

**KONTRIBUSI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA BERBASIS  
KOMPUTER DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR  
MATA DIKLAT PERAWATAN CHASIS DAN PEMINDAH TENAGA SISWA  
KELAS XI PROGRAM KEAHLIAN  
TEKNIK KENDARAAN RINGAN SMK MUHAMMADIYAH 3 YOGYAKARTA  
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

**Adi Kristanto  
Pairun Roniwijaya**

Program Studi Pendidikan Teknik Mesin  
Universitas Sarjanawaiyata Tamansiswa Yogyakarta

**ABSTRACT**

*Research this intent to know contribution Learning Utilize Media Get basis Computer and Learned motivation to Achievement Subject studying PCPT Student brazes XI Majors Tech Vehicle Demulcent sMK Muhammadiyah 3 yogyakarta. Research this are research expost facto. Population in this research are student braze XI majors Tech Vehicle Demulcent SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta one that total 140, meanwhile its sample total 115 student that pointing nomogram Harry King, sample take in observational it utilize propotionate random is sampling. Observational result this point out that: Contribution Relative Learning Utilize Media Get basis Computer as big as 33,020, Contribution Relative Learned motivation as big as 66,98%, contribution Effective learning Utilize Media Get basis Computer as big as 17,09%, Contribution Effective Motivation berlajar as big as 34,66%.*

*keyword: Learning Utilizes Media Get basis Computer, Motivation Studying, Achievement Studying.*

**PENDAHULUAN**

Sistem pembelajaran yang selama ini dilakukan yaitu sistem pembelajaran konvensional yang kental dengan suasana instruktorsional dan dirasa kurang sesuai dengan dinamika perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan demikian sistem pembelajaran konvensional kurang fleksibel dalam mengakomodasi perkembangan materi kompetensi kejuruan karena guru harus instent menyesuaikan materi. Kenyataan lainnya yang terjadi yaitu sistem pembelajaran yang ada saat ini masih banyak yang menempatkan guru sebagai pemeran utama dalam pembelajaran.

Pembelajaran yang didapat di bangku sekolah terkadang membuat siswa menjadi bosan. Hal itu disebabkan karena penyampaian yang kurang menarik dan cenderung

*Jurnal Tanaman Vokasi*

membosankan, sehingga membuat siswa menjadi mudah lupa dengan apa yang disampaikan oleh guru, terutama pelajaran yang bersifat teoretis. Sehingga perlu dilakukan cara lain agar pembelajaran menjadi menarik dan siswa menjadi lebih mudah menerima materi yang diajarkan. Dengan adanya program aplikasi komputerisasi diharapkan dapat membantu siswa agar lebih tertarik untuk menerima materi yang disampaikan oleh guru.

Adapun salah satu upaya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi melalui pengembangan media pembelajaran berbasis komputer diantaranya penggunaan LCD proyektor yang dihubungkan dengan komputer PC atau laptop kemudian LCD proyektor ini dapat menampilkan power point, macromedia flas player, pemutaran video, dll. Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer ini diharapkan mampu mendorong peserta didik untuk bisa mencapai prestasi yang lebih baik.

Maka tujuan diadakan penelitian ini adalah untuk mengetahui kontribusi pembelajaran menggunakan media berbasis komputer dan motivasi belajar terhadap prestasi siswa kelas XII di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta tahun pelajaran 2012/2013.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **1. Prestasi Belajar Perawatan Chasis dan Pemindah Tenaga**

Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan baik secara individu maupun secara kelompok. Selanjutnya pengertian prestasi adalah apa yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja (<http://www.sarjanaku.com/2011/02/prestasi-belajar.html/>). Sumadi suryabrata (2000:34) mengemukakan bahwa prestasi juga merupakan hasil yang telah dicapai, dilakukan atau dikerjakan seseorang dalam hubungan ini dapat berupa kemampuan seseorang untuk mencapai pengetahuan yang diperoleh melalui proses pengetahuan yang diperoleh melalui proses pengalaman belajar. Prestasi menurut Oemar Hamalik (1999:28) adalah perubahan pada diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertigkah laku baru berkat pengalaman dan latihan.

