dan kursi serta ruangan yang baik.

4. Bagian – bagian Komputer

Pada umumnya peralatan yang terdapat dalam sebuah komputer bervariasi berdasarkan fungsi masing-masing, antara lain:

- a. Perangkat masukan (*keyboard, mouse, image scanner*).

- b. Perangkat pemroses (*CPU*).
 - c. Perangkat keluaran (*monitor, printer, speaker*).
 - d. Perangkat penyimpan (*disket, harddisk, optical disc atau compact disk dan cartridge*).
 - e. Perangkat pelengkap (*sound blaster, modem, faksimile dan sebagainya*)(Hamalik, 2003: 236-238).
5. Jenis-jenis program yang dapat dijalankan komputer program aplikasi komputer sangat banyak jenisnya, berdasarkan kegunaannya masing-masing antara lain :
- a. MS. Word (pengolah kata)
Yaitu program yang digunakan untuk menyelesaikan pekerjaan tulis menulis.
 - b. Excel
Yaitu program yang digunakan untuk mengolah data angka khususnya data berkolom.

2.1.4 Hasil belajar

Hasil belajar merupakan tolok ukur yang utama untuk mengetahui keberhasilan belajar seseorang. Seseorang yang hasil belajarnya tinggi dapat dikatakan, bahwa dia telah berhasil dalam belajar. Demikian pula sebaliknya. Sedangkan dalam usaha untuk mencapai suatu hasil belajar dari proses belajar mengajar, seorang

siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor baik faktor internal maupun faktor eksternal.

Hasil belajar adalah hasil yang harus dicapai (dilakukan)(Poerwodarminto, 2001: 895).

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai siswa sekolah ditunjukkan dengan terjadinya perubahan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap sebagai hasil usaha individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Hasil belajar yang dicapai biasanya ditunjukkan dalam bentuk buku raport yang diberikan tiap selesai test (per semester).

Dari penjelasan dapat diilustrasikan dengan jelas pengaruh antara fasilitas belajar terhadap hasil belajar. Faktor fasilitas belajar merupakan salah satu faktor ekstern siswa yang berpengaruh terhadap aktivitas belajar. Fasilitas yang ada dapat mempengaruhi lancar tidaknya proses belajar mengajar berlangsung. Sedangkan hasil belajar merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri. Dengan dimilikinya hasil belajar yang tinggi perilaku siswa sesuai dengan tata tertib dalam proses belajar mengajar baik dalam presentase kehadiran, maupun dalam penyelesaian tugas serta kedisiplinan berlatih meningkatkan kemampuannya mengoperasikan komputer secara mandiri diharapkan dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal. Hal ini

yang akan melandasi penulis di dalam memahami untuk menunjukkan fakta guna menguji hipotesis yang telah dirumuskan.

