

**HUBUNGAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TUTORIAL INTERAKTIF
DAN MOTIVASI BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR SISWA MATA
PELAJARAN MENGGAMBAR DENGAN PERANGKAT LUNAK
(Studi Kasus di SMK Negeri 1 Sintang)**

Rosihan Anwar^{1*)}

¹Pendidikan Teknologi Kejuruan, Fakultas Teknik, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Jakarta,
Jakarta Timur 13220, Indonesia

*) E-mail: anclawer.ictsmk@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara media pembelajaran interaktif tutorial dan motivasi belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran sejarah bahasa Indonesia siswa SMA di SMK Negeri 1 Sintang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran dan motivasi belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran tutorial interaktif dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: hasil belajar, media pembelajaran, motivasi belajar.

***The Relationship of The Use of Interactive Tutorial Learning Media and Learning
Motivation with Student Learning Outcomes in Drawing with Software
(Case Study at SMK Negeri 1 Sintang)***

Abstract: *This research aimed to know the correlation between the of tutorial interactive learning instructional media and learning motivation toward learning results, Indonesian history subject, of senior high students at SMK Negeri 1 Sintang. As the result, it showed that instructional media and learning motivation positively influenced students learning result. These results indicate that the use of interactive tutorial learning media can be used to improve student learning outcomes.*

Keywords: instructional media, learning motivation, learning results

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi sangat pesat dalam beberapa tahun belakangan ini, yang ditandai dengan banyak teknologi yang dikembangkan dalam berbagai bidang. Salah satunya adalah kemajuan dibidang teknologi komputer dan teknologi informasi, termasuk bidang teknologi pendidikan yang memudahkan proses pembelajaran di sekolah. Di era ini penyampaian pelajaran dengan metode konvensional sudah tergantikan dengan teknologi informasi. Dengan demikian, pembelajaran dapat terintegrasi dengan teknologi sebagai upaya untuk meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Selaras dengan pendapat Sadiman (2008:6) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan oleh guru agar kegiatan belajar berlangsung efektif. Hal tersebut tidak terlepas dari peran guru dalam menentukan penanaman wawasan akademik dalam pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Wardani (2004: 67) bahwa guru dapat bertindak sebagai model bagi siswa diartikan sebagai contoh perilaku, sikap, dan keterampilan yang dapat diamati langsung oleh siswa, karena apa yang dimodelkan oleh guru merupakan cara yang paling efektif untuk menanamkan keterampilan, sikap, dan nilai. Dari pengalaman mengajar peneliti di SMK Negeri 1 Sintang, saat ini masih ada guru yang menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik seperti modul, *manual book*, *powerpoint*, dan gambar. Ini ditandai dengan data hasil belajar menggambar dengan

perangkat lunak autocad dan sketchup yang diperoleh dari nilai semester 6 teknik gambar bangunan (TGB) kelas XII di SMK Negeri 1 Sintang. Lebih lanjut dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Nilai semester 6 Mata Pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL) Tahun Pelajaran 2014-2015

Interval Angka	Jumlah Siswa Terhadap Interval
>85	5
80-84	4
76-79	2
≤ 75	14
Jumlah	25

Dari data di atas menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai rata-rata di atas KKM hanya berjumlah 11 orang (44%) dari 25 siswa kelas XII TGB SMK Negeri 1 Sintang, sebanyak 14 orang (56%) yang mendapat nilai rata-rata antara 60-75, dimana sebagian besar siswa yang mendapatkan nilai sama dengan KKM=75 telah melakukan perbaikan atau remedial. Secara keseluruhan dapat diartikan bahwa siswa masih belum mampu menggambar dengan perangkat lunak secara baik.

Salah satu media alternatif untuk masalah ini adalah media pembelajaran tutorial interaktif yang merupakan model dimana penyampaian materi dilakukan dengan bentuk gerak, dan audio visual. Melalui media pembelajaran tutorial interaktif dalam pembelajaran, siswa dapat belajar aktif sehingga mampu memahami materi pelajaran menggambar dengan perangkat lunak menggunakan google SketchUp, baik teori maupun praktik, baik secara kelompok yang memiliki kemampuan berbeda maupun secara perorangan. Dengan menggunakan media ini peran guru tidak menjadi satu-satunya sumber belajar bagi siswa, karena selama ini di SMK Negeri 1 Sintang masih berpatokan kepada guru sebagai sumber belajar (*teacher centered learning*). Media pembelajaran tutorial interaktif ini lebih efektif dan bermanfaat bagi peserta didik, terutama dalam menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar menggambar dengan perangkat lunak, sehingga siswa giat dalam belajar sesuai dengan apa yang menjadi tujuan siswa. Seperti pendapat Petri dalam rusman dkk (2011:22) bahwa apabila diartikan sebagai alat, maka motivasi merupakan salah satu faktor seperti intelegensi dan hasil belajar sebelumnya yang dapat menentukan keberhasilan belajar siswa dalam bidang pengetahuan nilai-nilai, dan keterampilan.

