

## HUBUNGAN ANTARA PERSEPSI TENTANG PROGRAM MULTIMEDIA DAN MINAT BELAJAR DENGAN MOTIVASI BELAJAR SISWA JURUSAN MULTIMEDIA

SITI MUFAROCHAH

STAI Al Azhar, Menganti Gresik\_Jl. Raya Menganti Krajan No 447 Gresik

[mufaroachahefer@gmail.com](mailto:mufaroachahefer@gmail.com)

**Abstract.** This study aims to prove a correlation between perceptions of multimedia program and learning interest of student's learning motivation on multimedia department. The samples of this study are 80 students of SMK YPM 3 Taman Sidoarjo. The results of this study are there is a correlation between perceptions of multimedia program and learning interest of student's learning motivation. According to the data analysis result by using Multiple Regression Analysis known  $F=7.792$  with a significance level  $(p)<0.001$ . the effective contribution of these variables 16,8% and the remaining is 83,9%, it is caused by other variables that are not measured by the researcher.

**Abstraksi:** penelitian ini bertujuan untuk membuktikan adanya hubungan antara persepsi tentang program multimedia dan minat belajar terhadap motivasi belajar siswa jurusan multimedia. Sampel penelitian ini sebanyak 80 siswa SMK YPM 3 Taman, Sidoarjo. Hasil dari penelitian ini adalah ada hubungan antara persepsi siswa tentang program multimedia dan minat belajar dengan motivasi belajar siswa ( $F= 7.793$  dengan taraf signifikansi  $(p)<0.001$ ). sumbangan efektif kedua variable tersebut adalah 16,8% sisanya sebesar 83,9% di sebabkan oleh variable lain.

**Kata kunci:** persepsi, minat belajar, motivasi belajar.



## **PENGANTAR**

Pendidikan merupakan salah satu hal yang penting untuk dapat mencapai suatu Negara yang stabil dalam GBHN Tap MPR no. II/1988 dijelaskan bahwa: pendidikan merupakan proses budaya untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia. Pendidikan berlangsung seumur hidup dan dilaksanakan di dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Pada dasarnya terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi keberhasilan pendidikan, antara lain: siswa dan pendidik, siswa sebagai obyek pendidikan dan pendidik sebagai subyek pendidikan. Ada satu proses penting dalam pendidikan yaitu proses belajar. Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap individu dan langsung sepanjang hidupnya (life long education). Proses belajar dapat terjadi di mana saja, apabila proses itu diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah, tidak lain dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap Arsyad, 2007

Siswa dalam kehidupannya sehari-hari hidup dalam tiga kutub, yaitu: kutub keluarga, sekolah, dan masyarakat. Kondisi masing-masing kutub dan interaksi antara ketiga kutub itu, akan menghasilkan dampak yang positif maupun yang negative pada remaja. Dampak positif misalnya prestasi sekolah baik, dan tidak menunjukkan perilaku antisosial. Sedangkan dampak negatif misalnya, prestasi sekolah merosot dan menunjukkan perilaku menyimpang (antisosial). Oleh karena itu pencegahan dan penanganan dampak negative tersebut, hendaknya diujukan kepada ketiga kutub tadi secara utuh dan tidak partial (Hawari, 1997)

Berbagai karakter siswa terdapat di dunia pendidikan yang hal ini dapat menjadikan berbagai masalah, tidak hanya menyangkut diri siswa terkadang teman, para guru, bahkan orang tua juga masuk dalam masalah tersebut. Terutama yang terjadi pada SMK YPM 3 taman, sebagai tempat penelitian ini. Berbagai masalah tersebut antara lain: merusak computer, membolos pada jam pelajaran MULOK, sering berbohong, berkali-kali keluar kelas diwaktu pelajaran produktif, selalu membuat gadu, prestasi di sekolah yang tidak ada, melawan aturan-aturan di sekolah, dan tidak disiplin.