2.1.5 Kerangka Berpikir

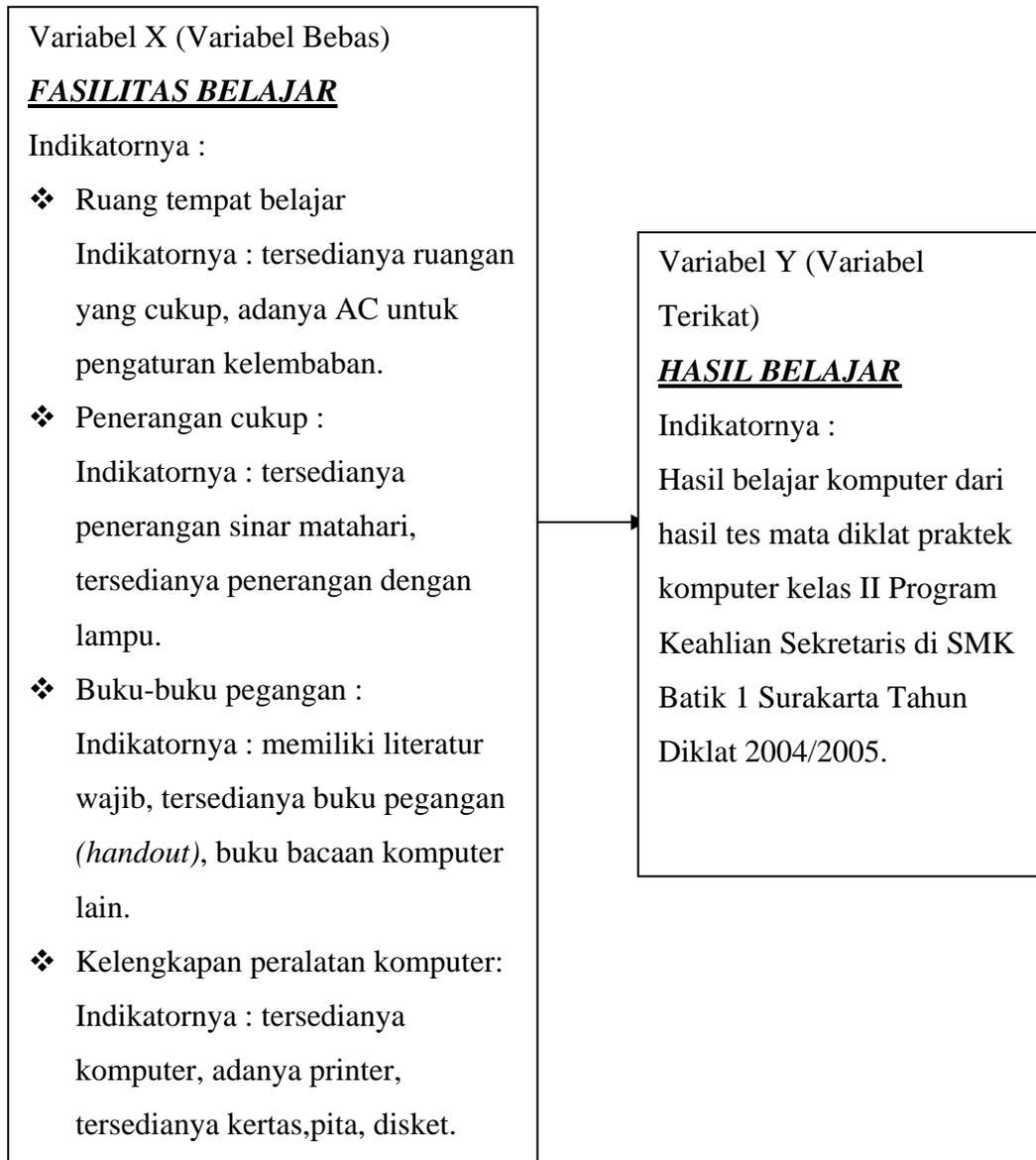
Berbagai faktor dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, meliputi faktor internal dan eksternal.

Dari berbagai faktor internal dan eksternal khususnya pengaruh fasilitas belajar terhadap hasil belajar antara lain dapat dilihat sebagai berikut :

1. Apabila kemampuan belajar tidak di dukung dengan fasilitas belajar yang memadai dari sekolah berupa perlengkapan dan peralatan komputer yang tidak memadai, maka hasil belajar akan ikut terpengaruh, dan pengaruhnya cenderung kurang baik.
2. Apabila kemampuan belajar di dukung fasilitas belajar komputer yang memadai di sekolah, maka perolehan hasil belajar cenderung lebih baik(Sujanto, 1990: 206).

Berdasarkan dari uraian di atas maka, dengan tersedianya fasilitas belajar di sekolah berupa peralatan dan perlengkapan komputer yang memadai, kesempatan belajar yang luas, dapat menghasilkan perolehan belajar secara baik pula.

Kerangka berpikir yang dapat ditunjukkan pada ilustrasi berikut:



2.2 HIPOTESIS

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

Menurut Sugiyono hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap rumusan masalah penelitian biasanya disusun dalam bentuk kalimat pertanyaan(Sugiyono, 2001: 51).

Dari pendapat tersebut, maka hipotesis dalam penelitian adalah :

“Ada pengaruh fasilitas belajar terhadap hasil belajar komputer siswa kelas II Program Keahlian Sekretaris di SMK Batik 1 Surakarta”.

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian (Arikunto, 2002: 108). Menurut Sugiyono (2001: 72) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas II Program Keahlian Sekretaris di SMK Batik 1 Surakarta Tahun Diklat 2004/2005.

Berdasarkan data yang diperoleh dari Tata Usaha sekolah, diketahui jumlah populasi seluruh siswa kelas II Program Keahlian Sekretaris di SMK Batik 1 Surakarta Tahun diklat 2004/2005. Adapun jumlah siswa sebanyak 115 terbagi dalam tiga kelas. Untuk jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.1
Populasi Penelitian