Berdasarkan Permendikbud nomor 70 tahun 2013, tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan/ Madrasah Aliyah Kejuruan, salah satu mata pelajaran kompetensi keahlian Teknik Gambar Bangunan adalah Menggambar Dengan Perangkat Lunak. Mata pelajaran ini menuntut para siswa dapat menggambar dengan software untuk menggambar eksterior dan interior bangunan gedung dalam bentuk 3 dimensi. Terkait dengan latar belakang masalah tersebut maka kajian ini akan membahas mengenai “Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Tutorial Interaktif dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak (Studi Kasus di SMK Negeri 1 Sintang)”.

METODE

Penelitian ini tergolong penelitian *ex-post facto* dengan teknik korelasional, karena tidak melakukan manipulasi terhadap gejala yang diteliti dan gejalanya secara wajar sudah ada di lapangan. Berdasarkan pendekatannya penelitian ini tergolong penelitian kuantitatif karena dalam penelitian ini ditandai dengan adanya analisis statistik dengan teknik deskriptif korelasi. Berkenaan dengan penelitian ini, maka yang dijadikan populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII Teknik Bangunan di SMK Negeri 1 Sintang. Teknik sampling yang digunakan

dalam penelitian ini adalah teknik total sampling dimana semua anggota populasi ditetapkan sebagai anggota sampel. Maka dalam penelitian ini semua siswa kelas XII Teknik Bangunan di SMK Negeri 1 Sintang. Sebelumnya dilakukan prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan uji linieritas.

1. Uji normalitas

Merupakan langkah penelitian yang dilakukan untuk mendeteksi distribusi data pada sebuah variabel yang digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji normalitas data dengan rumus Kolmogorv Smirnov, yaitu :

$$KS = 1,36 \sqrt{\frac{n1 + n2}{n1 \times n2}}$$

Keterangan:

KS = harga *Kolmogorv-Smirnov* yang dicari

n1 = jumlah sampel yang diobservasikan/diperoleh

n2 = jumlah sampel yang diharapkan

Hasil perhitungan menggunakan *SPSS Statistic 23.0 for Windows* kemudian dikonsultasikan dengan taraf signifikan 5%, apabila dari hasil perhitungan *Asymp Sig (2-tailed)* lebih kecil atau sama dengan 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal, dan bila lebih besar dinyatakan berdistribusi normal.

2. Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui apakah masing-masing variabel terikatnya. Untuk menghitung linieritas hubungan digunakan rumus :

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

Keterangan:

F_{reg} = harga F hitung garis regresi

RK_{reg} = rerata kuadrat regresi

RK_{res} = rerata kuadrat residu

Harga F hitung dikonsultasikan dengan F tabel dengan taraf signifikan 5%. Apabila harga F hitung lebih kecil dari F tabel, maka hubungan variabel bebas (X) dengan (Y) dinyatakan linear. Pengujian hipotesis penelitian ini untuk menguji hubungan variabel bebas terhadap variabel terikat. Pengujian hipotesis pertama dan kedua menggunakan teknik analisis korelasi dan regresi sederhana. Sedangkan pengujian hipotesis ketiga menggunakan teknik analisis korelasi. Kedua teknik menggunakan bantuan *SPSS Statitic 23.0 for Windows*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berikut ini adalah hasil yang diperoleh dalam penelitian ini. Hasil pengujian normalitas dan linieritas :

1. Uji Normalitas

Berdasarkan hasil dari test masing-masing variabel hasil *residual* data hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak (Y), penggunaan media tutorial interaktif (X₁) dan data motivasi belajar(X₂) sebesar 0,061 nilai yang diperoleh lebih besar dari 0,05 pada taraf

signifikan $\alpha = 0,05$ dengan demikian disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Berikut ringkasan hasil uji normalitas menggunakan *SPSS Statistic 23.0 for Windows* dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
Standardized Residual	0,177	23	0,061

2. Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui hubungan antar variabel linier atau tidak. Uji linieritas menggunakan *SPSS Statistic 23.0 for Windows*. Nilai signifikan pada $\alpha = 0,05$ untuk media pembelajaran tutorial interaktif (X_1) dengan hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak (Y) sebesar 0,098 dan motivasi belajar (X_2) dengan hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak (Y) sebesar 0,963. Karena nilai dari lebih dari 0,05 maka variabel terikat dan variabel bebas tersebut linear.