Masalah-masalah tersebut sering terjadi pada siswa dan bahkan sudah berkali-kali diingatkan, akan tetapi tidak ada sedikitpun rasa jera. Berbagai usaha telah dilakukan, mulai dari diingatkan, dinasehati, diberikan hukuman, panggilan orang tua sampai penulisan surat pernyataan untuk keluar dari sekolah. Semua hal ini sudah dilakukan akan tetapi tidak sedikitpun ada perubahan pada diri individu.

Dari berbagai masalah yang ditimbulkan oleh siswa ini menjadikan banyak hal yang berubah pada awal pengamatan yang terjadi pada awal masuk di SMK YPM 3 ini. Pada awal masuk siswa beranggapan bahwa multimedia mudah dan akan menjadi

sukses seperti orang-orang yang terkenal dalam bidang ini, tanpa tahu bagaimana susahnyanya cara untuk menggapai kesuksesan. Minat yang awalnya sangat tinggi menjadi turun, yang pada awalnya merelakan untuk berantri panjang untuk masuk program multimedia, memberi uang gedungterlebih dahulu, mempersiapkan peralatan yang berkaitan dengan multimedia, hal-hal tersebut diatas menghilang setelah para siswa tersebut masuk pada program multimedia ini. Yang pada intnya para siswa ini mengalami penurunan motivasi dalam belajar, dengan berbagai macam perilaku yang siswa lakukan, misalnya merusak computer, membolos pada jam pelajaran MULOK, sering berbohong, berkali-kali keluar kelas diwaktu pelajaran produktif, selalu buat gadu.

Apabila dilihat pada semua yang dialami oleh para siswa SMK YPM 3 maka ada penurunan motivasi. Pada awal siswa mengambil program multimedia dengan rasa percaya diri dan dengan tegas mengutarakan keinginan terhadap program ini maka bisa dikatakan ada sedikit kesalahan cara memandang atau menginterpretasikan program multimedia atau bisa disebut juga salah persepsi sehingga kesalahan ini dapat mengakibatkan kesalahan juga pada kesukaan atau pada minat siswa.

Persepsi yang timbul terhadap program multimedia ini akan mempunyai dampak yang sangat kuat pada motivasi belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan banyaknya siswa yang mengambil program ini, bahkan sampai menolak para siswa tersebut. Sedangkan untuk minat yang siswa miliki terhadap multimedia juga memiliki pengaruh yang kuat juga pada motivasibelajar yang ada, hal ini terbukti pada awal kali masuk pada SMK YPM 3 yang dating sebelum ujian SMP/MTS dilaksanakan. Para siswa banyak yang menggambil formulir dan berani menitipkan 50% dari uang gedung sebelum pengumuman dapat diterima di SMK YPM 3, sehingga antara persepsi siswa tentang program multimedia dan minat belajar terhadap motivasi belajar ini menjadi hal yang perlu penulis bahas karena pada pertengahan semester banyak perilaku-perilaku yang tidak sama pada awal kali siswa masuk atau bias dikatakan adanya penurunan motivasi yang terjadi dengan contoh-contoh seperti yang telah di paparkan diatas oelh penulis.

Dalam penelitian ini banyak faktor yang mempengaruhi dalam cara peningkatan motvasi misalanya: pemberian angka, hadiah, kompetisi, Ego-involment, memberi ulangan, mengetahui hasil, pujian, hukuman, hasrat untuk belajar, tujuan yang diakui.

## **METODE**

### **a. Variable penelitian**

Penelitian ini melibatkan tiga variable, yang meliputi dua variabel bebas (*independent variable*), yaitu: persepsi tentang program multimedia, minat belajar dan satu variable tergantung (*dependent variable*), yaitu motivasi belajar.

b. Definisi operasional variabel penelitian

Motivasi berasal dari kata “ motif” diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak diri dalam dan di dalam subyek untuk melakukan aktifitas-aktifitas tertentu demiterciptanya suatu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi intern(kesiapsiagaan). Berawal dari kata” motif” maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan/ mendadak(Sardiman, 2000).

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri seseorang yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungandari kegiatan belajar dan yang menimbulkan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh individu dapat tercapai(Winkel, 1987).