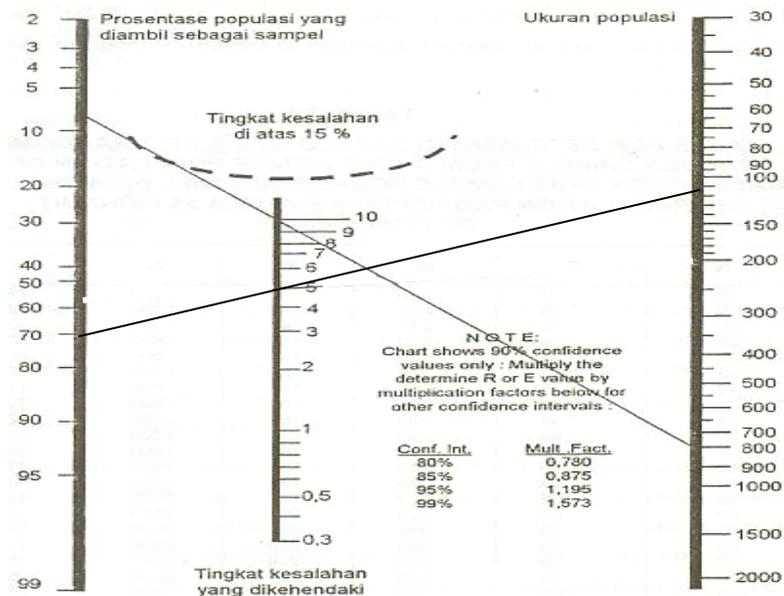
KELAS	JUMLAH
II Sekretaris 1	38
II Sekretaris 2	38
II Sekretaris 3	39
Jumlah	115

Sumber : Dokumen SMK Batik 1 Surakarta (diolah) tahun 2004/2005.

3.2 Sampel

Menurut Arikunto, sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2002: 109). Menurut Sugiyono (2001: 56) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

Penelitian ini merupakan penelitian sampel, teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah “*Simple Random Sampling*“. Teknik *Simple Random Sampling* dengan cara undian, tabel bilangan random dan sistematik/ordinal tertentu. Sedangkan dalam penelitian ini digunakan dengan cara undian. Teknik pengambilan sampel dengan undian dimana anggota populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono, 2001: 57). Teknik ini digunakan dengan asumsi bahwa anggota populasinya dianggap homogen. Jumlah sampel yang diambil berdasarkan Nomogram Harry King dengan tingkat kesalahan 5% jumlah sampel yang akan diambil $75\% \times 115 = 86$ siswa.



Gambar 19. Nomogram Harry King

(Sugiyono, 2002: 64).

Jadi dalam penelitian ini jumlah sampel adalah 86 siswa, tersebar dalam tiga kelas II Program Keahlian Sekretaris di SMK Batik 1 Surakarta Tahun Diklat 2004/2005.

3.3 Variabel Penelitian

Variabel adalah obyek penelitian atau apa yang menjadi perhatian suatu penelitian (Arikunto, 2002: 94).

Variabel yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah :

1. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas adalah variabel yang akan mempengaruhi variabel terikat. Dalam penelitian ini variabel bebas (X) adalah fasilitas belajar dengan indikator sebagai berikut :

- a. Tempat / ruang belajar (ruangan, penerangan dan sirkulasi udara) dengan sub indikator:
 - 1) tersedianya ruangan yang cukup luas untuk praktek.
 - 2) adanya AC untuk pengaturan kelembaban.
- b. Penerangan cukup, dengan sub indikator :
 - 1) tersedianya penerangan sinar matahari.
 - 2) tersedianya penerangan dengan lampu.
- c. Buku-buku pegangan, dengan sub indikator :
 - 1) memiliki literatur wajib.
 - 2) tersedianya buku pegangan (*hand out*).
 - 3) adanya buku bacaan komputer yang lain.

d. Kelengkapan peralatan komputer, dengan sub indikator :

- 1) tersedianya komputer (*softwarenya dan hardwarenya*) yang cukup.
- 2) adanya printer.
- 3) tersedianya kertas, pita, disket.

2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel terikat (Y) adalah hasil belajar komputer yang tercermin dari hasil tes kelas II Tahun Diklat 2004/2005, berupa hasil tes mata diklat praktek komputer.

3.4 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan suatu usaha sadar untuk mengumpulkan data yang dilaksanakan secara sistematis dengan prosedur yang standar (Arikunto, 2002: 197).

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Metode Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari dokumen. Berarti dengan dokumentasi peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku majalah, dokumen peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya.

(Arikunto, 2002: 206).

Metode dokumentasi dipergunakan untuk mendapat jumlah siswa yang menjadi anggota sampel dalam penelitian dan nilai rata-rata siswa.

2. Metode Kuesioner

Metode kuesioner atau angket yaitu sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi responden dalam arti laporan pribadinya atau hal-hal yang diketahui(Arikunto, 2002: 128).

