

Hubungan Antara Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar SHKK (Sanitasi Hygiene dan Keselamatan Kerja) (Studi Korelasi Pada Peserta Didik Kelas X Akomodasi Perhotelan di SMKN 1 Bojonggede, Kab. Bogor)

Arika Qurotu Ainin¹, Didin Saefuddin²

SMK Negeri 1 Bojonggede, Kabupaten Bogor

Jln. Raya Perum Pura Bojonggede, Kp.Cipeucang Desa Cimanggis, Kecamatan Bojonggede Kabupaten Bogor

(arika3cmh@yahoo.com)

Abstrak: Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode studi korelasi. Sampel dari penelitian ini terdiri dari 32 peserta didik yang dipilih dengan teknik simple random sampling. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik uji Prasyarat Analisis Data dan Uji Hipotesis.

Data dalam penelitian ini untuk variabel Hasil Belajar SHKK (Sanitasi Hygiene dan Keselamatan Kerja) (Y) diambil melalui tes soal SHKK (Sanitasi Hygiene dan Keselamatan Kerja) pilihan ganda A, B, C, D, dan E yang terdiri dari 30 butir soal. Untuk Variabel Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer (X1) dan Motivasi Belajar (X2) diambil data melalui non tes berupa angket yang terdiri dari masing-masing 30 butir pernyataan yang menggunakan skala Likert S = Selalu, SR = Sering, K = kadang-kadang, TP = Tidak pernah. Berdasarkan pengolahan data diperoleh (1) Terdapat hubungan positif dan signifikan antara Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer (X1) dengan hasil belajar SHKK (Sanitasi Hygiene dan Keselamatan Kerja) (Y) dengan koefisien korelasi $r_{y1} = 0.491$ dan persamaan regresi $\hat{Y} = 5,008 + 0,173 X1$. (2) Terdapat hubungan positif dan signifikan antara motivasi belajar (X2) dengan hasil belajar SHKK (Sanitasi Hygiene dan Keselamatan Kerja) (Y) dengan koefisien korelasi sebesar $r_{y2} = 0.576$ dan persamaan regresi $\hat{Y} = 9,02 + 0,138 X2$. (3) Terdapat hubungan positif dan signifikan antara Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer (X1) dan motivasi belajar (X2) dengan hasil belajar SHKK (Sanitasi Hygiene dan Keselamatan Kerja) (Y) dengan koefisien korelasi $r_{y12} = 0.652$ dengan persamaan regresi $\hat{Y} = 1,717 + 0.116 X1 + 0.110 X2$. Dengan demikian dapat disimpulkan (1) terdapat hubungan positif dan signifikan antara Persepsi Siswa Tentang Penggunaan XMedia Pembelajaran Berbantuan Komputer dengan hasil belajar SHKK (Sanitasi Hygiene dan Keselamatan Kerja) (2) terdapat hubungan positif dan signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar SHKK (Sanitasi Hygiene dan Keselamatan Kerja), (3) terdapat hubungan positif dan signifikan antara Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer dan motivasi belajar secara bersama-sama dengan hasil belajar SHKK (Sanitasi Hygiene dan Keselamatan Kerja).

Kata Kunci : Persepsi Siswa, Motivasi Belajar, Hasil Belajar

Abstract: *The Method was used in this research is Study Correlation Method. The number of samples are 32 students who was chosen by Simple Random*

Sampling Technics. The data analysis in this research was used analysis conditions test technic and hypothesis test.

The data in this research for variable of SHKK (Sanitation Hygiene and Safety) Learning Result (Y) was taken by multiple choice SHKK (Sanitation Hygiene and Safety) Learning test, through A,B,C, D and E option. It consists of 30 questions. For Variable Perception About Computer Assisted Instruction Media (X1) and Variable of Learning Motivation (X2) was taken by non-test questionnaire. It consists of 30 statements for each variable uses Likert Scale S = Always, SR = Often, K = Sometimes TP = Never. Based on the data cultivate was got 1). There is positive and significant correlation between Perception About Computer Assisted Instruction Media with Result of SHKK (Sanitation Hygiene and Safety) Learning (Y) on Coe fission correlation $r_{y1} = 0.491$ and Regression equality $\hat{Y} = 5,008 + 0,173 X1$. 2). There is positive and significant correlation between Learning Motivation with Result of SHKK (Sanitation Hygiene and Safety) Learning on Coe fission correlation $r_{y2} = 0.576$ and Regression equality $\hat{Y} = 9,02 + 0,138 X2$. 3). There is positive and significant correlation between Students' Perception About Computer Assisted Instruction Media and Learning Motivation manner together with Result of SHKK (Sanitation Hygiene and Safety) Coe fission Correlation $r_{y12} = 0.652$ and Regression equality $\hat{Y} = 1,717 + 0.116 X1 + 0.110 X2$. Thus 1). There is positive and significant correlation between students' perception about Computer Assisted Instruction Media with Result of SHKK (Sanitation Hygiene and Safety) learning (Y) 2). There is positive and significant correlation between Learning Motivation with Result of SHKK (Sanitation Hygiene and Safety) learning 3). There is positive and significant correlation between Students' Perception About Computer Assisted Instruction Media and Learning Motivation manner together with Result of SHKK (Sanitation Hygiene and Safety) learning.

Keyword : *Student Perception, Learning Motivation, Learning outcomes.*

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang diikuti dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi membawa perubahan yang positif bagi dunia pendidikan. Proses pembelajaranpun sedikitnya harus mengikuti teknologi yang sedang berkembang. Untuk itu, perlu dipersiapkan sumberdaya manusia yang mempunyai kemampuan untuk

menghadapi kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran.

Upaya pembaharuan dalam penggunaan media pembelajaran terus berlangsung, serta melibatkan guru dalam berbagai bidang studi. Pembelajaran interaktif adalah ketika siswa sudah tidak berasumsi guru sebagai satu-satunya sumber informasi, karena siswa bisa belajar dengan beberapa modul yang ditawarkan untuk

belajar mandiri di internet, kemudian yang harus dilakukan adalah menanamkan arti pentingnya teknologi informasi dikalangan pendidik, ada beberapa kendala baik internal (karena kesibukan jam mengajar diberbagai tempat) maupun eksternal (seperti ketersediaan akses internet dan waktu pelatihannya sendiri). Namun demikian, keharusan mendorong siswa kearah kreatif harus didukung oleh pendidik itu sendiri.

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran saat ini adalah komputer. Komputer merupakan alat yang dapat dimanfaatkan sebagai media utama dalam pembelajaran karena berbagai macam kemampuan yang dimilikinya, antara lain memiliki respon yang cepat secara virtual (tampilan) terhadap masukan yang diberikan siswa (user), mempunyai kapasitas untuk menyimpan dan memanipulasi informasi. Penggunaan komputer dalam kegiatan pembelajaran memberikan kemudahan dan menyenangkan serta lebih berinteraktif dalam menyampaikan informasi yang berupa materi pelajaran dengan lebih jelas dan mudah, sehingga dapat

memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar.