Indikator dalam motivasi belajar adalah 1). Tekun terhadap tugas(suka bekerja keras, terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak perna berhenti sebelum selesai); 2). Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa); 3). Menunjukkan minat untuk sukses; 4). Mempunyai orintasi ke masa yang akan datang (Sardiman, 2000)

Persepsi merupakan suatu proses yag di dahului oleh penginderaan, yaitu proses yang berwujud diterimanya stimulus oleh individu melalui alat reseptornya dan di turunkan ke pusat susunan syaraf yaitu otak, sehingga individu dapat mempersepsikan apa yang ia lihat, ia dengar dan sebagainya (Walito, 1997).

Menurut Vaughan (2006) menyatakan bahwa multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, animasi dan video yang disampaikan kepada anda dengan computer atau peralatan manipulasi elektronik dengan digital yang lain. Melalui gabungan media-mediaini pengalaman belajar menjadi sesuatu yang interaktif yang mencerminkan suatu pengalaman dalam kehidupan sehari-hari.

Indikator-indikator persepsi siswa tentang program multimedia adalah 1). Pengembang web; 2). Pengembang multimedia; 3). pengembang permainan; 4). Rumah produksi sinema film; 4). Industri media dan periklanan. (Kurikulum SMK, 2004)

Poerwodarminto (1982) dalam kamus umum bahasa indonesua menyatakan bahwa minat adalah perhatian, kesukaan (kecenderungan) kepada sesuatu. Minat sebagai salah satu bagian dari factor psikologis mendorong individu mencapai tujuan. Minat dapat bertambahh kuat dan bertambah lemah seiring dengan pengalaman yang dialami oleh individu masing-masing. Minat adalah sikap yang membuat orang senang akan obyek, situasi atau ide-ide tertentu. Hal ini diikuti oleh perasaan senang dan kecenderungan untuk mencapai obyek yang disenangi itu, ditambahkan pula bahwa pola-pola minat seseorang merupakan salah satu factor yang menentukan kesesuaian orang dengan pekerjaannya ( As'ad, 1982)

c. Hipotesis penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah: 1). Ada hubungan antara persepsi tentang program multimedia dengan motivasi belajar siswa jurusan multimedia, 2). Ada hubungan positif antara persepsi tentang program multimedia dengan motivasi belajar siswa jurusan multimedia, 3). Ada

hubungan positif antara minat belajar dengan motivasi belajar siswa jurusan multimedia.

d. Subyek penelitian

Adapun sampel dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas X dan XII SMK YPM 3 Taman Sidoarjo, sejumlah 80 siswa. 40 siswa kelas X dan 40 siswa kelas XII

e. Alat pengambilan data

Data dalam penelitian ini diperoleh dari skala motivasi belajar, skala persepsi siswa tentang program multimedia, dan skala minat belajar.

**Skala Motivasi belajar**, pengukuran variable ini dikembangkan berdasarkan keempat indikator diatas, yang masing-masing indikator dikembangkan menjadi 10 butir aitem. Lima butir aitem favorable dan lima butir aitem unfavorable. Skala motivasi belajar multimedia yang digunakan memiliki 5 alternatif jawaban antara lain (1). SS- Sangat setuju, (2). S- Setuju, (3).TT- Tidak tahu, (4). TS- Tidak setuju, (5). STS- Sangat tdak setuju.

Analisa butir untuk mengetahui validitas aitem-aitem skala motivasi menggabungkan bantuan komputer melalui SPSS versi 16. Hasil analisis menunjukkan bahwa dari 40 aitem yang dianalisis ada 13 aitem yang dinyatakan valid dan 27 aitem yang dinyatakan gugur yaitu dengan indeks daya diskriminasi sebesar 0,250. Sedangkan untuk uji keandalan ( Reliabilitas) dari 13 aitem valid mendapatkan koefisien reliabilitas sebesar 0,897. Dari hasil ini maka dapat di simpulkan bahwa koefisien reliabilitas dalam motivasi belajar telah memenuhi dari batas minimum koefisien reliabilitas 0,700.