Dalam penelitian ini metode kuesioner digunakan untuk memperoleh data variabel bebas yaitu mengenai fasilitas belajar komputer kelas II Program Keahlian Sekretaris di SMK Batik 1 Surakarta Tahun Diklat 2004/2005.

Kuesioner yang digunakan adalah kuesioner tertutup yaitu kuesioner yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih. Penggunaan angket diharapkan akan memudahkan bagi responden dalam memberikan jawaban, karena alternatif jawaban telah tersedia, sehingga untuk menjawabnya hanya perlu waktu singkat. Pada setiap item soal disediakan jawaban dengan skor masing-masing sebagai berikut :

Jawaban A dengan skor nilai 4

Jawaban B dengan skor nilai 3

Jawaban C dengan skor nilai 2

Jawaban D dengan skor nilai 1

3. Metode Tes

Metode tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata diklat komputer siswa kelas II Program Keahlian Sekretaris SMK Batik 1 Surakarta.

3.5 Validitas dan Reliabilitas

Untuk memperoleh data yang relevan dan akurat maka diperlukan alat pengumpul data yang dapat dipertanggung jawabkan yaitu alat ukur yang valid dan reliabel. Salah satu usaha yang dilakukan yaitu dengan mengadakan uji coba (*try out*). Dari uji coba tersebut diharapkan bisa mencapai validitas dan reliabilitas instrumen. Validitas dan reliabilitas suatu alat ukur perlu ditetapkan terlebih dahulu sebelum alat tersebut digunakan. Hal ini penting karena tingkat validitas dan reliabilitas alat ukur yang digunakan untuk menunjukkan mutu instrumen tersebut baik benar-benar dapat mengukur yang ingin diukur dan apakah instrumen tersebut dapat diandalkan.

1. Uji Validitas Angket

Validitas menunjukkan sejauh mana alat pengukur itu mengukur apa yang ingin diukur. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti dengan tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang gambaran tentang variabel yang dimaksud.

Untuk mengukur validitas suatu instrumen ada dua cara yaitu validitas logis dan validitas empiris. Dikatakan logis karena validitas ini diperoleh dengan suatu usaha hati-hati melalui cara yang benar sehingga menurut logika akan dicapai suatu validitas yang dikehendaki.

(Arikunto, 2002: 145).

Adapun cara pengukuran validitas faktor tersebut adalah dengan menggunakan rumus korelasi product moment sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma xy - (\Sigma x)(\Sigma y)}{\sqrt{\{N\Sigma x^2 - (\Sigma x)^2\}\{N\Sigma y^2 - (\Sigma y)^2\}}}$$

Keterangan : x : jumlah variabel x
 y : jumlah variabel y
 N : jumlah populasi

(Arikunto, 2002: 146).

Sehubungan dengan uji validitas ini, angket akan disebarakan kepada 29 siswa kelas II Program Keahlian Sekretaris di SMK Batik 1 Surakarta. Berdasarkan uji coba yang akan dilakukan kemudian dianalisis dengan teknik product moment. Kemudian hasil r_{xy} dikonsultasikan dengan r_{tabel} dengan taraf signifikan 5%. Jika didapatkan harga r_{xy} hitung $> r_{tabel}$, maka butir instrumen dapat dikatakan valid, akan tetapi sebaliknya jika harga r_{xy} hitung $< r_{tabel}$, maka dikatakan bahwa butir instrumen tersebut tidak valid.

(Arikunto, 2002: 146).

2. Uji Reliabilitas Angket

Alat ukur yang baik disamping harus memenuhi kriteria validitas juga harus memenuhi kriteria Reliabilitas. Angket atau kuesioner sebagai alat pengumpul data dikatakan reliabel apabila menunjukkan skor stabil atau konstan. Karena reliabilitas adalah tindakan yang menunjukkan sejauh mana alat pengumpul data dapat dipercaya atau diandalkan(Arikunto, 2002: 154).

Adapun untuk keperluan reliabilitas instrumen dalam penelitian ini digunakan uji reliabilitas internal yaitu dengan cara menganalisis data dari satu kali hasil pengujian (Arikunto, 2002: 155).

Teknik untuk menguji reliabilitas dalam penelitian ini adalah rumus Alpha. Jika r_{xy} sudah diperoleh, maka hasil perhitungan dimasukkan ke dalam rumus Alpha yaitu :

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

Keterangan :

r_{11} = Reliabilitas Instrumen

k = Banyaknya butir soal

$\sum \sigma_i^2$ = Jumlah varians butir

σ_t^2 = Varians total

(Arikunto, 2002: 109).