Menurut Danu Permana (1997:3) mobil juga mempunyai sifat seperti manusia, mobil akan menunjukkan gejala-gejala tertentu sebelum sakit. Tindakan pengobatan harus dilakukan pada saat gejala-gejala ini timbul, ialah jangan sakitnya ini semakin tambah parah karena hal seperti inilah yang akan memperburuk kondisi komponen-komponen yang lainnya. Maka dengan ini dilakukan perbaikan dan perawatan. Jadi dapat pula dikatakan bahwa prestasi mata diklta perawatan chasis dan pemindah tenaga adalah hasil

kemampuan yang diperoleh setelah melakukan kegiatan pembelajaran perawatan chasis dan pemindah tenaga.

## **2. Pembelajaran Menggunakan Media Berbasis Komputer**

Jenis perangkat yang kini banyak digunakan dalam proses pembelajaran adalah LCD (Liquid Crystal Display) Projector. Tidak heran, karena proyektor digital ini bobotnya lebih ringan sudah tentu untuk melakukan mengajar sangat memungkinkan guru untuk menggunakan multimedia projector atau yang lebih dikenal dengan LCD Proyektor (Rudi susilana 2008:54). Jadi, adanya gambar dalam teks dapat meningkatkan memori karena adanya *dual coding* dalam memori (bandingkan *single coding*). (Dina 2011:97). Dalam penelitian ini adalah mengungkap persepsi siswa terhadap penggunaan perangkat LCD Proyektor.

## **3. Motivasi Belajar**

Menurut Hamzah B. Uno (2006:9) motivasi merupakan suatu dorongan yang timbul oleh adanya rangsangan dari luar sehingga seseorang berkeinginan untuk mengadakan perubahan tingkah laku/aktivitas tertentu lebih baik dari keadaan sebelumnya. Menurut Jonh W. Santock (2008:510) motivasi adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama.

motivasi dan belajar secara terpisah penulis dapat menyimpulkan, motivasi belajar adalah suatu dorongan dari dalam dan luar untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang semuanya itu didasarkan pada suatu tujuan atau cita-cita.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

### **1. Jenis Penelitian Kuantitatif**

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran menggunakan media berbasis komputer dan motivasi belajar dan variabel terikat adalah prestas belajar siswa.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringan SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta yang berjumlah 140 siswa.

Sampel dihitung berdasarkan pengukuran teori Harry King dengan taraf kesalahan 5%. Sehingga dengan populasi sebanyak 140 siswa maka ditemukan sampel sebesar 115 siswa.

### **2. Metode Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang ditempuh untuk memperoleh data dan informasi yang berguna untuk menguji hipotesis yang diajukan atau untuk menjawab

permasalahn penelitian. Teknik pengumpulan data yang akan digunaan dalam penelitian ini dilakukan dengan Kuesioner (angket) dan Dokumentasi (nilai rapor siswa).

### 3. Uji Validitas dan Reliabilitas Data

Untuk menguji apakah angket yang dibuat berdasarkan indikator-indikator yang ada dalam tiap variabel penelitian, untuk variabel bebas, sahih (valid) dan andal (reliabel) bila digunakan sebagai alat/instrumen pengumpul data penelitian, diujikan kepada 30 siswa diluar sampel.

**Uji Validitas**, untuk menguji validitas alat ukur terlebih dahulu dicari harga korelasi antara bagian-bagian dari alat ukur secara keseluruhan dengan cara mengorelasikan setiap butir alat ukur dengan skor total yang merupakan jumlah tiap skor butir dengan bantuan rumus Pearson Product Moment.