Motivasi belajar adalah hal yang penting bagi siswa dapat mengembangkan aktivitas dan kreativitas, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar Guru harus mengetahui bagaimana cara memotivasi belajar siswa dalam mata pelajaran yang diberikan, misalnya merubah pembelajaran yang menyenangkan dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik seperti yang telah dijelaskan dalam paragraf sebelumnya, media merupakan salah satu unsur yang dapat memotivasi siswa sehingga meningkatkan hasil belajar.

Pada tingkat SMK di kelas X, salah satu mata pelajaran produktif Akomodasi Perhotelan adalah SHKK (Sanitasi Hygiene dan Keselamatan Kerja), mata pelajaran SHKK (Sanitasi Hygiene dan Keselamatan Kerja) dipandang penting untuk diajarkan karena merupakan mata pelajaran yang membekali siswanya untuk siap bekerja di dunia industri perhotelan. Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2013, mata pelajaran produktif SHKK (Sanitasi Hygiene

dan Keselamatan Kerja) adalah kelompok mata pelajaran yang berfungsi membekali peserta didik agar memiliki kompetensi kerja sesuai Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI). Dalam kompetensi ini dipelajari mengenai dasar-dasar sanitasi, ruang lingkup sanitasi, bagaimana cara pencegahan penyakit, ruang lingkup keselamatan kerja untuk di industri perhotelan.

Namun realita dilapangan memperlihatkan kondisi yang jauh dari harapan kurikulum, pembelajaran SHKK (Sanitasi Hygiene dan Keselamatan Kerja) masih terkesan kaku, siswa lebih diperlakukan sebagai objek pembelajaran, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru cenderung monoton. Pembelajaran lebih bermakna jika dalam prosesnya siswa merupakan subjek dalam pembelajaran dan orientasi proses berada di pihak siswa. Banyak upaya yang telah dilakukan pihak terkait untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih memberdayakan siswa dalam pembelajaran di kelas. Diantaranya dengan menerapkan variasi beberapa model/metode/ pendekatan pembelajaran sampai melengkapi

sarana pembelajaran yang berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Dalam pembelajaran SHKK (Sanitasi Hygiene dan Keselamatan Kerja), pemanfaatan teknologi komputer dalam menghadirkan pembelajaran yang lebih menyenangkan, mudah dipahami, dan lebih membuat siswa aktif sangat memungkinkan untuk dilaksanakan. Melalui berbagai tampilan teks, suara, gambar, film, video, animasi, simulasi, membuat konsep-konsep yang semula abstrak, dan sulit dipelajari menjadi relatif lebih mudah.

Berdasarkan studi pendahuluan di SMK Negeri 1 Bojonggede, sudah menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer. Sarana laboratorium komputer sudah lengkap, tersedia infokus di seluruh kelas, selain itu terdapat juga jaringan wifi dimana setiap siswa dapat mengakses internet dengan bebas, serta didukung dengan sarana pribadi siswa, sebagian siswa telah memiliki laptop pribadi, hal tersebut mendukung media pembelajaran berbantuan komputer yang telah direncanakan dapat berjalan sesuai harapan.

Berkaitan dengan uraian di atas, kiranya perlu dilakukan penelitian mengenai hasil belajar SHKK (Sanitasi Hygiene dan Keselamatan Kerja) sehubungannya dengan persepsi siswa tentang media pembelajaran berbantuan komputer dan motivasi siswa.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan masalah yang telah dikemukakan di atas, peneliti mengidentifikasi masalah, sebagai berikut:

- 1) Apakah persepsi siswa tentang media pembelajaran berbantuan komputer dapat meningkatkan hasil belajar siswa?
- 2) Apakah pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer dapat meningkatkan hasil belajar siswa?
- 3) Apakah siswa yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi akan mendapatkan hasil belajar pada mata pelajaran SHKK (Sanitasi Hygiene dan Keselamatan Kerja) yang tinggi?
- 4) Apakah siswa yang mempunyai motivasi belajar yang rendah akan mendapatkan hasil belajar SHKK (Sanitasi Hygiene dan Keselamatan Kerja) yang rendah?
- 5) Bagaimana persepsi siswa tentang media pembelajaran berbantuan komputer?
- 6) Bagaimana motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer?
- 7) Apakah metode belajar yang digunakan guru memiliki hubungan dengan hasil belajar pada mata pelajaran SHKK (Sanitasi Hygiene dan Keselamatan Kerja)?
- 8) Apakah lingkungan belajar memiliki hubungan dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SHKK (Sanitasi Hygiene dan Keselamatan Kerja)?
- 9) Bagaimana persepsi siswa tentang pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer dapat memotivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata SHKK (Sanitasi Hygiene dan Keselamatan Kerja)?

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah, maka masalah dalam penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut :

- 1) Apakah terdapat hubungan antara persepsi siswa tentang penggunaan media pembelajaran berbantuan komputer dengan hasil belajar mata pelajaran SHKK (Sanitasi Hygiene dan Keselamatan Kerja) kelas X di SMK Negeri 1 Bojonggede Kabupaten Bogor?
- 2) Apakah terdapat hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar mata pelajaran SHKK (Sanitasi Hygiene dan Keselamatan Kerja) kelas X di SMK Negeri 1 Bojonggede Kabupaten Bogor?
- 3) Apakah terdapat hubungan antara persepsi siswa tentang penggunaan media pembelajaran berbantuan komputer dan motivasi belajar secara bersama-sama dengan hasil belajar mata pelajaran SHKK (Sanitasi Hygiene dan Keselamatan Kerja) kelas X di SMK Negeri 1 Bojonggede Kabupaten Bogor?

2. TINJAUAN TEORI

2.1. KERANGKA TEORITIK

2.1.1 Hasil Belajar SHKK (Sanitasi Hygiene dan Keselamatan Kerja)

a. Definisi Belajar

Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan pelatihan. Artinya tujuan kegiatan belajar ialah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, sikap, bahkan meliputi segenap aspek pribadi (Sabri 2005, 20).

Menurut Sukamadinata dari Witherington, belajar merupakan perubahan dalam kepribadian, yang dimanifestasikan sebagai pola – pola respon yang baru yang berbentuk keterampilan, pengetahuan dan kecakapan (Sukmadinata 2007, 58).

Belajar menempatkan seseorang dari status abilitas yang satu ketingkat abilitas yang lain. Mengenai perubahan status abilitas tersebut, menurut Bloom, seperti yang dikutip oleh Sardiman meliputi tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik (Sardiman 2008, 23).

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan belajar adalah serangkaian proses yang dilakukan

secara sadar untuk merubah perilaku seseorang melalui latihan dan pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menghasilkan sejumlah perubahan baik yang bersifat kognitif, apektif, dan psikomotor.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan (Sanjaya 2009, 13). Dengan demikian, tugas utama pendidik dalam kegiatan ini adalah merancang instrumen yang dapat mengumpulkan data tentang keberhasilan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan data tersebut pendidik dapat mengembangkan dan memperbaiki program pembelajaran.

Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar adalah pencapaian prestasi dan kemampuan yang diperoleh peserta didik Hasil Belajar SHKK (Sanitasi Hygiene dan Keselamatan Kerja).

c. Hasil Belajar SHKK (Sanitasi Hygiene dan Keselamatan Kerja)

Mata pelajaran SHKK (Sanitasi Hygiene dan Keselamatan Kerja) adalah mata pelajaran yang termasuk ke dalam kelompok dasar program keahlian C2 di paket keahlian Akomodasi Perhotelan.

Dapat disimpulkan mata pelajaran SHKK (Sanitasi Hygiene dan Keselamatan Kerja) adalah mata pelajaran yang termasuk kedalam pengelompokan dasar kompetensi kejuruan di Akomodasi Perhotelan.

2.1.2. Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer

a. Persepsi Siswa

Secara etimologis, persepsi berasal dari kata *perception* (Inggris) berasal dari bahasa latin *perception*; dari *percipare* yang artinya menerima atau mengambil. Menurut leavit dalam sobur persepsi dalam arti sempit adalah penglihatan, bagaimana cara seseorang melihat sesuatu, sedangkan dalam arti luas persepsi adalah pandangan atau pengertian yaitu bagaimana seseorang memandang atau mengartikan sesuatu.

Menurut Gibson yang dikutip oleh Suwanto (2010, 53) persepsi adalah proses kognitif yang digunakan oleh seseorang untuk menafsirkan dan memahami dunia sekitarnya. Gambaran tersebut bukanlah penyajian foto dunia fisik seseorang, melainkan suatu bagian tafsiran pribadi. Persepsi bertautan dengan cara mendapatkan pengetahuan khusus tentang objek atau kejadian pada saat tertentu, maka persepsi terjadi kapan saja stimulus menggerakkan indera.

Dari uraian tersebut diatas dapat disintesis bahwa persepsi tentang media pembelajaran berbantuan komputer adalah proses penafsiran dan penilaian siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer.

b. Media Pembelajaran Berbantuan Komputer

1) Definisi Media

Media berasal dari kata *medium*. secara harfiah, media berarti perantara yaitu perantara antara sumber pesan dengan menerima pesan, beberapa hal yang termasuk dalam media adalah film, televisi, diagram, media cetak, komputer, instruktur, dan lain sebagainya (Indriana 2011, 13).

Daryanto (2010, 4-5) berpendapat bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan, karena proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi yaitu penyampaian pesan dari pengantar ke penerima.

Dari beberapa teori-teori tersebut diatas, dapat disimpulkan media pembelajaran adalah segala sesuatu baik manusia, benda ataupun peristiwa yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar pada diri siswa.

2) Media Pembelajaran Berbantuan Komputer

Media pembelajaran berbasis komputer (CBI) merupakan konsep baru yang sampai saat ini banyak jenis desain dan implementasinya dalam dunia pendidikan dan pembelajaran. Kondisi ini muncul sebagai wujud nyata dari globalisasi teknologi informasi dan komunikasi. Saat ini, pembelajaran berbasis komputer telah berkembang menjadi berbagai model, mulai dari CAI (Computer Assisted Intruction), kemudian mengalami

perbaikan menjadi ICAI (Intellegent Computer Assisted Instruction) (Indriana 2011, 107).

Secara luas, pembelajaran berbantuan komputer ialah penggunaan komputer secara langsung dengan siswa untuk menyampaikan isi pelajaran, memberikan latihan-latihan dan menguji kemajuan belajar siswa (Anderson 1994, 197). Jadi, pembelajaran berbantuan komputer merupakan jenis aplikasi dari teknologi berbasis komputer yang dimanfaatkan dalam dunia pendidikan atau kegiatan belajar mengajar, sebagai bagian dari media pembelajaran, pembelajaran berbantuan komputer dibuat dan dikembangkan dalam bentuk perangkat lunak (software) yang berisikan pesan atau materi pembelajaran tertentu.

Dapat disimpulkan pembelajaran berbantuan komputer adalah aplikasi komputer sebagai bagian integral dalam sistem pembelajaran terhadap proses pembelajaran yang bertujuan membantu siswa dalam belajarnya bisa melalui pola interaksi dua arah melalui komputer multi arah yang diperluas melalui jaringan komputer.

c. Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer

Secara umum model pembelajaran berbantuan komputer terbagi empat bentuk klasifikasi tutorial, latihan dan praktek, simulasi, game pembelajaran (Anderson 1994). Lebih lengkap dan jelas akan di uraikan di bawah ini:

1) Tutorial

Tutorial adalah program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran menggunakan perangkat lunak berupa program komputer yang berisikan materi pelajaran, program tutorial biasanya digunakan untuk pengayaan materi kepada siswa dan menyediakan materi bagi siswa yang tertinggal pelajaran, misalnya tidak hadir dalam proses belajar dikelas.

2) Latihan dan praktek

Model latihan dan praktek dalam pembelajaran berbasis komputer, pada dasarnya, merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret. Dalam mempergunakan bentuk ini, hendaknya semua konsep,

peraturan atau prosedur terlebih dahulu sudah dipelajari siswa. Program akan membimbing pemelajar melalui serangkaian contoh yang kemudian meningkat pada ketangkasan dan kelancaran dalam menggunakan keterampilan.

3) Simulasi

Model simulasi pada dasarnya merupakan strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya. Model ini biasanya digunakan untuk materi atau tugas-tugas yang akan dipelajari namun membutuhkan biaya yang cukup besar dan memiliki resiko yang tinggi jika dilakukan di lingkungan nyata.

4) Game instruksional

Model permainan ini dikembangkan berdasarkan atas pembelajaran menyenangkan. Peserta didik dihadapkan pada beberapa penunjuk dan aturan permainan, dalam konteks pembelajaran, model ini sering disebut dengan istilah *Instructional Games* (Indriana 2011, 118).

Secanggih apapun penggunaan media pembelajaran yang digunakan, tidak akan berguna apabila penggunaan media pembelajaran tersebut tidak dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Dari uraian tersebut diatas dapat disintesis bahwa persepsi tentang media pembelajaran berbantuan komputer adalah proses penafsiran dan penilaian siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer.

2.1.3. Motivasi belajar

a. Pengertian Motivasi

Motivasi menurut Djaali (2007, 101) kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktifitas tertentu guna mencapai suatu tujuan (kebutuhan). Slavin (2006, 130) mengemukakan motivasi datang dari dua arah yaitu dari luar dan dari dalam diri seseorang.

Dari beberapa pendapat diatas mengenai motivasi dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi adalah suatu perubahan tenaga di dalam diri seseorang yang ditandai oleh dorongan dan reaksi-reaksi usaha untuk mencapai tujuan dalam memenuhi kebutuhannya.

b. Motivasi Belajar

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Dalam hal belajar motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri seseorang yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar, memberikan arah pada kegiatan subjek belajar agar dapat tercapai suatu tujuan. Motivasi belajar mempunyai peran penting dalam memberikan gairah atau semangat belajar. Sehingga siswa yang bermotivasi tinggi memiliki energi yang banyak untuk melakukan kegiatan.

Selanjutnya dengan motivasi sebagai pendukung berhasilnya belajar siswa, tidak terlepas dari dua faktor yang mempengaruhi motivasi, kedua faktor tersebut adalah faktor eksternal dan faktor internal seperti telah dibahas pada paragraph sebelumnya menurut Slavin (2006, 130) motivasi datang dari dua arah yaitu dari luar dan dari dalam diri seseorang. Sejalan dengan hal tersebut Hamzah B Uno (2008, 23) mengemukakan bahwa hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan

perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung diantaranya yaitu 1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; 2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; 3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; 4) adanya penghargaan dalam belajar; 5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; 6) adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

c. Motivasi Belajar dalam Perspektif Islam

Menuntut ilmu itu adalah suatu kewajiban bagi setiap insan yang beriman kepada Allah, dan orang Islam yang menuntut ilmu berarti ia telah mentaati perintah Allah dan Rasul-Nya, karena Allah memerintahkan kepada setiap mukmin untuk menuntut ilmu. Tanpa ada pembedaan, agama Islam menganjurkan setiap lelaki dan perempuan belajar serta menggunakan ilmu yang dimilikinya, juga untuk mengembangkan dan menyebarkan ilmunya. Islam tidak saja membatasi pada anjuran supaya belajar, bahkan menghendaki supaya seseorang itu

terus menerus melakukan pembahasan, research dan studi.

Perbandingan orang yang berilmu dengan orang yang tidak berilmu. Perbedaan antara keduanya, di antaranya sebagaimana dijelaskan oleh Rasulullah saw dalam hadits:

“Dari Abu Umamah ra: Sesungguhnya Rasulullah saw bersabda: Kelebihan orang yang berilmu dari orang yang beribadah (tanpa ilmu) itu seperti kelebihan saya dari orang yang paling rendah dari para shahabatku”. (HR. At-Tarmidzi, hadits Hasan)

Juga seperti yang disebutkan dalam hadits berikut ini:

“Dari Abi Darda’ ra, ia berkata: Aku mendengar Rasulullah saw bersabda: ...dan sesungguhnya kelebihan orang yang berilmu dari orang yang beribadah (tanpa ilmu) bagaikan kelebihan bulan pada malam purnama dari semua bintang-bintang yang lain”.

Maksudnya bahwa tidak sama antara orang yang berilmu dengan orang yang tidak berilmu. Mendorong orang menuntut ilmu dengan janji pemberian beberapa derajat bagi orang-orang yang berilmu dan beriman.

Dasarnya adalah hadits yang diriwayatkan dari Ibnu Abbas, beliau berkata: Rasulullah saw bersabda:

“Manusia yang paling dekat kepada derajat kenabian itu ialah orang-orang yang berilmu dan orang-orang yang berjihad. Adapun orang-orang yang berilmu, maka mereka itu memberi petunjuk kepada manusia berdasarkan apa yang dibawa oleh para Rasul. Sedangkan orang-orang yang berjihad itu berjuang dengan pedang-pedang mereka untuk membela apa yang dibawa oleh para Rasul itu”.

Dengan demikian yang dimaksud dengan motivasi belajar adalah kondisi psikologis peserta didik yang memiliki usaha, keinginan dan dorongan untuk belajar tentang akomodasi perhotelan yang dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal peserta didik itu sendiri.

2.2. Kerangka Berpikir

1) Hubungan Antara Persepsi Siswa Tentang Media Pembelajaran Berbantuan Komputer dengan Hasil Belajar Sanitasi Hygiene dan Keselamatan Kerja

Media merupakan salah satu komponen komunikasi yang membawa pesan dari komunikator menuju komunikan, karena dalam proses pembelajaran pada hakekatnya adalah proses komunikasi yaitu penyampaian

pesan dari guru kepada siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat dipandang penting jika penggunaan disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran, guna merangsang siswa agar lebih termotivasi dalam pembelajaran, dan memaksimalkan hasil belajar siswa.

Persepsi adalah suatu proses individu menilai dan memberikan pendapat mengenai apa yang ia lihat dan ia rasakan yang dipengaruhi oleh pengalaman masa lalu, karakteristik personal, sifat objek dan situasi.

Jadi persepsi siswa tentang media pembelajaran berbantuan komputer adalah proses penilaian siswa tentang media pembelajaran berbantuan komputer yaitu memberikan respon positif atau negatif terhadap persepsi siswa tentang penggunaan media pembelajaran berbantuan komputer yang terdiri dari empat bentuk klasifikasi tutorial, latihan dan praktek, simulasi, game pembelajaran, melalui penilaian positif atau negatif.

Berdasarkan uraian diatas, diduga terdapat hubungan positif antara persepsi siswa tentang penggunaan media pembelajaran berbantuan komputer dan hasil belajar

SHKK (Sanitasi Hygiene dan Keselamatan Kerja).

2) **Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar SHKK (Sanitasi Hygiene dan Keselamatan Kerja)**

Hasil belajar merupakan cerminan kemampuan penguasaan seseorang atas mata pelajaran yang diajarkan. Hasil belajar yang tinggi merupakan salah satu lambang keberhasilan seorang siswa dalam studinya. Siswa yang mempunyai hasil belajar yang tinggi menunjukkan bahwa yang bersangkutan memiliki tingkat kemampuan penguasaan yang tinggi pula terhadap mata pelajaran yang diprogramkan.

Dalam proses pembelajaran motivasi mempunyai pengaruh penting. Karena motivasi merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan belajar siswa, hal tersebut dimaksudkan agar siswa mempunyai perilaku belajar dengan penuh inisiatif, kreatif, dan terarah.

Siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi, agar selalu berusaha untuk lebih baik dan ingin selalu dipandang sebagai siswa yang berhasil dalam lingkungannya. Sedangkan

peserta didik yang tidak mempunyai motivasi belajar akan tidak menunjukkan kesesungguhnya dalam belajar, sehingga hasil belajar yang diperoleh tidak memuaskan. Makin tinggi motivasi belajar siswa, semakin tinggi pula hasil belajar yang diperolehnya, begitu pula sebaliknya. Berdasarkan uraian diatas, diduga terdapat hubungan positif antara motivasi belajar dan hasil belajar SHKK (Sanitasi Hygiene dan Keselamatan Kerja).

3. Hubungan Antara Persepsi Siswa Tentang Media Berbantuan Komputer dan Motivasi Belajar Akomodasi Perhotelan dengan Hasil Belajar Siswa.

Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi yang saat ini sedang berlangsung yaitu media pembelajaran berbantuan komputer, desain dan pengembangan pembelajaran menggunakan software komputer (perangkat lunak) yaitu suatu perangkat komputer yang bisa digunakan untuk menjalankan perintah dan tugas tertentu, ada empat klasifikasi model dalam media

berbantuan komputer yaitu simulasi, latihan dan praktek, tutorial, game instruksional. Dari empat klasifikasi tersebut lebih terfokus pada siswa (student oriented). Dengan demikian, pembelajaran berbantuan komputer lebih terfokus pada pemenuhan kebutuhan individual siswa, serta mempunyai tujuan agar siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Dalam hal tersebut persepsi siswa akan mempengaruhi hasil belajar semakin baik persepsi siswa tentang media pembelajaran berbantuan komputer semakin baik pula siswa dalam pembelajaran SHKK (Sanitasi Hygiene dan Keselamatan Kerja) , karena persepsi merupakan suatu proses individu menilai dan memberikan pendapat mengenai apa yang ia lihat dan ia rasakan yang dipengaruhi oleh pengalaman masa lalu, karakteristik personal, sifat objek dan situasi.

Dalam proses pembelajaran faktor motivasi juga mempunyai pengaruh penting. Motivasi merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan belajar siswa, dalam hal ini yang menjadi perilaku untuk belajar

dengan penuh inisiatif, kreatif, dan terarah.

Siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi, akan selalu berusaha untuk lebih baik dan ingin selalu dipandang sebagai siswa yang berhasil dalam lingkungannya. Sedangkan siswa yang tidak mempunyai motivasi belajar akan tidak menunjukkan kesungguhan dalam belajar, sehingga hasil belajar yang diperoleh tidak memuaskan. Makin tinggi motivasi belajar siswa, semakin tinggi pula hasil belajar yang diperolehnya, begitu pula sebaliknya.

Dengan demikian, persepsi siswa tentang media berbantuan komputer akan memberikan motivasi dalam proses pembelajaran siswa, agar mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

Berdasarkan uraian tersebut diatas, terdapat hubungan antara persepsi siswa tentang media berbantuan komputer dan motivasi belajar siswa dengan hasil belajar SHKK (Sanitasi Hygiene dan Keselamatan Kerja).

2.3. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teoritis dan kerangka berfikir yang dikembangkan

didasar, maka hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Terdapat hubungan positif antara persepsi siswa tentang media pembelajaran berbantuan komputer dengan hasil belajar SHKK (Sanitasi Hygiene dan Keselamatan Kerja).
- 2) Terdapat hubungan positif antara motivasi belajar dengan hasil belajar SHKK (Sanitasi Hygiene dan Keselamatan Kerja).
- 3) Terdapat hubungan positif antara persepsi siswa tentang media pembelajaran berbantuan komputer dan motivasi belajar secara bersama-sama dengan hasil belajar SHKK (Sanitasi Hygiene dan Keselamatan Kerja).

3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

- 1) Hubungan antara persepsi siswa tentang media pembelajaran berbantuan komputer dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SHKK (Sanitasi Hygiene dan Keselamatan Kerja)

di SMK Negeri 1 Bojonggede Kabupaten Bogor.

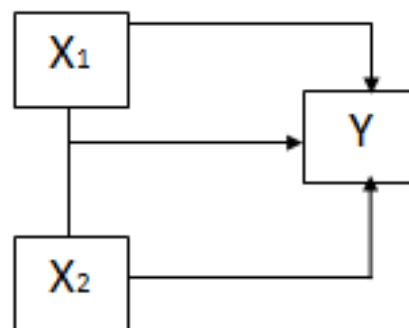
- 2) Hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SHKK (Sanitasi Hygiene dan Keselamatan Kerja) di SMK Negeri 1 Bojonggede Kabupaten Bogor.
- 3) Hubungan persepsi siswa tentang media pembelajaran berbantuan komputer dan motivasi belajar siswa secara bersama-sama dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SHKK (Sanitasi Hygiene dan Keselamatan Kerja) di SMK Negeri 1 Bojonggede Kabupaten Bogor.

3.2. Tempat dan Waktu Penelitian

- 1) Tempat penelitian adalah SMK Negeri 1 Bojonggede Kabupaten Bogor berlokasi Jl. Raya Perum Pura Desa Cimanggis Kecamatan Bojonggede Kabupaten Bogor.
- 2) Waktu penelitian adalah pada semester genap tahun pelajaran 2014-2015, mulai bulan Maret sampai dengan Oktober 2015.

3.3. Metode Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan metode survey dengan teknik korelasional, dengan cara mengumpulkan data melalui instrument. Variabel yang diukur dinyatakan dengan variable bebas dan variabel terikat. Dalam hal ini, variabel bebasnya adalah persepsi siswa tentang media pembelajaran berbantuan komputer dan motivasi belajar, sedangkan variable terikat adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran SHKK (Sanitasi Hygiene dan Keselamatan Kerja). Adapun konstelasi masalahnya terdapat dalam Gambar 1.



Gambar 1. Hubungan Antar Variabel Penelitian

Keterangan:

Y = Hasil belajar siswa pada mata pelajaran SHKK (Sanitasi Hygiene dan Keselamatan Kerja)

X1 = Persepsi siswa tentang media pembelajaran berbantuan komputer

X2 = Motivasi belajar

r_{x1y} = koefisien korelasi antara variabel X1 dengan Y
 r_{x2y} = koefisien korelasi antara variabel X2 dengan Y
 r_{x1x2y} = koefisien korelasi antara variabel X1 dan X2 bersama-sama dengan Y

Dengan demikian penelitian survey ini merupakan survey sampel yang bersifat korelasional. Sedangkan variabel dalam penelitian ini yaitu dua variabel prediktor (bebas) yaitu Persepsi Siswa Tentang Media Pembelajaran Berbantuan Komputer (X_1) dan Motivasi Belajar (X_2) serta satu variabel terikat yaitu Hasil belajar siswa pada mata pelajaran SHKK (Sanitasi Hygiene dan Keselamatan Kerja) (Y).

3.4. Populasi dan Sampling

1) Populasi Penelitian

Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Bojonggede seluruh siswa kelas X, XI dan XII Kompetensi Keahlian Akomodasi Perhotelan Kabupaten Bogor tahun pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 216 siswa.

2) Sampel Penelitian

Sampel penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas X di SMKN 1 Bojonggede yang mempunyai dua kelas yaitu X APH 1 yang berjumlah 32 orang dan X APH 2 berjumlah 32 orang. Untuk uji

penelitian hasil belajar ditentukan X APH 1 sedangkan untuk uji instrumen X APH 2.

Dengan demikian, sampel dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas X APH SMKN 01 Bojonggede sebanyak 32 orang.

3.5. Teknik Analisis Data

1) Teknik Analisis Persyaratan Data

Untuk memenuhi persyaratan statistik, sebelum analisis hipotesis dilakukan analisis persyaratan data berupa uji normalitas, uji homogenitas, dan uji linieritas, dimana semua pengujian dilakukan dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data populasi berdistribusi normal. Uji normalitas pada penelitian ini adalah uji normalitas parametrik dengan menggunakan uji liliefors sebagai berikut:

$$L_o = F(Z_1) < S(Z_1)$$

Keterangan:

L_o : L (observasi) atau harga mutlak terbesar

$F(Z_1)$: Peluang angka baku

$S(Z_1)$: Proporsi angka baku

Kriteria pengujian normalitas sebagai berikut:

- (1) Data berdistribusi normal jika $L_o < L_{tabel}$ untuk taraf signifikan $\alpha = 0,05$
- (2) Data berdistribusi tidak normal jika $L_o > L_{tabel}$ untuk taraf signifikan $\alpha = 0,05$

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data masing-masing variabel memiliki varians yang sama. Pengujian homogenitas dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode uji Bartlett. Kriteria pengujian homogenitas sebagai berikut:

- (1) Populasi mempunyai varians sama/homogen jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ untuk taraf signifikansi $\alpha = 0,05$
- (2) Populasi mempunyai varians tidak sama/tidak homogen jika $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ untuk taraf signifikansi $\alpha = 0,05$

c. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Uji ini biasanya digunakan sebagai persyaratan dalam analisis korelasi atau regresi linear.