Untuk memperoleh varians butir dicari terlebih dahulu setiap butir, kemudian dijumlahkan. Rumus yang digunakan untuk mencari varians adalah :

$$\alpha^2 = \frac{\sum (X^2) - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

Keterangan :

α = Varians butir

X = Jumlah skor

$N =$ Jumlah responden(Arikunto, 2002: 171).

Selanjutnya hasil uji reliabilitas angket penelitian dikonsultasikan dengan harga r product moment pada taraf signifikan 5%. Jika harga $r_{11} > r_{tabel}$, maka instrumen dapat dikatakan reliabel, dan sebaliknya jika harga $r_{11} < r_{tabel}$, maka dikatakan bahwa instrumen tersebut tidak reliabel.

3. Uji Normalitas

Sesuai dengan tujuan penelitian, tehnik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tekik analisis deskriptif prosentase. Tetapi sebelum menganalisis data digunakan uji normalitas sampel. Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah sampel telah terdistribusi secara normal atau tidak. Uji normalitas ini dilakukan dengan menggunakan rumus chi kuadrat sebagai berikut :

$$\chi^2 = \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan :

O_i = frekuensi pengamatan

E_i = Frekuensi yang diharapkan(Sudjana, 1996: 273).

3.6. Metode Analisis Data

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh fasilitas belajar terhadap hasil belajar komputer siswa kelas II di SMK Batik 1 Surakarta digunakan teknik analisis deskriptif presentase dan regresi linier sederhana.

1. Analisis Deskriptif Persentase

Analisis deskriptif prosentase ini digunakan untuk mendeskripsikan data pada instrumen fasilitas belajar komputer.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam penggunaan teknik analisis ini, yaitu:

Membuat tabel distribusi jawaban angket variabel X dan Y.

- a. Menentukan skor jawaban responden dengan ketentuan skor yang telah ditetapkan.
- b. Menjumlahkan skor jawaban yang diperoleh dari tiap-tiap responden.
- c. Memasukkan skor tersebut kedalam rumus :

$$\% = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

n= Nilai yang diperoleh

N =Nilai total

% = Tingkat keberhasilan yang dicapai

- d. Hasil yang diperoleh dikonsultasikan dengan tabel kategori.
- e. Kesimpulan berdasarkan tabel kategori yang ditentukan sebagai berikut :

1) Persentase tertinggi = $(4/4) \times 100\% = 100\%$

2) Persentase terendah = $(1/4) \times 100\% = 25\%$

3) Rentangan dalam persen = $100\% - 25\% = 75\%$

4) Interval persentase = $75\% = 19\%$

Tabel 3.2 Interval persentase dan kategori

Interval persentase	Kategori
81% < % < 100%	Sangat baik
63% < % < 81%	Baik
44% < % < 63%	Kurang baik
25% < % < 44%	Tidak baik

Dalam penelitian ini penentuan deskripsi pada jenjang kategori disesuaikan dengan sub variabel yang dibahas. Hal ini dimaksudkan agar tidak terjadi kerancuan dalam memahami isi tiap sub variabel.

2. Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis ini digunakan untuk menganalisis data penelitian tentang pengaruh fasilitas belajar terhadap hasil belajar komputer. Bentuk persamaan regresi linier sederhana adalah sebagai berikut :

$$\bar{Y} = a + bX$$

Y = Variabel kreterium

a = bilangan konstan

b = koefisiensi arah regresi linier

X = variabel prediktor

Rumus koefisien a dan b

$$a = \frac{(\sum y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{N\sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2}$$

(Sudjana, 2001: 315).

3. Uji Linieritas Regresi

Untuk menguji keberartian persamaan regresi dan uji kelinieran garis regresi digunakan analisis seperti tabel berikut :

Tabel 3.3 ANAVA untuk uji linieritas regresi

Sumber Variasi	Dk	JK	KT	F
Total	N	ΣY_i^2	ΣY_i^2	-
Regresi (a)	1	$(\Sigma Y_i)^2 / n$	$(\Sigma Y_i)^2 / n$	$\frac{S^2_r}{S^2_r}$
Regresi (b/ a)	1	$JK_{reg} (b a)$	$S^2_{reg} = JK (b a)$	
Residu	n-2	$JK_{reg} = \hat{\Sigma} (Y_i - \hat{Y}_i)^2$	$S^2_{res} = \frac{\Sigma (Y_i - \hat{Y}_i)^2}{n - 2}$	
Tuna cocok	k-2	JK (TC)	$S^2_{TC} = \frac{JK (TC)}{K - 2}$	$\frac{S^2_T}{S^2}$
Kekeliruan	n-k	JK (E)	$S^2_e = \frac{JK (E)}{n - k}$	

(Sudjana, 2001: 332).