Kemudian dilakukan perhitungan dengan membandingkan F_{hitung} dan F_{tabel} , jika nilai F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} pada $\alpha = 0,05$, maka hubungan antara variabel terikat dengan variabel bebas adalah linier. Hasil rangkuman uji linieritas dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Linieritas

No	Variabel		F_{hitung}	F_{tabel}	Ket
	Bebas	Terikat			
1	X_1	Y	2,263	2,85	Linier
2	X_2	Y	0,331	3,53	Linier

Hipotesis pertama yang diajukan adalah terdapat hubungan antara penggunaan media pembelajaran dengan hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak. Pengujian analisis regresi linier sederhana yang pertama Penggunaan media pembelajaran tutorial interaktif (X_1) dan Hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak (Y). Pengajuan hipotesis pertama menggunakan analisis regresi sederhana dan korelasi sederhana yang diperoleh dengan perhitungan *SPSS 23.0 Statistic For Windows*. Ringkasan hasil uji hipotesis pertama ini dapat dilihat pada Tabel 4

Tabel 4. Rangkuman Hasil Uji Regresi Sederhana X_1 -Y

Sumber	Koef.	r	r^2	t_{hitung}	t_{tabel}	p
Kons	5,863					
X_1	1,37	0,485	0,235	2,541	2,08	0,019

Berdasarkan tabel diatas, maka persamaan garis regresi dapat dinyatakan dalam persamaan $Y = 5,863 + 1,370 X_1$, persamaan tersebut menunjukkan bahwa nilai koefisien X_1 sebesar 1,370 yang berarti apabila nilai penggunaan media pembelajaran tutorial interaktif meningkat 1 satuan maka nilai hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak akan meningkat pula sebesar 1,370 satuan.

Kemudian diuji dengan rumus *Product Moment*, nilai koefisien korelasi (r_{x_1y}) pada Tabel 5.

Tabel 5. Uji Korelasi Pearson Product Momen X1, Y

		X1	Y
X ₁	Pearson Correlation	1	,485*
	Sig. (2-tailed)		,019
	N	23	23
Y	Pearson Correlation	,485*	1
	Sig. (2-tailed)	,019	
	N	23	23

Dari tabel 4 dan tabel 5 diatas dapat disimpulkan bahwa hasil uji t, dinyatakan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $2,541 > 2,080$ pada $\alpha = 0,05$, menolak H_0 dan menerima H_1 , dan koefisien korelasi (r_{x_1y}) sebesar 0,485. Dengan ketentuan tersebut $0,485 > 0,05$ menolak H_0 dan menerima H_1 . Dengan demikian hasil penelitian adalah terdapat hubungan antara penggunaan media pembelajaran tutorial interaktif dengan hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak.

Hipotesis kedua yang diajukan terdapat hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak. Pengujian analisis regresi linier sederhana yang kedua adalah motivasi belajar (X_2) dan Hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak (Y). Pengajuan hipotesis kedua menggunakan analisis regresi sederhana dan korelasi sederhana yang diperoleh dengan perhitungan *SPSS 23.0 Statistic For Windows*. Ringkasan hasil uji hipotesis kedua ini dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Rangkuman Hasil Uji Regresi Sederhana X2-Y

sumber	Koef.	r	r ²	t _{hitung}	t _{tabel}	p
Kons	-2,779					
X ₂	1,465	0,602	0,363	3,457	2,080	0,002

Berdasarkan tabel diatas, maka persamaan garis regresi dapat dinyatakan dalam persamaan $Y = -2,779 + 1,465 X_2$, persamaan tersebut menunjukkan bahwa nilai koefisien X_2 sebesar 1,465 yang berarti apabila nilai motivasi belajar meningkat 1 satuan maka nilai hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak akan meningkat pula sebesar 1,465 satuan. Kemudian diuji dengan rumus *Product Moment*, nilai koefisien korelasi (r_{x_2y}) pada Tabel 7

Tabel 7 Hasil uji korelasi

		Y	X ₂
Y	Pearson Correlation	1	,602**
	Sig. (2-tailed)		,002
	N	23	23
X ₂	Pearson Correlation	,602**	1
	Sig. (2-tailed)	,002	
	N	23	23

Dari Tabel 6 dan Tabel 7 di atas dapat disimpulkan bahwa hasil uji t, dinyatakan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $3,457 > 2,080$ pada $\alpha = 0,05$, menolak H_0 dan menerima H_1 , dan koefisien korelasi (r_{x_1y}) sebesar 0,602. Dengan ketentuan tersebut $0,602 > 0,05$ menolak H_0 dan menerima H_1 . Dengan demikian hasil penelitian adalah terdapat hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak.

Pengujian Hipotesis Ketiga

Hipotesis yang diajukan terdapat hubungan antara penggunaan media pembelajaran tutorial interaktif dan motivasi belajar secara bersama-sama dengan hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak. Pengujian analisis regresi linier sederhana yang ketiga adalah penggunaan media pembelajaran tutorial interaktif (X_1) dan motivasi belajar (X_2) dengan Hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak (Y).

Pengajuan hipotesis ketiga ini menggunakan analisis regresi berganda yang diperoleh dengan perhitungan *SPSS 23.0 Statistic For Windows*. Ringkasan hasil uji hipotesis ketiga ini dapat dilihat pada tabel 8 :

Tabel 8 Rangkuman Hasil Uji regresi berganda X_1, X_2 - Y

sumber	Koef.	Sig
Kons	-12,209	
X_1	1,223	0,009
X_2	0,421	

Berdasarkan tabel diatas, maka persamaan garis regresi dapat dinyatakan dalam persamaan $Y = - 12,209 + 1,223 X_1 + 0,421X_2$, persamaan tersebut menunjukkan bahwa nilai koefisien X_1 sebesar 1,223 yang berarti apabila penggunaan media pembelajaran tutorial interaktif meningkat 1 satuan maka nilai hasil belajar akan meningkat hasil belajar sebesar 1,223 satuan dengan asumsi X_2 tetap. Nilai koefisien X_2 sebesar 0,421 yang berarti apabila nilai motivasi belajar meningkat 1 satuan maka nilai hasil belajar akan meningkat pula sebesar 0,421 satuan dengan asumsi X_1 tetap. Dari tabel korelasi dengan *SPSS 23.0 Statistic For Windows* Dapat dilihat pada Tabel 9.

Tabel 9

Model	R	R Square	Sig. F Change
1	,612 ^a	,375	,009

Pada Tabel 8 dan Tabel 9 dapat dilihat bahwa nilai *sig.Fchange* $0,009 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Kemudian melihat hasil $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $5,999 > 3,499$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan kata lain hasil penelitian adalah terdapat hubungan yang positif antara variabel penggunaan media pembelajaran tutorial interaktif dan motivasi belajar secara bersama-sama dengan hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak.

Pembahasan

Penggunaan Media Pembelajaran Tutorial Interaktif

Aktifitas belajar di kelas berawal dari adanya interaksi antara guru dan siswa. Interaksi yang terjadi selama proses belajar tersebut dipengaruhi oleh lingkungannya, yang terdiri atas murid, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan/materi pelajaran, dan berbagai sumber belajar lainnya dan fasilitasnya. Dalam hal ini interaksi dalam proses belajar tersebut juga dipengaruhi oleh media pembelajaran. Arsyad (2011:1). Sedangkan pemilihan dan penggunaan media pembelajaran menurut Menurut Sanjaya (2006: 173) bagi seorang guru dalam mengajar tidak cukup hanya pandai menjelaskan suatu materi kepada siswa, tetapi juga harus mampu

mengelola kelas yang dapat diwujudkan salah satunya dengan memilih dan menggunakan media pembelajaran agar proses belajar mengajar berlangsung lebih efektif dan menarik. Kriteria yang perlu dipertimbangkan guru dalam memilih media pembelajaran adalah, (1) media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dengan tujuan pembelajaran; (2) media pembelajaran harus sesuai dengan materi pembelajaran; (3) media pembelajaran digunakan oleh guru harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa; (4) media pembelajaran yang digunakan oleh guru harus efektif dan efisien; (5) media pembelajaran digunakan oleh guru harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya (6) kesesuaian dengan fasilitas.

Motivasi Belajar Siswa

Menurut Don Hellriegel & John W. Slocum dalam Uno (2008 :5) motivasi adalah proses psikologis yang dapat menjelaskan perilaku seseorang. Perilaku pada hakikatnya berorientasi pada suatu tujuan yang memerlukan proses interaksi dari beberapa unsur. Dengan demikian, motivasi merupakan kekuatan yang mendorong seseorang melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan. Kekuatan ini pada dasarnya dirangsang oleh adanya berbagai macam kebutuhan, seperti (1) keinginan yang hendak dipenuhinya, (2) tingkah laku, (3) tujuan, (4) umpan balik. Menurut Degeng dalam Wena (2009 :35) penerapan model pembelajaran ARCS yang meliputi *attention* (perhatian), *relevance* (relevansi), *confidence* (percaya diri), dan *satisfaction* (kepuasan) ini turut menjaga dan meningkatkan motivasi siswa dengan tujuan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Bohlin dalam Hermana (2009 :56) model ARCS dikembangkan berdasarkan teori nilai harapan yang mengandung dua komponen yaitu nilai (*value*) dari tujuan yang akan dicapai dan harapan (*expectancy*) agar berhasil mencapai tujuan. Dari dua komponen itu oleh Keller dikembangkan menjadi empat komponen yaitu perhatian (*attention*), relevansi (*relevance*), keyakinan (*confidence*) dan kepuasan siswa (*satisfaction*) dengan akronim ARCS. Strategi ini adalah strategi yang cukup menarik karena dikembangkan atas dasar teori belajar dan pengalaman nyata.

Menurut Benyamin S Bloom (1956:201-207), ada tiga ranah belajar yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar merupakan keluaran dari suatu proses masukan. Masukan dari sistem tersebut berupa bermacam-macam informasi sedangkan keluarannya adalah perbuatannya atau kinerja. Perbuatan merupakan petunjuk bahwa proses belajar telah terjadi dan hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam dua macam saja yaitu pengetahuan dan keterampilan. Sudjana (2010:22) menyatakan bahwa hasil belajar adalah ukuran atau tingkat keberhasilan yang dapat dicapai oleh seorang siswa berupa tes dan biasanya diwujudkan dengan nilai atau angka-angka tertentu serta menyebabkan terjadinya perubahan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Berdasarkan uraian tentang hasil belajar dan pelajaran menggambar dengan perangkat lunak, maka yang dimaksud dengan hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak dalam penelitian ini adalah tingkat keberhasilan yang diperoleh siswa berkat adanya usaha atau pikiran sehingga dapat dinyatakan dalam bentuk penguasaan pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor dapat dilihat dari individu berupa perubahan tingkah laku secara kuantitatif.

Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Tutorial Interaktif dengan Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak

Hasil perhitungan menggunakan analisis regresi sederhana diketahui bahwa nilai koefisien korelasi (r_{x1y}) adalah 0,485. Hasil tersebut menunjukkan bahwa keefisien korelasi bernilai positif maka terdapat hubungan antara variabel penggunaan media pembelajaran dengan hasil belajar. Sedangkan koefisien determinasi (r^2_{x1y}) sebesar 0,235 atau 23,5% yang artinya bahwa

penggunaan media pembelajaran tutorial interaktif mampu menjelaskan 23,5% perubahan hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak. Berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 2,541. Hasil tersebut jika dibandingkan dengan t_{tabel} sebesar 2,080 pada taraf signifikansi 5% maka nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,541 > 2,080$). Sehingga dapat disimpulkan terdapat hubungan positif penggunaan media pembelajaran tutorial interaktif dengan hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak di Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Sintang.

Hasil analisis tersebut diperkuat oleh pendapat Sadiman yang menyatakan bahwa hasil belajar berhubungan dengan faktor intrinsik dan ekstrinsik. Salah satu faktor ekstrinsik adalah penggunaan media pembelajaran. Media adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian ruapa sehingga proses belajar terjadi”.

Terdapat Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak

Hasil perhitungan menggunakan analisis regresi sederhana diketahui bahwa nilai koefisien korelasi (r_{x_2y}) adalah 0,602. Hasil tersebut menunjukkan bahwa koefisien korelasi bernilai positif maka terdapat hubungan antara variabel motivasi belajar dengan hasil belajar. Sedangkan koefisien determinasi ($r^2_{x_2y}$) sebesar 0,363 atau 36,3 % yang artinya bahwa motivasi belajar mampu menjelaskan 36,3 % perubahan hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak. Berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 3,457. Hasil tersebut jika dibandingkan dengan t_{tabel} sebesar 2,080 pada taraf signifikansi 5% maka nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,457 > 2,080$). Sehingga dapat disimpulkan terdapat hubungan positif motivasi belajar dengan hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak di Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Sintang. Hasil analisis ini sejalan dengan model pembelajaran ARCS yang menyebutkan bahwa motivasi belajar akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Degeng dalam Wena (2009 :35) penerapan model pembelajaran ARCS yang meliputi *attention* (perhatian), *relevance* (relevansi), *confidence* (percaya diri), dan *satisfaction* (kepuasan) ini turut menjaga dan meningkatkan motivasi siswa dengan tujuan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Tutorial Interaktif dan Motivasi Belajar Secara Bersama-sama dengan Hasil Belajar Menggambar dengan Perangkat Lunak

Hasil perhitungan menggunakan analisis regresi berganda diketahui bahwa nilai koefisien korelasi ($r_{x_1x_2y}$) adalah 0,612. Hasil tersebut menunjukkan bahwa koefisien korelasi bernilai positif maka terdapat hubungan positif antara variabel motivasi belajar dengan hasil belajar. Sedangkan koefisien determinasi ($r^2_{x_1x_2y}$) sebesar 0,375 atau 37,5 % yang artinya bahwa penggunaan media pembelajaran tutorial interaktif dan motivasi belajar secara bersama-sama mampu menjelaskan 37,5 % perubahan hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Terdapat hubungan antara penggunaan media pembelajaran tutorial interaktif dengan hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak. Perhitungan menggunakan analisis regresi sederhana dan korelasi *product moment*. Penggunaan media pembelajaran memberikan peningkatan pada hasil belajar dengan perangkat lunak.
2. Terdapat hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak. Perhitungan menggunakan analisis regresi sederhana dan korelasi *product moment*. Motivasi belajar memberikan peningkatan pada hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak.

3. Terdapat hubungan antara penggunaan media pembelajaran tutorial interaktif dan motivasi belajar secara bersama-sama dengan hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak. Penggunaan media pembelajaran tutorial interaktif dan motivasi belajar secara bersama-sama memberikan peningkatan pada hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bloom, Benjamin S., etc. (1956). *Taxonomi of Educational Objectives : The Classification of Educational Goals, Handbook I Cognitive Domain*. New York : Longmans, Green and Co.
- Djamarah dan Bahri. S. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. (2005). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hannafin, M.J. dan Peck, K.L., (1998). *The Design, Development and Evaluation of Instructional Software*. New York: Macmillan Publishing Company
- Harjanto. (2008). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Lile, Ramona & Bran, Camelia. (2013). *The Assessment Of Learning Outcomes. Aurel Vlaicu University of Arad. Vol. 163*.
- Masnaini. (2003). *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Kuis dengan Mencongak di Awal Setiap Pertemuan Pada Siswa Kelas V SD 353 Patalabunga*. Skripsi sarjana. Pada FMIPA Universitas Negeri Makasar: tidak diterbitkan.
- Pramono, G. (2006). *Aplikasi Component Display Theory* , Jakarta: Pustekkom
- Purwanto, N. M. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ridwanto, Arie <http://jogjakursus.com/googlesketchup-pengertian-Kelebihan-dan-manfaat-google-sketchup/>,(diakses 18 November 2016).
- Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Multimedia Interaktif*. Bandung: Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.
- Roblyer, M & Doering, A.H. (2010). *Integrating Educational Technology Into Teaching*. Boston: Pearson
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana
- Schramm, W. (1977). *Big Media Little Media*. London : Sage Public Beverly Hills
- Sardiman A. M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sardiman, A .S, dkk. (2007). *Media Pendidikan - Pengertian, Pengembangan,dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sardiman. (1992). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Siregar, E dan Nara, H (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Siregar, E. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Soedijarto, 2008. *Landasan dan Arah Pendidikan Nasional Kita*. Jakarta : Kompas
- Sudjana. (2005). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, N (2010) *Dasar-dasar Proses Belajar*. Bandung : CV. Sinar Baru
- Sudjana, N. dan Rivai, A. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung : Penerbit C.V.Sinar Baru
- Sugiyono. (2007). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

- Sukmadinata, N.S. (2004). *Landasan Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sumarni. (2007), *Metode Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Sutirman.(2013), *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Uno, H.B. (2007). *Model Pembelajaran – Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Uno, H.B. (2008). *Teori Motivasi Dan Pengukurannya - Analisis Dibiidang Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wena, M. (2009). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: PT. Bumi Aksara