Pengujian pada SPSS dengan menggunakan *Test for Linearity* dengan pada taraf signifikansi 0,05. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linear jika nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Pengujian Persyaratan Analisis Data

1). Uji Normalitas

Dalam penelitian ini pengujian normalitas menggunakan uji Lilliefors. Kriteria pengujian normalitas menggunakan uji Lilliefors sebagai berikut:

- Jika nilai L hitung $<$ L tabel; maka data berdistribusi normal.
- Jika nilai L hitung $>$ L tabel; maka data tidak berdistribusi normal.

Adapun rekapitulasi hasil pengujian normalitas data tiap variabel dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Signifikansi	L hitung	L tabel	Kesimpulan
Hasil belajar SHKK	0,05	0,102	0,157	Normal
Persepsi Siswa tentang Media Pembelajaran Berbantuan Komputer	0,05	0,115	0,157	Normal
Motivasi Belajar	0,05	0,152	0,157	Normal

Ket : jika $n > 30$ dengan $\alpha=0.05$ $L_t = 0,886/\sqrt{n}$

Untuk variabel hasil belajar SHKK, dari tabel di atas terlihat bahwa nilai L hitung 0,102 dan L tabel 0,157 pada taraf signifikansi 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data Hasil Belajar SHKK berdistribusi normal ($0,102 < 0,157$).

Untuk variabel Persepsi Siswa tentang Media Pembelajaran Berbantuan Komputer, dari tabel di atas terlihat bahwa nilai L hitung 0,115 dan L tabel 0,157 pada taraf signifikansi 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data Persepsi Siswa tentang Media Pembelajaran Berbantuan Komputer SHKK berdistribusi normal ($0,115 < 0,157$).

Untuk variabel Motivasi Belajar, dari tabel di atas terlihat bahwa nilai L hitung 0,152 dan L tabel 0,157 pada taraf signifikansi 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data Motivasi Belajar berdistribusi normal ($0,152 < 0,157$).

2. Uji Homogenitas

Dalam penelitian ini pengujian homogenitas dengan menggunakan uji Bartlett. Kriteria pengujian homogenitas dengan menggunakan uji Bartlett sebagai berikut:

- Jika nilai χ^2 hitung $< \chi^2$ tabel; maka data populasi memiliki varians yang homogen.
- Jika nilai χ^2 hitung $> \chi^2$ tabel; maka data populasi tidak memiliki varians yang homogen.

Adapun rekapitulasi hasil pengujian homogenitas data antar variabel dengan uji Bartlett sebagai berikut:

Tabel 2. Uji Homogenitas

Variabel	Signifikansi	χ^2 hitung	dk	χ^2 tabel	Kesimpulan
Y atas X ₁	0,05	6,47	14	23,69	Homogen
Y atas X ₂	0,05	7,30	8	15,51	Homogen

Untuk variabel Hasil Belajar SHKK atas Persepsi Siswa tentang Media Pembelajaran Berbantuan Komputer, pada tabel di atas terlihat bahwa nilai χ^2 hitung 6,47 dan χ^2 tabel 23,69 dengan $dk=14$ pada taraf signifikansi 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data Hasil Belajar SHKK atas Persepsi Siswa tentang Media Pembelajaran Berbantuan Komputer SHKK memiliki varians yang homogen ($6,47 < 23,69$).

Sedangkan untuk variabel Hasil Belajar SHKK atas Motivasi Belajar, pada tabel di atas terlihat bahwa nilai χ^2 hitung 7,30 dan χ^2 tabel 15,51 dengan dk=8 pada taraf signifikansi 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data Hasil Belajar SHKK atas Motivasi Belajar memiliki varians yang homogen ($7,30 < 15,51$).

3. Uji Linearitas

Persyaratan melakukan pengujian hipotesis menggunakan analisis regresi yaitu dengan melakukan pengujian linieritas terlebih dahulu. Dalam penelitian ini pengujian linieritas dengan menggunakan bantuan SPSS 22. Kriteria pengujian linieritas sebagai berikut:

- Jika nilai F hitung < F tabel; maka model regresi linier.
- Jika nilai F hitung > F tabel; maka model regresi tidak linier.

Rekapitulasi hasil pengujian linieritas regresi antar variabel dengan SPSS 22 sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Linieritas

Variabel	Signifikansi	F hitung	df ₁	df ₂	F tabel	Kesimpulan
Y atas X ₁	0,05	0,980	16	14	3,131	Linier
Y atas X ₂	0,05	1,721	22	8	2,444	Linier

Untuk data Kemampuan Menyusun Rencana Pembelajaran atas Minat, pada tabel di atas terlihat bahwa nilai F hitung 0,980 dan F tabel 3,131 dengan df₁=16 dan df₂=14 pada taraf signifikansi 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa model regresi antara Hasil Belajar SHKK atas Persepsi Siswa tentang Media Pembelajaran Berbantuan Komputer memenuhi persyaratan linieritas ($0,980 < 3,131$).

Selanjutnya untuk data Hasil Belajar SHKK atas Motivasi Belajar, pada tabel di atas terlihat bahwa nilai F hitung 1,721 dan F tabel 2,444 dengan df₁=22 dan df₂=8 pada taraf signifikansi 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa model regresi antara Hasil Belajar SHKK atas Motivasi Belajar memenuhi persyaratan linieritas ($1,721 < 2,444$).

4.2. Pengujian Hipotesis

1) Hubungan antara Persepsi Siswa (X₁) dengan Hasil Belajar (Y)

Tabel 4. Uji Korelasi Antara Persepsi Siswa(X₁) tentang Media Pembelajaran Berbantuan Komputer dengan Hasil Belajar (Y) SHKK

R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
.491	.241	.216	2.781

Dari tabel di atas, diperoleh koefisien korelasi antara Persepsi Siswa tentang Media Pembelajaran Berbantuan Komputer dengan Hasil Belajar SHKK sebesar 0,491. Hal ini menunjukkan bahwa hubungan antara Persepsi Siswa tentang Media Pembelajaran Berbantuan Komputer dengan Hasil Belajar SHKK tergolong sedang. Selain itu, dari tabel di atas diperoleh angka koefisien determinasi sebesar $0,241 \times 100\% = 24.1\%$ yang berarti bahwa besar kontribusi Persepsi Siswa tentang Media Pembelajaran Berbantuan Komputer SHKK terhadap Hasil Belajar SHKK sebesar 24.1%, sedangkan 24,8% dipengaruhi oleh faktor lain.

Untuk pengujian hipotesis antara Persepsi Siswa tentang Media Pembelajaran Berbantuan Komputer

SHKK dengan hasil belajar SHKK, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. $\hat{Y} = 5,008 + 0,173 (X_1)$

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	5.008	4.535		1.104	.278
1 Persepsi Siswa tentang Media Pembelajaran Berbantuan Komputer	.173	.056	.491	3.090	.004

Persamaan regresi sederhana hipotesis pertama yaitu $\hat{Y} = \alpha + \beta (X_1)$. Dari tabel di atas diperoleh nilai α sebesar 5,008 dan nilai β sebesar 0,173. Dengan demikian persamaan regresi sederhana untuk hipotesis pertama yaitu $\hat{Y} = 5,008 + 0,173 (X_1)$. Arti dari persamaan regresi tersebut yaitu bahwa setiap kenaikan 1 skor Persepsi Siswa tentang Media Pembelajaran Berbantuan Komputer siswa memiliki dampak pada kenaikan skor Hasil Belajar SHKK sebesar 0,173. Dengan demikian, Persepsi Siswa tentang Media Pembelajaran Berbantuan Komputer memiliki hubungan yang positif dengan hasil belajar SHKK, artinya semakin tinggi skor Persepsi Siswa tentang Media Pembelajaran Berbantuan Komputer maka skor Hasil Belajar SHKK siswa akan semakin tinggi pula.

Selain itu, dari tabel di atas diperoleh nilai t hitung sebesar 3,090. Sedangkan nilai t tabel pada taraf sigifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan $df = n-k-1$ atau $32-2-1 = 29$ sebesar 1,699. Adapun kriteria pengujian hipotesis sebagai berikut:

- jika t hitung $<$ t tabel, maka H_0 diterima dan menolak H_1
- jika t hitung $>$ t tabel, maka H_0 ditolak dan menerima H_1

Dari perhitungan diperoleh nilai t hitung $>$ t tabel ($3,090 > 1,699$), dengan demikian maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti terdapat hubungan yang positif antara Persepsi Siswa tentang Media Pembelajaran Berbantuan Komputer dengan hasil belajar SHKK.

Selanjutnya dilakukan pengujian korelasi parsial, yaitu pengujian koefisien korelasi jika salah satu variabel dianggap tetap. Adapun hasil uji korelasi parsial antara variabel X_1 dengan Y menggunakan SPSS 22 sebagai berikut:

Tabel 6. Uji Korelasi Parsial antara Variabel X_1 dengan Y

Control Variables		Y	X_1
Y	Correlation	1.000	.375
	Significance (2-tailed)	.	.037
	Df	0	29
X_1	Correlation	.375	1.000
	Significance (2-tailed)	.037	.
	Df	29	0

Dari tabel di atas, diperoleh nilai korelasi parsial antara Persepsi Siswa tentang Media Pembelajaran Berbantuan Komputer dengan Hasil Belajar SHKK sebesar 0,375. Hal ini menunjukkan bahwa apabila variabel Motivasi Belajar dibuat tetap, hubungan antara Persepsi Siswa tentang Media Pembelajaran Berbantuan Komputer dengan hasil belajar SHKK memiliki hubungan yang berada pada kategori sedang.

2) Hubungan antara Motivasi Belajar (X_2) dengan Hasil Belajar (Y)

Tabel 7. Korelasi Antara Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar SHKK

R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
.576	.331	.309	2.611

Dari tabel di atas, diperoleh koefisien korelasi antara Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar SHKK

sebesar 0,576. Hal ini menunjukkan bahwa hubungan antara Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar SHKK tergolong sedang. Selain itu, dari tabel di atas diperoleh angka koefisien determinasi sebesar $0,331 \times 100\% = 33,1\%$ yang berarti bahwa besar sumbangan pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar SHKK siswa sebesar 33,1%, sedangkan 66,9% dipengaruhi oleh faktor lain.

Untuk pengujian hipotesis antara Motivasi Belajar dengan hasil belajar SHKK, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. $\hat{Y} = 9,02 + 0,138 (X_2)$

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	9.020	2.613		3.452	.002
	X2	.138	.036	.576	3.856	.001

Persamaan regresi sederhana hipotesis kedua yaitu $\hat{Y} = \alpha + \beta (X_2)$. Dari tabel di atas diperoleh nilai α sebesar 9,020 dan nilai β sebesar 0,138. Dengan demikian, persamaan regresi sederhana untuk hipotesis kedua yaitu $\hat{Y} = 9,02 + 0,138 (X_2)$. Arti dari persamaan regresi tersebut yaitu bahwa setiap kenaikan 1 skor Motivasi Belajar siswa memiliki dampak pada kenaikan skor Hasil Belajar SHKK sebesar 0,138. Dengan

demikian, Motivasi Belajar memiliki hubungan yang positif dengan hasil belajar SHKK, artinya semakin tinggi skor Motivasi Belajar maka skor Hasil Belajar SHKK siswa akan semakin tinggi pula.

Selain itu, dari tabel di atas diperoleh nilai t hitung sebesar 3,856. Sedangkan nilai t tabel pada taraf sigifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan $df = n-k-1$ atau $32-2-1 = 29$ sebesar 1,699. Adapun kriteria pengujian hipotesis sebagai berikut:

- jika t hitung < t tabel, maka H₀ diterima dan menolak H₁
- jika t hitung > t tabel, maka H₀ ditolak dan menerima H₁

Dari perhitungan diperoleh nilai t hitung > t tabel ($3,856 > 1,699$), dengan demikian maka H₀ ditolak dan H₁ diterima. Hal ini berarti terdapat hubungan yang positif antara Motivasi Belajar dengan hasil belajar SHKK.

Selanjutnya dilakukan pengujian korelasi parsial, yaitu pengujian koefisien korelasi jika salah satu variabel dianggap tetap. Adapun hasil uji korelasi parsial antara variabel X₂ dengan Y menggunakan SPSS 22 sebagai berikut:

Tabel 9. Uji Korelasi Parsial antara Variabel X₂ dengan Y

Control Variables		Y	X2
X ₁	Y	Correlation	1.000
		Significance (2-tailed)	.000
		Df	0
X ₂		Correlation	.0326
		Significance (2-tailed)	.000
		Df	29

Dari tabel di atas, diperoleh nilai korelasi parsial antara Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar SHKK sebesar 0,036. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun variabel Persepsi Siswa tentang Media Pembelajaran Berbantuan Komputer SHKK dibuat tetap, hubungan antara Motivasi Belajar dengan hasil belajar SHKK tergolong rendah.

1) Hubungan antara Persepsi Siswa (X₁) tentang Media Pembelajaran Berbantuan Komputer dan Motivasi Belajar (X₂) dengan hasil belajar (Y) SHKK.