**Skala Persepsi Siswa Tentang Program multimedia**, pengukuran variable ini dikembangkan berdasarkan kelima indikator diatas, yang masing-masing indikator dikembangkan menjadi 8 butir aitem. Empat butir aitem favorable dan empat butir aitem unfavorable. Skala persepsi siswa tentang program multimedia yang digunakan memiliki 5 alternatif jawaban antara lain (1). SS- Sangat setuju, (2). S- Setuju, (3).TT- Tidak tahu, (4). TS- Tidak setuju, (5). STS- Sangat tdak setuju.

Analisa butir untuk mengetahui validitas aitem-aitem skala persepsi siswa tentang program multimedia menggabungkan bantuan computer melalui SPSS versi 16. Hasil analisis menunjukkan bahwa dari 40 aitem yang dianalisis ada 11 aitem yang dinyatakan valid dan 29 aitem yang dinyatakan gugur yaitu dengan indeks daya diskriminasi sebesar 0,250. Sedangkan untuk uji keandalan ( Reliabilitas) dari 13 aitem valid mendapatkan koefisien reliabilitas sebesar 0,564. Dari hasil ini maka dapat di simpulkan bahwa koefisien reliabilitas dalam skala persepsi tentang program multimedia tidak memenuhi dari batas minimum koefisien reliabilitas 0,700.

**Skala Minat Belajar**, pengukuran variable ini dikembangkan berdasarkan keempat indikator diatas, yang masing-masing indikator dikembangkan menjadi 10 butir aitem. lima butir aitem favorable dan lima butir aitem unfavorable. Skala minat belajar yang digunakan memiliki 5 alternatif jawaban antara lain (1). SS- Sangat setuju, (2). S- Setuju, (3).TT- Tidak tahu, (4). TS- Tidak setuju, (5). STS- Sangat tdak setuju.

Analisa butir untuk mengetahui validitas aitem-aitem skala minat belajar menggabungkan bantuan computer melalui SPSS versi 16. Hasil analisis menunjukkan bahwa dari 40 aitem yang dianalisis ada 25 aitem yang dinyatakan valid dan 5 aitem yang dinyatakan gugur yaitu dengan indeks daya diskriminasi sebesar 0,250. Sedangkan untuk uji keandalan (Reliabilitas) dari 13 aitem valid mendapatkan koefisien reliabilitas sebesar 0,850. Dari hasil ini maka dapat di simpulkan bahwa koefisien reliabilitas dalam skala minat belajar telah memenuhi dari batas minimum koefisien reliabilitas 0,700.

## **HASIL PENELITIAN**

Setelah melalui uji coba prasyarat dan diketahui bahwa prasyarat terpenuhi, barulah dilakukan analisis untuk menguji hipotesis yang diajukan. Setelah uji asumsi terpenuhi, analisis data yang digunakan ialah analisis Regresi Berganda, yaitu menghubungkan variable bebas yaitu: persepsi siswa tentang program multimedia (x1) dan minat belajar (x2), dengan variable terikat yaitu: motivasi belajar (Y).

**Hasil uji hipotesis pertama:** hasil kompulasi dengan teknik analisis Regresi Berganda menggunakan SPSS 16.0 Statistic for Windows untuk menguji hipotesis diketahui  $F= 7.792$  dengan tarif signifikansi  $p = 0.001(p < 0.001)$  maka persepsi tentang program multimedia dan minat belajar secara bersama-sama berhubungan sangat signifikan dengan variable motivasi belajar siswa. Sedangkan untuk R Square ( $R^2$ )= 0,168 artinya besarnya hubungan antara persepsi siswa tentang program multimedia dan minat belajar dengan motivasi belajar siswa sebesar 16,8% sedangkan sisanya 83,9% disebabkan oleh variable lain yang tidak di ukur oleh peneliti.

**Hasil uji hipotesis kedua:** hasil korelasi parsial antara persepsi tentang program multimedia dengan variable motivasi belajar siswa diperoleh  $t= 2.630$   $p = 0.001(p < 0.001)$ . Berarti ada hubungan antara persepsi tentang program multimedia dengan variable motivasi belajar siswa.

**Hasil uji hipotesis ketiga:** hasil korelasi parsial antara minat belajar dengan variable motivasi belajar siswa diperoleh  $t=-3.516$   $p = 0.001(p < 0.001)$ . Berarti ada hubungan signifikan antara minat belajar dengan variable motivasi belajar siswa. Untuk hasil negatif ini maka hipotesis ketiga ditolak.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis regresi yang diperoleh dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara persepsi tentang program multimedia dan minat belajar dengan motivasi belajar siswa jurusan multimedia. Hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya persepsi yang positif akan berdampak baik pada minat belajar siswa yang akan berakibat pada motivasi belajar siswa secara keseluruhan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Atkinson, 1997, pengantar psikologi jilid 2 jakarta : Erlangga
- Azwar, S. 1999. Realibilitas dan Validitas, seri pengukuran psikologi. Yogyakarta: Liberty
- Bakri, D. 1981. Prestasi Belajar dan Komoetensi Guru, Surabaya: Usaha Nasional
- Crider, A.B.1983> Psychology. Scott. Foresman dan Co. England
- Djamarah. Syaiful Bahri. 2002. Psikologi Belajar. Jakarta: Rineksa Cipta
- Dahar, R. W. 1989. Teori – Teori Belajar. Jakarta Erlangga
- Gulo, D. 1990. Kamus Psikologi. Bandung: Pioner Jaya
- Hillgard, et. Al. 1979. Percetion. By Alfred A. Knoop. New York: Northwestern Univercity
- Hamzah, B. Uno, 2007. Profesi Kependidikan. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamzah, B. Uno, 2006. Teori Motivasi dan Pengukurannya. Jakarta: Bumi Aksara
- I. Nyoman S. Degeng, 2001. Teori Belajar dan Pembelajaran. Universitas Negeri Malang: LP3
- IGK. Wardani. DKK, 2000. Kurikulum Pendidikan Dasar. Jakarta: Depdiknas Ditjen Dikdasmen
- Kartini Kartono. 1990. Pengantar Metodologi Research Sosial. Bandung: Mandar Maju Bandung
- Mussen, P.H. 1992. Perkembangan dan Kepribadian Anak (Terjemahan Budiyanto, F.X., dkk). Jakarta: Archan
- Oemar Hamalik, 2002. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Poerwodarminto, 1991. Kamus Umum Bahasa Indonesia. Jakarta: Bina Ilmu
- Rusthon, J. Phillipe, Henry, Roediger III, Elisabet, D. 1984. Psychology. Paris: Capaldi. Scott G.
- Sardiman. 2000. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Singarimbun, Masri. 1989. Metode Penelitian Survey. Jakarta: PT. Pustaka LP3ES Indonesia
- Slameto. 1998. Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana. 1992. Tehnik Analisis Regresi dan Korelasi bagi Para Peneliti. Bandung: PT.Tarsito
- Sugiono. 2000. Metode Penelitian Administrasi. Bandung: Alfabeta
- Suharnan. 2005. Psikologi Kognitif, Surabaya: Srikandi
- Suharsimi Arikunto. 1997. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek, Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Suryabrata, S. 2001. Psikologi Pendidikan. Jakarta: Rajawali Press.
- Sutrisno Hadi. 2000. Seri Program Statistik (SPS). Yogyakarta: Fakultas Psikologi Universitas Yogyakarta
- Suwarsono. 1999. Problematika Pendidikan Matematika di Indonesia. Jakarta: Rineka Cipta
- Usman, Uzer. 2000. Menjadi Guru Profesional. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Westy Soemanto. 1998. Psikologi Pendidikan Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta

Winkel. A. 1986. Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: Andi Offsert

Waitten, W. 1994. Psychology Themes and Variuos. Pacific Glove California :  
Brooks/Cole Publishing Company