Keterangan :

$$JK (T) = \Sigma Y^2$$

$$JK (a) = \frac{(\Sigma y)^2}{n}$$

$$JK (b|a) = b \left[\Sigma xy - \frac{(\Sigma x)(\Sigma y)}{n} \right]$$

$$JK_{res} = \Sigma (Y - \hat{Y})^2$$

$$JK(E) = \sum_{xi} \left[\Sigma y_i^2 - \left(\frac{\Sigma y_i^2}{ni} \right) \right]$$

JK = Jumlah kuadrat

db = Derajat kebebasan

KT = Kuadrat total

Dari tabel di atas sekaligus diperoleh dua hasil yaitu :

a. Harga $F_1 = \frac{S^2_{reg}}{S^2_{res}}$ untuk uji keberartian regresi

Jika $F_1 > F_{tabel}$ pada dk pembilang 1 dan dk penyebut (n-2) dengan taraf signifikan 5% maka persamaan tersebut dinyatakan signifikan.

b. Harga $F_2 = \frac{S^2_{TC}}{S^2_{E}}$ untuk uji kelinieran regresi

Jika $F_2 < F_{tabel}$ pada dk pembilang (k-2) dan dk penyebut (n-2) dengan taraf signifikan 5% maka persamaan regresi tersebut dinyatakan linier.

4. Koefisien Determinasi

Untuk mengetahui besarnya kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat digunakan rumus sebagai berikut:

$$r^2 = \frac{b\{n\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)\}}{n\Sigma y^2 - (\Sigma y)^2}$$

Keterangan :

r^2 = Koefisien korelasi

b = Koefisien regresi X dari persamaan regresi

n = Jumlah data

X = Skor variabel X

Y = Skor variabel Y (Sudjana, 2001: 371)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian pada dasarnya memuat berbagai hal meliputi pengungkapan data dari instrumen penelitian dan metode analisis data yang diperoleh untuk menjawab permasalahan yang diajukan.

1. Uji Validitas dan reliabilitas

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket penelitian fasilitas belajar. Sebelum instrumen fasilitas belajar digunakan untuk pengambilan data, terlebih dahulu dilakukan ujicoba di lapangan untuk mengetahui apakah instrumen tersebut layak digunakan yaitu valid dan reliabel.

Angket fasilitas belajar yang terdiri dari 22 item soal, setelah diujicobakan pada 29 siswa dan dianalisis menggunakan uji validitas product moment dari 22 soal tersebut, ternyata valid semua yaitu item soal no. 1 s/d 22.

Pada taraf kesalahan 5% dengan $n = 29$ diperoleh nilai kritik product moment sebesar 0.367 dan r_{hitung} untuk item no 1 sebesar $0.376 > r_{tabel}$, maka item tersebut dikatakan valid. Perhitungan untuk item-item yang lain, selanjutnya dapat dilihat pada (lampiran 5).

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan rumus alpha, pada angket fasilitas belajar diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0.792 dan

pada taraf kesalahan 5% dengan $n = 29$ diperoleh nilai kritik sebesar 0.367. Karena koefisien reliabilitas lebih besar dari nilai kritik, maka angket tersebut reliabel. Koefisien reliabilitas tersebut termasuk dalam kategori tinggi, sehingga kedua skala tersebut dari segi reliabel dapat digunakan.

2. Hasil Uji Normalitas Data

Data dari hasil angket fasilitas belajar terlebih dahulu diadakan uji prasyarat data sebelum data dianalisis. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang terkumpul memenuhi syarat untuk dianalisis atau tidak. Uji prasyarat analisis yang digunakan adalah uji normalitas.

Hasil uji normalitas data kedua variabel dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.1 Rangkuman Hasil Uji Normalitas Data

Variabel	Nilai Chi kuadrat	Nilai kritik chi kuadrat	Kriteria
Fasilitas belajar	2,933	7,81	Berdistribusi normal

Sumber: hasil uji normalitas data pada lampiran 8.