**Uji Reliabilitas**, Pengujian reliabilitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana alat ukur atau instrumen dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Suatu alat ukur dikatakan reliabel apabila alat ukur tersebut mampu menghasilkan nilai ukur tersebut mampu menghasilkan nilai ukur sama pada proyek pengukuran yang sama pula, meskipun pengukuran dilakukan berulang-ulang.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini diajukan 3 hipotesis. Untuk menguji kebenaran hipotesis kebenaran hipotesis 1 dan hiotesis 2 digunakan analisis korelasi parsial, sedangkan untuk menguji kebenaran 3 digunakan analisis regresi liniaer ganda 2 prediktor.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Uji Hipotesis

ANOVA <sup>b</sup>						
Model		SumofSquares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1039.786	2	519.893	60.043	.000 <sup>a</sup>
	Residual	969.779	112	8.659		
	Total	2009.565	114			

a. Predictors: (Constant), X2 Motivasi belajar, X1 Pembelajaran menggunakan media berbasis komputer

b. Dependent Variable: Y Prestasi Belajar

### 1. Uji Hipotesis Pertama

Dari tabel tersebut terlihat bahwa koefisien regresi linear ganda ( $F_{hitung}$ ) sebesar **60,043** dengan (*sig.*) **0,000** (lebih kecil dibandingkan 0,05). Sehingga dapat diputuskan bahwa ( $H_a$ ) **diterima**. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat kontribusi

yang positif pembelajaran menggunakan media berbasis komputer dan motivasi belajar secara bersama-sama terhadap prestasi belajar siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta jurusan Teknik Kendaraan Ringan.

## 2. Uji Hipotesis Kedua

Coefficients <sup>a</sup>									
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Correlations		
		B	Std. Error	Beta			Zero-order	Partial	Part
1	(Constant)	26.208	4.834		5.421	.000			
	X1 Pembelajaran menggunakan media berbasis komputer	.352	.066	.359	5.337	.000	.476	.450	.350
	X2 Motivasi belajar	.507	.062	.552	8.210	.000	.628	.613	.539

a. Dependent Variable: Y Prestasi Belajar

Dari hasil perhitungan korelasi parsial didapatkan hasil koefisien korelasi parsialnya sebesar **0,450** dengan (*sig.*) **0,000** (lebih kecil dibandingkan 0,05), sehingga dapat diputuskan bahwa (Ha) **diterima**. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat kontribusi yang positif pembelajaran menggunakan media berbasis komputer terhadap prestasi belajar siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta jurusan Teknik Kendaraan Ringan

## 3. Uji Hipotesis Ketiga

Dari hasil perhitungan korelasi parsial didapatkan hasil koefisien korelasi parsialnya sebesar **0,613** dengan (*sig.*) **0,000** (lebih kecil dibandingkan 0,05), sehingga dapat diputuskan bahwa (Ha) **diterima**.. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat kontribusi yang positif motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta jurusan Teknik Kendaraan Ringan.

## Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Kontribusi Pembelajaran Menggunakan Media Berbasis Komputer dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Mata Diklat PCPT Siswa Kelas XI Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringan SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta tahun ajaran 2012/2013.

## Sumbangan Efetif (SE) dan Sumbangan Relative (SR)

Contribution Summary		
	Contribution	
	Relativity	Effective
X1 Pembelajaran menggunakan media berbasis komputer	33.02%	17.09%
X2 Motivasi belajar	66.98%	34.66%
Total	100.00%	51.74%

Dari perhitungan diperoleh bahwa Sumbangan Relatif Pembelajaran Menggunakan Media Berbasis Komputer sebesar **33,02 %** dan sumbangan Relatif Motivasi Belajar sebesar **66,98%**, sedangkan Sumbanga Efektif Pembelajaran Menggunakan Media Berbasis Komputer sebesar **17,09 %**, dan Sumbangaan Efektif Motivasi Belajar sebesar **34,66%**. Dari hasil tersebut terlihat bahwa Sumbangan Relatif maupun Efektif Motivasi Belajar jauh lebih besar daripada Sumbangan Relatif dan Efektif Pembelajaran Menggunakan Media Berbasis Komputer. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa **51,7%** dari variasi yang terjadi pada variabel prestasi belajar disebabkan oleh pengaruh variabel Pembelajaran Menggunakan Media Berbasis Komputer dan motivasi belajar, sedangkan sisanya sebesar **48,3%** dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian.

Dengan demikian maka untuk meningkatkan prestasi belajar para siswa, selain memperhatikan pembelajaran menggunakan media berbasis komputer juga perlu diperhatikan aspek lainnya karena terungkap dalam penelitian ini bahwa kontribusi pembelajaran menggunakan media berbasis komputer lebih kecil dari pada kontribusi motivasi belajar. Sementara itu aspek motivasi khususnya motivasi belajar juga perlu selalu ditingkatkan, karena dari hasil penelitian ini terungkap kontribusi yang dari motivasi belajar sebesar **33,66%** terhadap prestasi belajar.