Hasil perhitungan mengenai koefisien korelasi berganda dan koefisien determinasi antara Persepsi Siswa tentang Media Pembelajaran Berbantuan Komputer dan Motivasi Belajar secara bersama-sama dengan Hasil Belajar SHKK sebagai berikut:

Tabel 10. Korelasi Antara Persepsi Siswa tentang Media Pembelajaran Berbantuan Komputer SHKK dan Motivasi Belajar secara Bersama-sama dengan Hasil Belajar SHKK

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.652	.426	.386	2.461

Dari tabel di atas, diperoleh koefisien korelasi antara Persepsi Siswa tentang Media Pembelajaran Berbantuan Komputer dan Motivasi Belajar secara bersama-sama dengan Hasil Belajar SHKK sebesar 0,652. Hal ini menunjukkan bahwa hubungan antara Persepsi Siswa tentang Media Pembelajaran Berbantuan Komputer SHKK dan Motivasi Belajar secara bersama-sama dengan Hasil Belajar SHKK tergolong kuat ($r = 0.60 - 0.79$). Selain itu, dari tabel di atas diperoleh angka koefisien determinasi sebesar $0,426 \times 100\% = 42.6\%$ yang berarti bahwa besar sumbangan pengaruh Persepsi Siswa tentang Media Pembelajaran Berbantuan Komputer dan Motivasi Belajar secara bersama-sama terhadap Hasil Belajar SHKK sebesar 42.6%, sedangkan 57.4% dipengaruhi oleh faktor lain.

Untuk menentukan persamaan garis regresi berganda antara Persepsi Siswa tentang Media Pembelajaran

Berbantuan Komputer dan Motivasi Belajar secara bersama-sama dengan hasil belajar SHKK, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 11. Persamaan Garis Regresi Berganda X_1 dan X_2 secara Bersama-sama dengan Y

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	1.717	4.156		.413	.683
1 X_1	0.116	0.053	.328	2.182	.037
1 X_2	0.110	0.036	.459	3.051	.005

Persamaan regresi berganda pada hipotesis ketiga yaitu $\hat{Y} = \alpha + \beta_1 (X_1) + \beta_2 (X_2)$. Dari tabel di atas diperoleh nilai α sebesar 1.717, nilai β_1 sebesar 0.116 dan β_2 sebesar 0.110. Dengan demikian, persamaan regresi sederhana untuk hipotesis kedua yaitu $\hat{Y} = 1.717 + 0,116 (X_1) + 0,110 (X_2)$. Arti dari persamaan regresi tersebut yaitu bahwa setiap kenaikan 1 skor Persepsi Siswa tentang Media Pembelajaran Berbantuan Komputer dan Motivasi Belajar secara bersama-sama memiliki dampak pada kenaikan skor Hasil Belajar SHKK sebesar $0,116 + 0,110 = 0,226$. Dengan demikian, Persepsi Siswa tentang Media Pembelajaran Berbantuan Komputer dan Motivasi Belajar secara bersama-sama memiliki hubungan yang positif dengan hasil belajar SHKK, artinya semakin tinggi skor Persepsi Siswa tentang Media

Pembelajaran Berbantuan Komputer dan Motivasi Belajar secara bersama-sama maka skor Hasil Belajar SHKK siswa akan semakin tinggi pula.

Pengujian hipotesis ketiga menggunakan uji F. Adapun hasil pengujian hipotesis dari regresi berganda sebagai berikut:

Tabel 12. Pengujian Hipotesis Ketiga

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	130.208	2	65.104	10.75	.000 ^a
1 Residual	175.667	29	6.057		
Total	305.875	31			

Dari hasil analisis regresi berganda di atas dapat diketahui nilai F hitung sebesar 10,75. Nilai F tabel pada taraf $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan $df_1 = 3-1 = 2$ dan $df_2 = 32-2-1 = 29$ pada taraf signifikansi 0,05 sebesar 3,328. Adapun kriteria pengujian pada hipotesis ketiga sebagai berikut:

- jika F hitung < F tabel, maka H_0 diterima dan menolak H_1
- jika F hitung > F tabel, maka H_0 ditolak dan menerima

Dari perhitungan diperoleh nilai F hitung > F tabel ($10,75 > 3,328$), dengan demikian maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti terdapat hubungan yang positif antara Persepsi Siswa tentang Media Pembelajaran

Berbantuan Komputer dan Motivasi Belajar secara bersama-sama dengan hasil belajar SHKK.

5. SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan analisis data pada bab sebelumnya, maka disimpulkan sebagai berikut: (1) terdapat hubungan positif dan kuat antara persepsi siswa tentang media pembelajaran berbantuan komputer dengan hasil belajar SHKK, (2) terdapat hubungan positif antara motivasi belajar dengan hasil belajar SHKK, (3) terdapat hubungan positif antara persepsi siswa tentang media pembelajaran berbantuan komputer dan motivasi belajar secara bersama-sama dengan hasil belajar SHKK. Rincian kesimpulan selanjutnya diuraikan sebagai berikut:

1) Persepsi siswa tentang media pembelajaran berbantuan komputer memiliki hubungan positif dengan hasil belajar SHKK. Hal ini berarti semakin tinggi dan positif persepsi siswa tentang media pembelajaran berbantuan komputer seorang siswa akan semakin tinggi pula hasil belajar SHKK

siswatersebut. Begitu pula sebaliknya, semakin rendah dan negatif persepsi siswa tentang media pembelajaran berbantuan komputer seorang siswamaka semakin rendah pula hasil belajar SHKK yang diperoleh.

2) Motivasi belajar memiliki hubungan positif dengan hasil belajar SHKK. Dengan demikian motivasi belajar memiliki hubungan langsung dengan hasil belajar SHKK. Hal ini berarti semakin tinggi dan positif motivasi belajar, maka semakin tinggi pula hasil belajar SHKK. Begitu pula sebaliknya, semakin rendah dan negatif motivasi belajar, semakin rendah hasil belajar SHKK yang diperoleh.

3) Persepsi siswa tentang media pembelajaran berbantuan komputer dan Motivasi Belajar secara bersama-sama memiliki hubungan positif dengan hasil belajar SHKK. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi dan positif persepsi siswa tentang media pembelajaran berbantuan komputer dan motivasi belajar semakin tinggi

pula hasil belajar SHKK. Begitu pula sebaliknya, semakin rendah dan negatif persepsi siswa tentang media pembelajaran berbantuan komputer dan motivasi belajar semakin rendah pula hasil belajar SHKK.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi hasil penelitian, ada beberapa saran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar SHKK yaitu:

- 1) Pendidik harus menciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar
- 2) Pendidik harus menggunakan berbagai metode dan media pembelajaran yang menarik
- 3) Pendidik senantiasa memberikan motivasi yang dapat menggugah semangat belajar siswa di setiap awal pembelajaran

6. DAFTAR PUSTAKA

- Sabri, A. *Strategi Belajar Mengajar Dan Micro Teaching*, (Jakarta : Quantum Teaching, 2005)
- Sukmadinata, N. S. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2007)
- Sardiman, A.M, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008)
- Sanjaya, W. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2007)
- Suwarto, FX. *Perilaku Keorganisasian*, (Jogjakarta: Universitas Atmajaya, 2010)
- Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta : Gava Media, 2010)
- Indriana, D. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, (Jogjakarta : Diva Press, 2011)
- Anderson, *Pemilihan dan pengembangan media untuk pembelajaran* (jakarta: Raja Grafindo Persada, 1994)
- Djaali, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta : Bumi Aksara, 2007)
- Slavin, R. E. *Educational Pschcology: Theory and Practice*, (Boston: Allyn and Bacon, 2006)
- Uno Hamzah B, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008)