Rangkuman hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa chi kuadrat hasil perhitungan lebih kecil daripada nilai kritiknya, sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

3. Hasil Deskriptif Persentase

Analisis deskriptif persentase terhadap skor yang diperoleh digunakan untuk mengetahui gambaran jawaban responden atau persepsi responden

terhadap fasilitas belajar yang ada di SMK Batik 1 Surakarta. Hasil analisis deskriptif pada data variabel fasilitas belajar dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.2 Hasil deskriptif persentase skor pada variabel fasilitas belajar

Sumber variasi	Tempat/ ruang belajar	Penerangan	Buku-buku pegangan	Kelengkapan Peralatan Komputer
No item	1,2,3	4,5	6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13	14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22
Jumlah item	3	2	8	9
Skor maksimum	$86 \times 3 \times 4$ = 1032	$86 \times 2 \times 4$ = 688	$86 \times 8 \times 4$ = 2752	$86 \times 9 \times 4$ = 3096
Skor minimum	$86 \times 3 \times 1$ = 258	$86 \times 2 \times 1$ = 172	$86 \times 8 \times 1$ = 688	$86 \times 9 \times 1$ = 774
Jumlah skor	712	453	1984	2147
% Skor	$\frac{712}{1032} \times 100\%$ = 69,6%	$\frac{453}{688} \times 100\%$ = 65,8%	$\frac{1984}{2752} \times 100\%$ = 72,1%	$\frac{2147}{3096} \times 100\%$ = 69,3%
Kriteria *)	Baik	Baik	Baik	Baik

Kriteria *) dihitung dengan cara sebagai berikut.

$$\% \text{ maksimum} = (4:4) \times 100\% = 100\%$$

$$\% \text{ minimum} = (1:4) \times 100\% = 25\%$$

$$\text{Rentang} = 100\% - 25\% = 75\%$$

$$\text{Panjang kelas} = 75\% : 4 = 18.75\%$$

Sehingga interval yang digunakan adalah:

Interval persentase skor	Kriteria
$25.00\% \leq \% \leq 43.75\%$	Kurang baik
$47.75\% < \% \leq 62.50\%$	Cukup baik

62.50% < % ≤ 81.25%	Baik
81.25% < % ≤ 100.00%	Sangat baik

Secara keseluruhan gambaran fasilitas belajar dapat dilihat dari rata-rata persentase skor dari indikator-indikator yang ada. Hasil rata-rata persentase skornya pada variabel ini sebesar 70,1% dan termasuk dalam kategori baik.

4. Hasil Analisis Regresi

Bentuk pengaruh antara kedua variabel dapat dinyatakan dengan hasil analisis regresi. Dari hasil ini digunakan untuk memprediksi pengaruh fasilitas belajar terhadap hasil belajar. Analisis regresi seperti pada (lampiran 10) menunjukkan bahwa bentuk persamaan kedua variabel dinyatakan dalam persamaan

$$Y = 1,104 + 0,092 X$$

Uji keberartian dan kelinieran dari persamaan ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Kelinieran Regresi

SUMBER VARIASI	DK	JK	KT	Fhit	F tab	Ket
Total	86	4027				
Reg (a)	1	3979,36	3979,36			
Reg (b/a)	1	33,745	33,745	204,00	3,955	Signifikan
Res	84	13,895	0,165			
Tuna cocok	26	0,128	0,005	0,021	1,687	Linier
Kekeliruan	58	13,767	0,237			

Hasil uji keberatian persamaan regresi diperoleh F_1 sebesar 204,00 pada taraf kesalahan 5% dengan dk (1: 84) diperoleh F_{tabel} sebesar 3,955. Tampak bahwa $F_1 > F_{\text{tabel}}$ yang menunjukkan bahwa koefisien arah regresi berarti.

Hasil uji kelinieran diperoleh F_2 sebesar 0,021. Pada taraf kesalahan 5% dengan dk (10:74) diperoleh F_{tabel} sebesar 1,961. Jelas bahwa $F_2 < F_{\text{tabel}}$ dan menunjukkan persamaan tersebut linier.

Berdasarkan kedua analisis varians ini maka persamaan tersebut dapat digunakan untuk memprediksi fasilitas belajar terhadap hasil belajar

Persamaan itu juga menggambarkan bahwa jika setiap terjadi pengaruh kenaikan fasilitas belajar maka hasil belajar juga naik. Hasil analisis seperti pada (lampiran 11) juga diperoleh besarnya koefisien determinasi atau r^2 sebesar 0,7083 atau 70,83%. Hal ini menunjukkan, bahwa hasil belajar komputer dipengaruhi fasilitas belajar sebesar 70,83%, sedangkan sisanya 29,17% dipengaruhi oleh faktor-faktor yang lain.

4.2. Pembahasan Hasil Penelitian

Tersedianya fasilitas belajar, yang meliputi: tempat ruang belajar, penerangan cukup, buku-buku pegangan dan peralatan komputer yang memadai kesempatan belajar yang luas, dapat menghasilkan perolehan belajar secara baik pula. Hasil belajar antara lain dapat dilihat sebagai berikut :

1. Apabila kemampuan belajar tidak didukung dengan fasilitas belajar yang memadai dari sekolah berupa perlengkapan dan peralatan komputer yang

tidak memadai, maka hasil belajar akan ikut terpengaruh, dan pengaruhnya cenderung kurang baik.

2. Apabila kemampuan belajar didukung dengan fasilitas belajar komputer yang memadai di sekolah, maka perolehan hasil belajar cenderung lebih baik(Sujanto, 1990: 206).

Berdasarkan dari uraian di atas maka, dengan tersedianya fasilitas belajar di sekolah berupa peralatan dan perlengkapan komputer yang memadai, kesempatan belajar yang luas, dapat menghasilkan perolehan belajar secara baik pula.

Dari uraian diatas dapat diambil suatu pembahasan, diantaranya :

Dari hasil perhitungan kelinieran regresi dapat diketahui bahwa fasilitas belajar komputer termasuk kategori tinggi sebesar 70,10%. Adapun hasil tersebut untuk masing-masing faktor adalah :

- a. Keadaan tempat belajar sebesar 69,6%
- b. Penerangan sebesar 65,8%
- c. Buku-buku pegangan sebesar 72,1%
- d. Kelengkapan peralatan komputer sebesar 69,3%

Hal ini berarti bahwa penyediaan fasilitas belajar baik yang terdiri keadaan tempat belajar, penerangan, buku-buku pegangan dan kelengkapan peralatan komputer dalam kategori baik, hanya saja pada masalah printer di sekolah tersebut empat komputer untuk satu printer.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada Bab IV dapat diambil beberapa simpulan antara lain:

1. Ada pengaruh antara fasilitas belajar dengan hasil belajar komputer siswa kelas II Program Keahlian Sekretaris di SMK Batik 1 Surakarta Tahun Diklat 2004/2005 dengan koefisien korelasi sebesar 0,79.
2. Fasilitas belajar memberikan sumbangan efektif terhadap hasil belajar komputer siswa kelas II Program Keahlian Sekretaris di SMK Batik 1 Surakarta Tahun Diklat 2004/2005” sebesar 70,83%, sedangkan 29,17% disebabkan oleh faktor lain di luar penelitian ini.

5.2 Saran-saran

Bertumpu pada kesimpulan tersebut, peneliti menyarankan sebagai berikut:

2. Karena fasilitas belajar mempunyai pengaruh yang tinggi terhadap hasil belajar, maka perlu penggunaan fasilitas yang optimal dan bila mungkin diadakan penambahan printer sehingga jumlah printer sama dengan jumlah komputer.
3. Siswa hendaknya diberikan kesempatan untuk belajar dan berlatih komputer diluar jam pelajaran dengan diawasi /dipandu oleh guru mata diklat, sehingga siswa dapat mengulangi pelajaran khususnya yang belum lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- _____. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Darsono, Max. 2000. *Belajar Pembelajaran*. Semarang. IKIP : Semarang Press.
- Depdikbud. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : PN Persero Balai Pustaka.
- Djamarah. 2002. *Strategi Belajar mengajar*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Hamalik Qemar. 1990. *Metode Belajar dan Kesulitan-kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsito Bandung.
- _____. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Haryadi, Sugeng. 2003. *Psikologi Perkembangan*. Semarang : UPT MKDK UNNES
- Poerwodarminto. 1980. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : Dinas Penerbitan Balai Pustaka.
- _____. 1995. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : PN Persero Balai Pustaka.
- Purwanto. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Soeparwoto. 2004. *Psikologi Perkembangan*. Semarang : UPT MKK UNNES.
- Sudjana, MA. 2001. *Metode Statistik*. Bandung : Tarsito Bandung.
- Sugandi, Achmad. 2004. *Teori Pembelajaran*. Semarang : UPT MKK UNNES.
- Sugiyono. 2001. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung : CV. Alfabeta.
- _____. 2002. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung : CV. Alfabeta.
- Sujanto, Agus. 1990. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Aksara Baru.
- Suryabrata, Sumadi. 1993. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

The Liang Gie. 2002. *Cara Belajar Yang Efisien*. Yogyakarta : Liberty.

Tim Pengembangan MKDK IKIP Semarang. 1990. *Psikologi Belajar*. Semarang. IKIP : Semarang Press.

_____ 1995. *Perkembangan Peserta Didik*. Semarang. IKIP : Semarang Press.

Tri Anni, Catharina. 2004. *Psikologi Belajar*. Semarang : UPT MKK UNNES.

UUSPN No. 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan nasional*. Semarang: Media Wiyata.

W. S. Winkel. 2004. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta : Media Abadi.