Aspek-aspek di luar variabel penelitian ini juga perlu mendapat perhatian besar untuk meningkatkan prastasi para siswa mengingat **48,3%** variasi yang terjadi pada prestasi belajar yang dipengaruhi oleh variabel penelitian. Aspek-aspek yang lain yang berpengaruh dapat digolongkan menjadi aspek intrinsik atau aspek yang berada dalam diri siswa dan aspek ekstrinsik yaitu aspek yang berada di luar diri siswa. Aspek intrinsik meliputi; intelegensi, minat, bakat, fasilitas dari orang tua, fasilitas sekolah dan lain sebagainya. Sementara aspek ekstrinsik meliputi; lingkungan belajar, kurikulum, sarana pembelajaran, bimbingan orang tua, dan lain sebagainya. Dengan banyaknya faktor lain

yang berpengaruh terhadap prestasi belajar, maka diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui seberapa besar pengaruh faktor-faktor tersebut terhadap prestasi siswa.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan dari hasil analisa data pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Terdapat kontribusi yang positif Pembelajaran Menggunakan Media Berbasis Komputer dan Motivasi Belajar secara bersama-sama terhadap Prestasi Belajar Perawatan Chasis dan Pemindah Tenaga siswa kelas XI Jurusan Teknik Kendaraan Ringan SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta
2. Terdapat kontribusi yang positif Pembelajaran Menggunakan Media Berbasis Komputer terhadap Prestasi Belajar Perawatan Chasis dan Pemindah Tenaga siswa kelas XI Jurusan Teknik Kendaraan Ringan SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta .
3. Terdapat kontribusi yang positif Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Perawatan Chasis dan Pemindah Tenaga siswa kelas XI Jurusan Teknik Kendaraan Ringan SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta .
4. Sumbangan Relatif maupun Sumbangan Efektif Motivasi Belajar lebih besar daripada Sumbangan Relatif dan Sumbangan Efektif Pembelajaran Menggunakan Media Berbasis Komputer terhadap Prestasi Belajar. Sumbangan Relatif Pembelajaran Menggunakan Media Berbasis Komputer sebesar 33,027% sedangkan Sumbangan Efektifnya sebesar 17,09%. Sementara Sumbangan Relatif Motivasi Belajar sebesar 66, 98% sedangkan Sumbangan Efektifnya sebesar 34,66%.

### **B. Saran**

Berdasarkan pemahaman dan kesimpulan dari penelitian ini, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut.

1. Pihak sekolah, terutama para guru sebagai pembimbing dan fasilitator pelaksana pendidikan dan pelatihan di sekolah perlu mengupayakan perbaikan dan peningkatan kualitas pendidikan dengan memaksimalkan pembelajaran menggunakan media berbasis komputer dan motivasi belajar dalam setiap proses pembelajaran, sehingga diperoleh prestasi belajar yang lebih baik.

2. Pihak sekolah perlu meningkatkan penyuluhan dan bimbingan kepada para siswa agar mereka selalu memiliki semangat yang tinggi dalam belajar untuk mencapai prestasi yang lebih baik.
3. Apabila penelitian ini ditindak lanjuti maka akan lebih baik jika memperhatikan keterbatasan-keterbatasan dalam penelitian ini, sehingga penelitian yang berikutnya akan memperoleh hasil yang lebih baik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Danu Permana 1997. *Pengantar Psikologi Umum*. Bandung : CV Alfabeta
- Dina Indriana. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Diva Prees
- <http://www.sarjanaku.com/2011/02/prestasi-belajar.html/> diakses 26 September 2012/14.29 Wib.
- Jonh W. Santock. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Fajar Interpretama offset.
- Oemar Hamalik. 1999. *Metode Belajar dan Kesulita-Kesulitan*. Bandung. Ganesha
- Rudi susilana. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: FIP UPI
- Sumadi Suryabrata. 2000. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi UGM.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta.