KONTRIBUSI MOTIVASI BELAJAR DAN INTERAKSI BELAJAR DALAM PRAKTEK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS KELAS X JURUSAN MULTIMEDIA SMK N 2 GUGUAK

SKRIPSI

Diajukan Kepada Tim Penguji Jurusan Teknik Elektronika
Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

SOFIA LORA
NIM. 00587

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

KONTRIBUSI MOTIVASI BELAJAR DAN INTERAKSI BELAJAR DALAM PRAKTEK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS KELAS X JURUSAN MULTIMEDIA SMK N 2 GUGUAK

Nama	**: Sofia Lora**
NIM/BP	**: 00587/2008**
Jurusan	**: Teknik Elektronika**
Program Studi	**: Pendidikan Teknik Elektronika**
Fakultas	**: Teknik**

Padang, September 2014

Disetujui oleh,

Pembimbing I	**Pembimbing II**
Drs. Zulkifli Naansah, M.Pd	**Titi Sriwahyuni, S.Pd, M.Eng**
NIP. 19500113 197602 1 001	**NIP. 19820119 200604 2 005**

Mengetahui
Ketua Jurusan Teknik Elektronika
FT-UNP

Drs. Putra Jaya, M.T
NIP. 19621020 198602 1 001

ii

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Skripsi Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika
Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang

KONTRIBUSI MOTIVASI BELAJAR DAN INTERAKSI BELAJAR DALAM PRAKTEK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS KELAS X JURUSAN MULTIMEDIA SMK N 2 GUGUAK

Nama	**: Sofia Lora**
NIM	**: 00587/2008**
Jurusan	**: Teknik Elektronika**
Program Studi	**: Pendidikan Teknik Elektronika**
Fakultas	**: Teknik**

Padang, September 2014

Tim Penguji		**Tanda Tangan**
1. Ketua	**: Drs. Hanesman, MM**	**:**
2. Anggota	**: Drs. Zulkifli Naansah, M.Pd**	**:**
3. Anggota	**:Titi Sriwahyuni, S.Pd, M.Pd**	**:**
4. Anggota	**: Drs. Putra Jaya, MT**	**:**

iii

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, September 2014

Yang Menyatakan

Sona Lora

iv

ABSTRAK

Sofia Lora: Kontribusi Motivasi Belajar dan Interaksi Belajar Dalam Praktek Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X Jurusan Multimedia SMK N 2 Guguak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan kontribusi motivasi belajar dan interaksi belajar dalam praktek terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Desain Grafis kelas X Jurusan Multimedia di SMK N 2 Guguak. Jenis penelitian ini adalah deskriptif korelasional. Populasi penelitian berjumlah 58 orang dan sampel berjumlah 37 orang siswa kelas X Jurusan Multimedia SMK N 2 Guguak Tahun Ajaran 2013/2014. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara acak (*Simple random sampling*). Data hasil belajar siswa diperoleh dari guru mata Pelajaran Desain Grafis SMK Negeri 2 Guguak. Sedangkan data motivasi belajar dan Interaksi belajar dalam praktek dikumpulkan melalui angket dengan menggunakan skala likert yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Data di analisis menggunakan metode statistik dengan bantuan *software Microsoft Excel 2007* dan *SPSS Version 16.0*. Hasil analisis data menunjukkan: (1) Motivasi belajar dan interaksi belajar dalam praktek secara bersama-sama memberikan kontribusi sebesar 40,4% terhadap hasil belajar siswa jurusan Multimedia SMK N 2 Guguak pada mata pelajaran Desain Grafis Tahun Ajaran 2013/2014; (2) Motivasi Belajar Dalam Praktek memberikan kontribusi sebesar 12,60% terhadap hasil belajar siswa jurusan Multimedia SMK N 2 Guguak pada mata pelajaran Desain Grafis Tahun Ajaran 2013/2014; (3) Interaksi Belajar Dalam Praktek memberikan kontribusi sebesar 22,66% terhadap hasil belajar siswa jurusan Multimedia SMK N 2 Guguak pada mata pelajaran desain Grafis Tahun Pelajaran 2013/2014. Jadi dapat disimpulkan bahwa Motivasi Belajar dan Interaksi Belajar Dalam Praktek berkontribusi terhadap hasil belajar, semakin tinggi motivasi belajar dalam proses belajar mengajar dan semakin baik Interaksi Belajar Dalam Praktek, maka hasil belajar akan semakin tinggi.

Kata Kunci : Motivasi Belajar, Interaksi Belajar Dalam Praktek, Hasil Belajar, Deskriptif Korelasional .

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, atas segala limpahan rahmat Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul "**Kontribusi Motivasi Belajar dan Interaksi Belajar Dalam Praktek terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Program Keahlian Multimedia di SMK Negeri 2 Guguak**".

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi pada Program S1 di Universitas Negeri Padang. Dalam penelitian dan penulisan Skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Putra Jaya, M.T selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika Univesitas Negeri Padang dan selaku Dosen Penguji.
2. Bapak Yasdinul Huda, M.T selaku Sekretaris Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Drs. Zulkifli Naansah selaku Penasehat Akademik dan selaku Pembimbing I.
4. Ibuk Titi Sriwahyuni, S.Pd, M.Eng selaku Dosen Pembimbing II.
5. Bapak Drs. Andris Syukur, M.Pd selaku Dosen Penguji.
6. Bapak Drs, Hanesman S.Pd, selaku Ketua Penguji.
7. Seluruh Staf Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang.
8. Bapak Andi Dahman, S.Pd, M.T selaku Kepala Sekolah SMK N 2 Guguak.

9. Bapak Drs. Ibentiwarman selaku Wakil Kurikulum di SMK N 2 Guguak dan Guru Mata Pelajaran Desain Grafis di SMK N 2 Guguak.
10. Seluruh Staf Pengajar dan Karyawan SMK N 2 Guguak.
11. Seluruh Keluarga yang selalu memberikan Do'a, dorongan serta bantuan moril dan materi.
12. Semua rekan-rekan yang telah memberikan masukan, wawasan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.

Akhir kata penulis menyampaikan harapan semoga penelitian ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kepentingan kemajuan pendidikan di masa yang akan datang. Amin

Padang, Agustus 2014

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL. i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI. ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI..... iii
SURAT PERNYATAAN iv
ABSTRAK v
KATA PENGANTAR..... vi
DAFTAR ISI..... viii
DAFTAR TABEL x
DAFTAR GAMBAR..... xi
DAFTAR LAMPIRAN..... xii
BAB I. PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah..... 1
B. Identifikasi Masalah..... 7
C. Batasan Masalah 8
D. Rumusan Masalah..... 8
E. Tujuan Penelitian..... 9
F. Manfaat Penelitian 10
BAB II. KAJIAN TEORI
A. Hasil belajar 11
B. Motivasi Belajar..... 14
C. Interaksi Belajar dalam Praktek 20
D. Pembelajaran Desain Grafis..... 24
E. Penelitian Relevan. 27
F. Kerangka Pikir. 28
G. Hipotesis Penelitian 29

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian 31
B. Definisi Operasional Variabel..... 32
C. Populasi dan Sampel 33
D. Teknik Pengumpulan Data…….. 36
E. Instrumen Penelitian…… 37
F. Uji Coba Instrumen……. 39
G. Teknik Analisis Data……... 44

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data..... 54
B. Tingkat Capaian Responden. 60
C. Persyaratan Uji Analisis…….. 62
D. Analisis Regresi Berganda. 66
E. Pengujian Hipotesis 67
F. Pembahasan……... 70

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan 73
B. Saran 74

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel **Halaman**

1. Hasil Belajar Siswa Kelas X Multimedia SMK N 2 Guguak Pada Mata Diklat Desain Grafis..... 3
2. Evaluasi Hasil Belajar..... 13
3. Populasi Penelitian..... 34
4. Sampel Penelitian..... 36
5. Model Skala Likert..... 37
6. Kisi-kisi Instrumen penelitian. 38
7. Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r..... 42
8. Hasil Uji Validitas Motivasi Belajar (X_1)..... 42
9. Hasil Uji Validitas Interaksi Belajar dalam praktek (X_2)..... 43
10. Rentang Skala TCR..... 48
11. Hasil Perhitungan Statistik Motivasi Belajar..... 55
12. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa..... 55
13. Hasil Perhitungan Statistik Interaksi Belajar Dalam Praktek 57
14. Distribusi Frekuensi Interaksi Belajar Dalam Praktek..... 57
15. Hasil Perhitungan Statistik Hasil Belajar..... 58
16. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar..... 59
17. TCR Motivasi Belajar. 60
18. TCR Interaksi Belajar Dalam Praktek..... 61
19. Uji Normalitas..... 62
20. Uji Homogenitas Variabel X_1. 63
21. Uji homogenitas Variabel X_2. 63
22. Uji Linieritas Motivasi Belajar Siswa-Hasil Belajar..... 64
23. Uji Linieritas Interaksi Belajar Dalam Praktek -Hasil Belajar..... 64
24. Uji Multikolinieritas..... 65
25. Nilai Korelasi r..... 66
26. Uji Regresi berganda..... 66
27. Nilai uji F 68

DAFTAR GAMBAR

Gambar **Halaman**

1. Bagan Kerangka Pikir 29
2. Histogram Motivasi Belajar Dalam Praktek 56
3. Histogram Interaksi Belajar Dalam Praktek 58
4. Histogram Hasil Belajar 59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran **Halaman**

1. Kisi – Kisi Instrumen Uji Coba 78
2. Angket Penelitian Uji Coba 79
3. Kisi – Kisi Instrumen Valid…….. 85
4. Angket Penelitian Valid 86
5. Uji Validitas Motivasi Belajar(X_1) 91
6. Uji Validitas Interaksi Belajar Dalam Praktek (X_2) 92
7. Uji Reliabilitas Motivasi Belajar(X_1)..... 93
8. Uji Reliabilitas Interaksi Belajar Dalam Praktek..... 94
9. Menghitung Validitas Uji Coba Motivasi Belajar (X_1) 95
10. Menghitung Validitas Uji Coba Interaksi Belajar Dalam Praktek (X_2). 97
11. Menghitung Reliabilitas Motivasi Belajar (X_1)… 99
12. Menghitung Reliabilitas Interaksi Belajar Dalam Praktek (X_2)…..... 101
13. Tabulasi Data Penelitian Motivasi Belajar…..... 103
14. Tabulasi Data Penelitian Interaksi belajar dalam Praktek … 104
15. Tabulasi Data Penelitian Hasil Belajar. 105
16. Menghitung Mean, Modus, Median, Varian dan Standar Deviasi 106
17. Tabel R Nilai Product Moment…… 109
18. Tabel T. 110
19. Deskriptif data..... 111
20. Perhitungan TCR. 113
21. Tabel Distribusi Z. 114
22. Tabel distribusi F…….. . 116
23. Tabel Nilai kritis L untuk Lilifours..... 120
24. Uji Hipotesis. 121
25. Daftar hasil belajar siswa. 122

BAB 1
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting dalam menentukan masa depan bangsa, karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab. Menurut Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 bab 2 pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional:

> Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab.

Bertitik tolak dari penjelasan yang telah dikemukakan, maka diperlukan lembaga pendidikan sebagai sarana memperoleh ilmu dan pengetahuan bagi individu pengelola pembangunan yang sedang berkembang. Salah satu lembaga pendidikan penghasil tenaga kerja terampil adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah, sebagaimana disebutkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan (UU Sisdiknas) No. 20 pasal 18 ayat (1) dan (2). Pendidikan menengah

kejuruan berfungsi mempersiapkan peserta didik menjadi manusia produktif dan mampu bekerja.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan suatu lembaga pendidikan yang berusaha secara terus menerus dan terprogram mengadakan pembenahan diri di berbagai bidang baik sarana dan prasarana, pelayanan administrasi dan informasi serta kualitas pembelajaran secara utuh. SMK merupakan sekolah yang mendidik siswanya dengan keahlian dan keterampilan, juga mendidik siswa agar mampu memilih karir, berkompetensi dan mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian.

Hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai seseorang dalam belajar dan merupakan manifestasi dari keberhasilan seseorang setelah mengikuti kegiatan belajar. Dengan demikian hasil belajar dapat dilihat dari keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Menurut Nana (2002:22) mendefinisikan "Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya". Hasil belajar ini dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa (faktor internal) dan faktor yang berasal dari luar diri siswa (faktor eksternal). Sesuai dengan pendapat Nana (2002:39):

> Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yakni faktor yang berasal dari dalam diri siswa (internal) dan faktor yang datang dari luar diri siswa (eksternal), faktor-faktor tersebut meliputi kemampuan yang dimiliki siswa, motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan disiplin belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis.

Keberhasilan dalam belajar dapat dilihat dari hasil belajar. Tinggi atau rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh banyak faktor, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa (Internal) dan faktor yang berasal dari luar diri siswa (Eksternal). Slameto (2010: 54) menyatakan bahwa "faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor *intern* dan faktor *ekstern"*. Faktor *intern* yaitu faktor yang berasal dari dalam diri individu yang sedang belajar diantaranya kemampuan, bakat, minat, kreativitas, persepsi, motivasi, dan kebiasaan belajar. Sedangkan faktor *ekstern* adalah faktor yang berada di luar diri individu yang sedang belajar antara lain guru, orang tua, kurikulum, lingkungan, interaksi, sarana dan prasarana belajar serta kondisi kelas.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan menunjukan hasil belajar pada mata pelajaran Desain Grafis Jurusan Multimedia di SMKN 2 Guguak yang mempunyai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75.

Tabel 1. Daftar hasil belajar mata pelajaran Desain Grafis siswa kelas X Program Keahlian Multimedia semester ganjil TP 2013/2014.

Kelas	**Rata-rata kelas**	**Jumlah siswa**	**Nilai**	
			< 75	**≥75**
X MM 1	76.1	31	13	28
X MM 2	75.3	27	10	17
Jumlah		58	23	35
Persentase		100 %	39,65%	60,35%

Sumber: Guru Mata Pelajaran Desain Grafis TA 2013/2014

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa siswa yang mencapai hasil belajar lebih dari KKM hanya 60,35% atau 35 orang, sementara yang belum mencapai KKM atau hasil belajarnya kurang maksimal sekitar 39,65% atau 23 orang. Data ini mengindetifikasi bahwa PBM telah memenuhi standar proses sesuai dengan Permendiknas No. 41 Tahun 2007, namun masih terdapat beberapa siswa yang belum tuntas dan hasil belajar praktikumnya kurang maksimal. Menurut Dalyono (2009: 55) :

> Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu dari dalam diri orang belajar (internal) dan ada pula dari luar dirinya (eksternal). Faktor yang berasal dari dalam diri siswa (internal) terdiri atas kesehatan jasmani dan rohani, minat dan motivasi, cara belajar, inteligensi dan bakat. Faktor yang berasal dari luar siswa (eksternal) terdiri atas dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, sarana prasarana, teman, keluarga, guru dan masyarakat.

Berkaitan dengan pendapat yang telah dikemukakan, Hasil belajar praktikum tersebut banyak dipengaruhi oleh berbagai faktor, motivasi belajar dan interaksi belajar dalam praktek inilah yang merupakan faktor dominan berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar praktek siswa pada mata pelajaran Desain Grafis. Hamzah (2011:03) menjelaskan, “Motivasi sangat berpengaruh terhadap unjuk kerja (performance) seseorang, termasuk dalam belajar”. Sardiman (2004: 83) mengemukakan adanya beberapa ciri-ciri dalam seorang siswa yang memilki motivasi, yaitu:

1. Tekun menghadapi tugas
2. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa)

3. Lebih senang bekerja mandiri
4. Tidak cepat bosan pada tugas rutin
5. Dapat mempertahankan pendapat (kalau sudah yakin dengan sesuatu).

Permasalahan lain yang juga memberikan sumbangan terhadap hasil belajar adalah masalah interaksi belajar siswa dalam praktek. Dalam mengola kegiatan praktikum belajar mengajar, guru harus menguasai bahan atau materi, mampu membuat lembar kerja (*job shet*) praktikum, mampu mendesain program belajar mengajar, mampu menciptakan kondisi kelas yang kondusif, terampil memanfaatkan media dan memilih sumber serta memahami landasan-landasan pendidikan sebagai dasar bertindak. Menurut Uzer (2005: 11) bahwa:

> Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa itu merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar-mengajar. Interaksi dalam proses belajar mengajar mempunyai arti yang lebih luas tidak sekedar hubungan guru dengan siswa tapi berupa interaksi yang edukatif. Dalam hal ini bukan hanya pencapaian pesan berupa materi pelajaran, melainkan pemahaman sikap dan nyali pada diri siswa yang sedang belajar.

Berdasarkan pendapat dari para ahli tersebut, terlihat masih kurangnya motivasi belajar siswa terhadap kegiatan praktek sehingga interaksi siswa dalam praktek pada mata pelajaran Desain Grafis tidak terlaksana secara maksimal. Siswa lebih banyak bermain-main, takut bertanya jika tidak mengerti apa yang akan dikerjakan pada saat praktikum. Interaksi yang baik antara siswa dengan media praktek dan guru, akan membuat siswa menyukai kegiatan praktikum dan lebih terampil dalam menyelesaikan tugas-tugas praktikum tersebut. Selanjutnya siswa akan tertarik dengan kegiatan praktikum yang

diberikan, sehingga siswa berusaha untuk menyelesaikan tugas praktikum sebaik-baiknya.

Hasil belajar merupakan suatu konsep bersifat umum yang di dalamnya terdapat prestasi belajar. Hasil belajar dan prestasi belajar merupakan dua hal yang erat kaitannya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia bahwa "Prestasi belajar adalah tingkat penguasaan keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan oleh nilai tes atau kerangka nilai yang diberikan". Pernyataan tersebut diperkuat oleh pendapat Nana (2009: 22) yang menyatakan "Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya". Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan hasil belajar praktikum yang didapat setelah proses pembelajaran praktikum berlangsung. Hasil belajar merupakan perilaku dan pribadi siswa, tercermin dalam ciri-ciri kemampuan dan keterampilan yang dirumuskan dalam Tujuan Khusus Pembelajaran.

Ketertarikan siswa terhadap media praktek sangat diperlukan dalam kegiatan praktikum. Interaksi yang efektif antara siswa dan media praktek akan mempermudah siswa menerima dan memahami praktikum dengan baik. Motivasi belajar yang dimiliki siswa dan interaksi antara siswa dengan media praktek yang baik dapat meningkatkan potensi siswa secara optimal dan hasil praktek yang lebih terampil.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penelitian ini akan mengarah pada ”Kontribusi Motivasi Belajar Dan Interaksi Belajar Dalam Praktek Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X Program Keahlian Multimedia di SMK Negeri 2 Guguak”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukan tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Masih rendahnya hasil belajar siswa disekolah, dibuktikan dengan masih adanya beberapa orang siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM.
2. Masih rendahnya motivasi belajar dalam praktek pada siswa kelas X Program keahlian Multimedia di SMK Negeri 2 Guguak.
3. Masih belum berkembangnya kreatifitas belajar dalam berpraktek pada siswa kelas X Program Keahlian Multimedia di SMK Negeri 2 Guguak.
4. Masih belum tersalurkannya bakat belajar siswa dalam berpraktek pada siswa kelas X program Keahlian multimedia di SMK Negeri 2 Guguak.
5. Masih rendahnya faktor eksternal yaitu interaksi antar siswa dengan guru dan media praktek pada proses belajar mengajar dan praktikum pada siswa kelas X Program Keahlian multimedia di SMK Negeri 2 Guguak.
6. Masih lemahnya komunikasi antar siswa dengan guru pada saat proses belajar mengajar dan praktikum siswa kelas X program keahlian multimedia di SMK Negeri 2 Guguak.

7. Masih lemahnya komunikasi antar siswa dengan media praktek pada saat Proses belajar mengajar dan praktikum siswa kelas X Program keahlian Multimedia di SMK Negeri 2 Guguak.

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang dapat dicakup dalam penelitian ini. Maka permasalahan dibatasi pada:

1. Kontribusi motivasi belajar dan interaksi belajar siswa dalam praktek secara bersama-sama terhadap hasil belajar mata pelajaran Desain Grafis Siswa Kelas X Program Keahlian Multimedia SMK N 2 Guguak TP 2013/2014.
2. Kontribusi motivasi belajar dalam praktek terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Desain Grafis Siswa Kelas X Program Keahlian Multimedia SMK N 2 Guguak TP 2013/2014.
3. Kontribusi interaksi belajar siswa dalam praktek terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Desain Grafis Siswa Kelas X Program Keahlian Multimedia SMK N 2 Guguak TP 2013/2014.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Seberapa besar kontribusi motivasi belajar dan interaksi belajar siswa dalam praktek secara bersama-sama terhadap hasil belajar mata pelajaran

Desain Grafis Siswa Kelas X Program Keahlian Multimedia SMK N 2 Guguak TP 2013/2014?

2. Seberapa besar kontribusi motivasi belajar dalam praktek terhadap hasil belajar mata pelajaran Desain Grafis Siswa Kelas X Program Keahlian Multimedia SMK N 2 Guguak Tahun Ajaran 2013/2014?
3. Seberapa besar kontribusi interaksi belajar siswa dalam praktek terhadap hasil belajar mata pelajaran Desain Grafis Siswa Kelas X Program Keahlian Multimedia SMK N 2 Guguak TP 2013/2014?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkapkan:

1. Besarnya kontribusi motivasi belajar praktek dan interaksi belajar siswa dalam praktek secara bersama-sama terhadap hasil belajar mata pelajaran Desain Grafis Kelas X Program Keahlian Multimedia SMK N 2 Guguak TP 2013/2014.
2. Besarnya kontribusi motivasi belajar dalam praktek terhadap hasil belajar mata pelajaran Desain Grafis Siswa Kelas X Program Keahlian Multimedia SMK N 2 Guguak TP 2013/2014.
3. Besarnya kontribusi interaksi belajar siswa dalam praktek terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Desain Grafis Kelas X Program Keahlian Multimedia SMK N 2 Guguak TP 2013/2014.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan. Adapun manfaatnya adalah :

1. Siswa, untuk mengetahui motivasi dan interaksi yang dimiliki siswa untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik.
2. Sebagai sumbangan pemikiran kepada kepala sekolah, guru dan murid terhadap konsep pembinaan, pengembangan dan peningkatan motivasi belajar dalam berprestasi dan sikap disiplin siswa dalam mengikuti pembelajaran
3. Bagi Dinas Pendidikan dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam pengambilan kebijakan yang terkait dengan sekolah.
4. Bagi pembaca, agar dapat menjadi informasi mengenai pentingnya motivasi belajar dan Interaksi belajar siswa dalam praktek dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB II
KAJIAN TEORI

A. Hasil Belajar

Proses hasil belajar yang dilakukan di tiap satuan pendidikan termasuk tingkat satuan pendidikan SMK akan menghasilkan output sebagai keluarannya. Proses pendidikan dapat dikatakan berhasil jika menghasilkan output yang berkualitas. Salah satu keberhasilan proses pendidikan yaitu dengan adanya hasil belajar siswa yang memuaskan dalam bentuk nilai. Istilah hasil belajar berasal dari Belanda "*prestatie,*" yang dalam bahasa Indonesia menjadi prestasi yang berarti hasil atau usaha.

Menurut Nana (2011: 22) "hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya". Hasil belajar tergantung kepada yang telah diketahui pembelajar: konsep-konsep, tujuan dan motivasi yang mempengaruhi interaksi dengan bahan yang dipelajari". Selanjutnya menurut Suharsimi (2010: 102) "hasil belajar merupakan suatu hasil yang diperlukan siswa dalam mengikuti pelajaran yang dilakukan oleh guru.

Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, menurut Slameto (2010: 54) "secara garis besar faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan atas dua jenis yaitu faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu". Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Selanjutnya menurut

Dalyono (2009: 55) :

> "Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu dari dalam diri orang belajar (internal) dan ada pula dari luar dirinya (eksternal). Faktor yang berasal dari dalam diri siswa (internal) terdiri atas kesehatan jasmani dan rohani, minat dan motivasi, cara belajar, inteligensi dan bakat. Faktor yang berasal dari luar siswa (eksternal) terdiri atas dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, sarana prasarana, teman, keluarga, guru dan masyarakat".

Hasil belajar merupakan hasil dari kegiatan belajar dalam bentuk pengetahuan. Dimyati (2009:21) mengemukakan bahwa "hasil belajar adalah tingkah laku yang timbul, misalnya dari tidak tahu, timbul pengertian-pengertian baru, perubahan sikap, kebiasaan, keterampilan, kesanggupan, menghargai, perkembangan sifat-sifat sosial emosional dan pertumbuhan jasmani". Dari pengertian yang disebutkan oleh para ahli menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif merupakan ukuran yang menunjukkan hasil belajar. Hasil belajar kognitif pada hakikatnya dikemukakan dalam bentuk angka, huruf, atau kata-kata baik, sedang, kurang dan sebagainya yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran.

Berikut adalah tabel yang menunjukkan evaluasi hasil belajar:

Tabel 2 : Evaluasi Hasil Belajar Ranah Kognitif, afektif dan kognitif

Ranah Kognitif	Ranah Afektif	Ranah Psikomotor
Mengingat dan mengungkapkan kembali hasil belajar yang didapat setelah proses pembelajaran.	Kemauan untuk menerima pelajaran dari guru	Segera memasuki kelas pada waktu guru memasuki dan mempersiapkan belajar
Siswa diharapkan mampu memahami ide-ide pokok dari suatu topik permasalahan .	Memperhatikan materi yang dijelaskan guru	Mencatat bahan pelajaran dengan baik dan sistematik
Analisis adalah kemampuan siswa untuk mengklasifikasikan bahan pembelajaran menurut bagian-bagian yang lebih kecil.	Kemauan untuk mempelajari bahan pelajaran lebih lanjut	Mengangkat tangan dan bertanya kepada guru mengenai pelajaran
Sisntesis merupakan suatu proses yang dilakukan siswa memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis, sehingga menjadi berstruktur	Kemauan untuk menerapkan hasil pelajaran	Membentuk kelompok belajar

Sumber : *Dimyati, (2009:26)*

Banyak para ahli mendefinisikan tentang belajar yang pada inti belajar adalah perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil belajar ditujukan dalam bentuk perubahan tingkah laku, pemahaman, sikap yang lain yang ada pada individu. Perubahan tingkah laku meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap yang diperoleh siswa dari suatu proses belajar dapat digambarkan dalam bentuk angka-angka atau skor nilai yang dipergunakan dalam dunia pendidikan. Hasil belajar yang diperoleh siswa mestinya dapat memenuhi ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah

psikomotor yang merupakan target dari hasil belajar itu sendiri.

Berdasarkan kemampuan yang diperoleh sebagai hasil belajar Nana (2011:22) membagi hasil belajar dalam tiga ranah, yaitu :

1) Ranah kognitif adalah ranah yang berkaitan dengan intelektual yang terdiri dari 6 aspek, meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.
2) Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Mencakup penerimaan, menanggapi, menghargai, mengatur, dan karakterisasi dengan suatu nilai.
3) Ranah psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran . Hasil belajar belajar yang diperoleh oleh seorang siswa setelah melakukan serangkaian kegiatan proses belajar mengajar yang terarah kemudian didapatkan suatu kesimpulan baru, dimana tingkat keberhasilannya itu ditandai dengan skala nilai berupa angka, huruf yang digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan.

B. Motivasi Belajar Dalam Praktek

Menurut Sardiman (2004:73) “daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu disebut motif”. Itu mendorong manusia untuk bertindak atau berbuat dan berfungsi sebagai penggerak atau motor yang memberikan energi atau kekuatan kepada seseorang untuk melakukan suatu hal. Dengan adanya motivasi seseorang akan tergerak untuk melakukan sesuatu sehingga ia mencapai hasil atau tujuan tertentu.

Menurut sardiman (2004:75) menyatakan bahwa “Motivasi adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Selanjutnya Menurut Sardiman (2004:40) “motivasi dalam belajar meliputi dua hal , (1) mengetahui apa yang akan dipelajari (2) memahami mengapa hal tersebut patut untuk dipelajari”. Siswa yang tahu dengan apa yang akan dipelajari dan mengerti manfaat dari pelajaran tersebut akan lebih berhasil dalam belajar dibanding siswa yang tidak tahu dengan apa yang harus dipelajari dan apa manfaatnya.

Ada dua macam motivasi pada diri siswa untuk melakukan kegiatan belajar, yaitu motivasi instrinsik dan motivasi ekstrinsik (Sardiman, 2004:89).

> “Motivasi instrinsik adalah motivasi yang menjadi aktif atau berfungsi tanpa memerlukan rangsangan dari luar, motivasi ini sudah ada dalam diri siswa. Dalam diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu dan menunjukkan keterlibatan dan aktifitas yang tinggi dalam belajar. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang akan aktif apabila sudah ada rangsangan dari luar individu. Tanpa adanya rangsangan motivasi ini tidak akan berkembang”.

Menurut Hamzah (2011:23) menjelaskan “motivasi belajar dapat timbul karena faktor instrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan lingkungan, lingkungan belajar yang konduktif, dan kegiatan belajar yang menarik”. Tetapi harus diingat, kedua faktor tersebut disebabkan oleh rangsangan tertentu, sehingga

seseorang berkeinginan untuk melakukan aktifitas belajar yang lebih giat dan bersemangat.

Dalam kegiatan pembelajaran, motivasi sangat diperlukan bagi seorang siswa, baik motivasi instrinsik dan motivasi ekstrinsik, karena motivasi yang ada dalam diri siswa di anggap sebagai penggerak untuk lebih bersemangat dan bergairah dalam kegiatan belajar dalam bentuk teori maupun praktek. Apabila siswa itu termotivasi untuk belajar, maka tujuan yang ingin dicapai bersama akan berhasil dicapai dengan baik.

Memberikan motivasi kepada siswa berarti menggerakkan siswa untuk melakukan sesuatu atau ingin melakukan sesuatu. Motivasi dalam interaksi belajar mengajar mendorong siswa mau dan mau melakukannya. Dalam proses pengajaran di lokal terjadi suatu interaksi belajar mengajar antara guru dan siswa dan media praktek, dimana guru melakukan pengajaran dan siswa dalam kegiatan belajar dan kegiatan praktek. Dalam interaksi belajar mengajar perlu adanya motivasi agar terjadinya kegiatan belajar pada diri siswa sebagaimana diharapkan.

Slameto (2010:170) menyatakan "motivasi adalah pendorong suatu usaha yang didasari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar ia menjadi tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu". Seperti yang telah dijelaskan di atas bahwa motivasi sangat diperlukan dalam proses pembelajaran supaya dapat mencapai tujuan secara optimal, maka peranan guru sangat diperlukan.

Sardiman (2004; 83) mengemukakan adanya beberapa ciri-ciri dalam seorang siswa yang memiliki motivasi, yaitu:

a. Tekun menghadapi tugas Maksudnya disini siswa tersebut akan membuat tugas sampai selesai dan mengerjakannya dengan bersungguh-sungguh karena siswa itu merasa bahwa tugas yang diberikan kepadanya akan berdampak baik terhadap proses pembelajaran yang dihadapinya dan tidak akan berhenti mengerjakannya sebelum tugas terselesai walaupun menyelesaikannya membutuhkan waktu yang lama.
b. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa).Dalam mengerjakan tugas, ada kalanya siswa menemui kesulitan, hal ini wajar sekali karena untuk menambah pengetahuan, dan siswa tersebut menyadarinya dan dia akan berusaha untuk memecahkan kesulitan yang ditemukan dan tidak akan lekas menyerah dan berputus.
c. Lebih senang bekerja mandiri. Setiap tugas yang diberikn oleh guru akan dikerjakan sendiri, siswa tersebut tidak akan mau menyontek milik temannya atau bekerja sama karena ia tahu bahwa dengan mengerjakan sendiri maka ilmu yang dicari tersebut akan mudah melekat pada dirinya.
d. Tidak cepat bosan pada tugas rutin Siswa tidak akan bosan untuk mengerjakan tugas yang relatif sering diberikan guru karena siswa tersebut tahu bahwa semua itu dalam rangka memperkuat keterampilan dan kompetensi yang diberikan kepadanya.
e. Dapat mempertahankan pendapat
   Apabila dalam proses pembelajaran ada pelaksanaan diskusi maka siswa tersebut akan mengikutinya dengan penuh semangat dan akan selalu mempertahankan pendapat yang telah ia anggap benar.

Selain dari dalam diri siswa itu sendiri, guru juga mempunyai peran yang sangat penting dalam memotivasi siswa. Menurut Richard I Arends (2008:158) ada tiga tingkatan keterlibatan guru untuk memotivasi siswa dalam proses pembelajaran :

a. Guru dengan keterlibatan rendah
   Guru-guru dengan keterlibatan rendah dalam memotivasi siswa akan mengakibatkan siswa menjadi pasif, dan tidak ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Guru hanya menggunakan sedikit kata-kata dan cara untuk memotivasi, jarang memuji, sehingga suasana pembelajaran menjadi kaku dan

tidak bersemangat. Dikarenakan guru tidak menyelenggarakan pelajaran sesuai dengan perencanaan yang baik sehingga hasil belajar hasil belajar yang didapat kurang memuaskan.

b. Guru dengan keterlibatan sedang
   Guru-guru dengan keterlibatan sedang dalam memotivasi siswa lebih banyak terlibat dalam proses pembelajaran. Praktik-praktik suportif dan manajemen kelas yang efektif lebih sering terlihat dibandingkan guru dengan keterlibatan rendah. Tapi terlepas dari kemampuan guru tersebut untuk menarik perhatian siswa, mereka tidak mampu mempertahankan keterlibatan siswa, mungkin karena tugas-tugas yang diberikan begitu mudah, sehingga hasil belajar yang didapat belum terlalu maksimal.
c. Guru dengan keterlibatan tinggi
   Guru-guru dengan keterlibatan tinggi menciptakan kelas yang hangat, bersemangat dan penuh perhatian, karena menggunakan banyak motivasi, dan memiliki perencanaan yang baik dalam proses pembelajaran. Guru memperlihatkan antusiasme, memberikan tugas yang lebih banyak menuntut secara kognitif, memantau dan memeriksa pemahaman siswa dengan teliti. Sehinnga hasil belajar yang didapat lebih memuaskan dibandingkan dengan guru yang memberikan motivasi kurang dan sedang.

Hal-hal yang mendukung motivasi diantaranya, yaitu :

1. Memberikan pekerjaan rumah yang sesuai
2. Mencek pemahaman siswa
3. Lingkungan kelas yang positif
4. Memantau pekerjaan siswa
5. Menghargai siswa
6. Memberikan dorongan positif

Hal-hal yang meruntuhkan motivasi diantaranya, yaitu :

1. Memberikan penjelasan yang sulit dipahami siswa
2. Memberikan tugas yang tidak efektif
3. Kurang memantau pekerjaan siswa

4. Memiliki perencanaan yang tidak lengkap
5. Suasana kelas yang kurang mendukung
6. Kurang menghargai pendapat siswa.

Sardiman (2012:92) mengemukakan cara-cara untuk menumbuhkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran, yaitu :

a) Memberi angka
   Angka maksudnya sebagi simbol dari nilai kegiatan belajar. Banyak siswa termotivasi untuk belajar karena ingin mendapatkan nilai/angka yang baik.
b) Hadiah
   Hadiah bisa dijadikan sebagai motivasi, karena dengan memberikan hadiah kepada siswa yang mendapat nilai tinggi dapat memotivasi siswa lain untuk lebih aktif dan meningkatkan hasil belajar mereka.
c) Saingan /kompetisi
   Saingan/kompetisi dapat digunakan sebagai motivasi untuk mendorong belajar siswa, karena persaingan kelompok maupun individu dapat meningkatkan prestasi belajar.
d) Ego-involvement
   Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri adalah salah satu motivasi yang cukup penting.
e) Mengetahui hasil
   Dengan mengetahui hasil pekerjaan, apabila terjadi kemajuan akan mendorong siswa untuk lebih giat lagi belajar. Semakin mengetahui bahwa grafik hasil belajar meningkat, maka ada motivasi pada diri siswa untuk lebih giat belajar dengan harapan hasilnya terus meningkat.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut disimpulkan bahwa Motivasi belajar adalah kecendrungan hati yang mendorong keaktifan siswa agar tekun dalam pembelajaran yang ditunjukan dengan aktifnya siswa dalam belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan

memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

C. Interaksi Belajar Dalam Praktek

Interaksi yang dikatakan sebagai interaksi edukatif, apabila secara sadar mempunyai suatu tujuan untuk mendidik, untuk mengantarkan anak didik kearah kedewasaannya. Jadi dalam hal ini yang penting bukan bentuk interaksinya, tetapi yang pokok adalah maksud atau tujuan menjadi hal yang pokok, maka kegiatan interaksi itu memang direncanai atau disengaja.

Sebagai suatu sistem tentu saja interaksi edukatif mengandung sejumlah komponen yang dikemukakan oleh Syaiful (2010 :16) sebagai berikut :

1. Tujuan
   Kegiatan interaksi edukatif adalah suatu kegiatan yang secara sadar dilakukan oleh guru.
2. Bahan pelajaran
   Bahan pelajaran pokok adalah bahan pelajaran yang menyangkut mata pelajaran yang dipegang guru sesuai dengan propesinya. Bahan pelajaran atau penunjang adalah bahan pelajaran yang dapat membuka wawasan guru agar dalam mengajar dapat menunjang penyampaian bahan pelajaran pokok.
3. Kegiatan bahan mengajar
   Kegiatan belajar mengajar adalah inti kegiatan dalam pendidikan. Dalam pengelolaan pengajaran dan pengelolaan kelas yang perlu diperhatikan oleh guru adalah perbedaan anak didikpada aspek biologis, intelektual, dan psikologis.
4. Metode
   Metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah di tetapkan.
5. Alat
   Alat adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

6. Sumber pembelajaran
   Pemanfaatan sumber-sumber pengajaran tersebut tergantung pada kreativitas guru, waktu, biaya, serta kebijakan-kebijakan lainnya.
7. Evaluasi
   Evaluasi adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan data tentang sejauhh mana keberhasilan anak didk dalam belajar dan keberhasilan guru dalam mengajar. Pelaksanaan evaluasi dilakukan oleh guru dengan memakai seperangkat instrument penggali data seperti ttes perbuatan, tes tertulis, dan tes lisan.

Syaiful (2010: 10) mengatakan "interaksi akan berlangsung bila ada hubungan timbal balik antara dua orang atau lebih". Dalam mencapai tujuan belajar, guru dan siswa, siswa dan media praktek saling bekerjasama untuk melaksanakan tahap-tahap pembelajaran praktikum dari satu unit materi dan lembar kerja (*job shet*) kepada pembahasan materi dan lembar kerja (*job shet*) lainnya. Upaya untuk mencapai keberhasilan belajar mengajar di sekolah ditunjang oleh banyak faktor. Salah satunya adalah hubungan yang baik antara guru, siswa dan media pembelajaran. Hubungan tersebut terfokus pada interaksi yang ruang lingkupnya masih di sekitar pendidikan. Interaksi untuk tujuan pendidikan dan pengajaran disebut dengan interaksi edukatif. Sardiman (2010: 1) mengatakan "interaksi edukatif yang secara khusus untuk bidang pengajaran adalah interaksi belajar mengajar". Kemudian Sardiman (2010: 2) juga mengatakan bahwa "interaksi belajar mengajar mengandung arti adanya kegiatan interaksi dari tenaga pengajar yang melaksanakan tugas mengajar di satu pihak, dengan warga belajar (siswa) yang sedang melaksanakan kegiatan belajar dipihak lain". Abu Ahmadi dan Shuyadi dalam Syaiful (2010 : 11) mengatakan "bahwa interaksi edukatif adalah gambaran hubungan aktif dua arah antara

guru dan anak didik yang berlangsung dalam ikatan tujuan pendidikan". Dalam interaksi belajar mengajar diharapkan berkembang motivasi siswa dalam belajar secara optimal. Interaksi edukatif menggambarkan hubungan aktif dua arah dengan sejumlah pengetahuan sebagai mediumnya,

Sardiman (2010 : 123) menyatakan bahwa "guru mempunyai tanggung jawab yang sangat berat, mereka dituntut untuk mencapai target sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam rangka ini guru tidak semata-mata sebagai "pengajar" yang *transfer of knowledge*, tetapi juga sebagai "pendidik" yang *transfer of values* dan sekaligus sebagai "pembimbing" yang memberikan pengarahan dan menuntun siswa dalam belajar". Guru bertanggung jawab untuk mengantarkan anak didik ke arah kedewasaan susila yang cakap dengan memberikan sejumlah ilmu pengetahuan dan membimbingnya. Sedangkan anak didik berusaha unntuk mencapai tujuan itu dengan bantuan dan pembinaan dari guru.

Dalam setiap bentuk interaksi pengajaran haruslah berorientasi pada tujuannya. Segala daya dan upaya pengajaran harus dipusatkan pada pencapaian tujuan itu. Semua faktor yang terlibat untuk mendukung manifestasi interaksi pengajaran harusnya diarahkan dan disesuaikan dengan tujuan pengajaran itu sendiri. Maka Ahmad (2010 :125) mengemukakan "tujuan pengajaran itu harus berfungsi sebagai berikut :

1. Menjadi titik sentral perhatian dan pedoman dalam melaksanakan aktivitas/interaksi pengajaran.2
2. Menjadi penentu arah kegiatan/interaksi pengajaran.
3. Menjadi titik sentral perhatian dan pedoman dalam menyusun desain pengajaran.

4. Menjadi materi pokok yang akan dikembangkan dalam memperdalam dan memperluas ruang lingkup pengajaran.
5. Menjadi pedoman untuk mencegah/menghindari penyimpangan pengajaran.

Edi Suardi dalam Sardiman (2010: 15-17) merinci ciri-ciri interaksi belajar mengajar sebagai berikut :

1. Interaksi belajar mengajar memiliki tujuan, yakni untuk membantu anak dalam suatu perkembangan tertentu. Inilah yang dimaksud interaksi belajar mengajar itu sadar tujuan, dengan menempatkan siswa sebagai pusat perhatian. Siswa mempunyai tujuan, unsur lainnya sebagai pengantar dan pendukung.
2. Ada suatu prosedur (jalannya interaksi) yang di rencana, didesain untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Agar dapat mencapai tujuan secara optimal, maka dalam melakukan interaksi perlu adanya prosedur, atau langkah-langkah sistematis dan relevan
3. Interaksi belajar mengajar ditandai dengan satu penggarapan materi yang khusus. Dalam hal ini materi harus didesain sedemikian rupa sehingga cocok untuk mencapai tujuan.
4. Ditandai dengan adanya aktivitas siswa. Sebagai konsentrasi, bahwa siswa merupakan sentral, maka aktivitas siswa merupakan syarat mutlak bagi berlangsungnya interaksi belajar mengajar. Aktivitas siswa dalam hal ini baik secara fisik maupun secara mental aktif. Inilah yang sesuai dengan konsep CBSA. Jadi tidak ada gunanya guru melakukan kegiatan interaksi belajar mengajar, kalau siswa hanya pasif saja. Sebab para siswalah yang belajar, maka merekalah yang harus melakukannya.
5. Dalam interaksi belajar mengajar, guru berperan sebagai pembimbing. Dalam peranannya sebagai pembimbing ini, guru harus berusaha menghidupkan dan memberikan motivasi agar terjadi proses interaksi yang kondusif.
6. Di dalam interaksi belajar mengajar dibutuhkan disiplin. Disiplin dalam interaksi belajar mengajar ini diartikan sebagai suatu pola tingkah laku yang diatur sedemikian rupa menurut ketentuan yang sudah ditaati oleh semua pihak dengan secara sadar, baik pihak guru maupun pihak siswa.
7. Ada batas waktu. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dalam sistem berkelas (kelompok siswa), batas waktu menjadi salah satu ciri yang tidak bisa ditinggalkan. Setiap tujuan akan diberi waktu tertentu, kapan tujuan itu harus sudah tercapai.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut maka yang dimaksud dengan interaksi belajar dalam praktek adalah terjadinya hubungan komunikasi yang baik antara siswa dengan media praktek sehingga timbulnya sikap disiplin dalam diri siswa. Interaksi ini juga berup tanya jawab antara siswa dengan guru sebagai pembimbing dalam melakukan praktek. Interaksi belajar dalam praktek dapat didefinisikan yaitu memiliki tujuan pembelajaran yang jelas, disiplin dalam belajar, adanya aktivitas siswa, peran guru sebagai pembimbing, dan adanya batas waktu.

D. Pembelajaran Desain Grafis

Mata pelajaran Desain Grafis merupakan salah satu mata pelajaran yang termasuk kedalam Program Produktif. Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Multimedia juga dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan antara menyampaikan informasi dalam bentuk teks, audio, grafik, animasi dan video.

Multimedia terbagi menjadi 2 kategori, yaitu:

a. Multimedia linier. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: tv dan film.
b. Multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat

dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interakif, aplikasi game, dll. Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Jadi dalam pembelajaran yang utama adalah bagaimana siswa belajar. Belajar dalam pengertian aktifitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan prilaku yang bersifat relatif konstan.

Dengan demikian aspek yang menjadi penting dalam aktifitas praktek adalah lingkungan laboratorium. Bagaimana suasana laboratorium ini diciptakan dengan menata unsur-unsurnya sehingga dapat mengubah perilaku siswa. Dari uraian diatas, apabila kedua konsep tersebut kita gabungkan maka multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses kegiatan praktek, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses praktek terjadi, bertujuan dan terkendali.

Desain grafis adalah salah satu bagian dari multimedia. Defenisi desain grafis: adalah salah satu bentuk seni lukis (gambar) terapan yang memberikan kebebasan kepada sang desainer (perancang) untuk memilih, menciptakan, atau mengatur elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan, dan garis diatas suatu permukaan dengan tujuan untuk diproduksi dan

dikomunikasikan sebagai sebuah pesan. Gambar maupun tanda yang digunakanbisa berupa tipografi atau media lainnya seperti gambar atau fotografi. Desain grafis umumnya diterapkan dalam dunia periklanan, packaging, perfilman, dan lain-lain. Menurut Suyanto desain grafis didefinisikan sebagai "aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri".

Kategori desain grafis secara garis besar, desain grafis dibedakan menjadi beberapa kategori :

1. Printing (percetakan) yang memuat desain buku, majalah, poster,booklet, leaflet, flyer, pamplet, periklanan, dan publikasi lain yang sejenis.
2. Web desain: desain untuk alamat web.
3. Film termasuk cd, dvd, cd multimedia untuk promosi.
4. Identifikasi (logo), Environmental Graphic Design (EGD) : merupakan desain professional yang mecakup desain grafis, desain arsitek, desain industry, dan arsitek taman.
5. Desain produk, pemaketan dan sejenisnya. Program pengolah grafis.

E. Penelitian Relevan

Dari penelitian tentang variabel-variabel yang berhubungan dengan hasil belajar. Penelitian yang relevan dapat dijadikan referensi untuk mendukung penelitian dengan hasil sebagai berikut.

1. Revi Guswita Dewi (2012) dalam penelitiannnya menyimpulkan bahwa motivasi belajar memberikan kontribusi terhadap hasil belajar sebesar 39,82 % pada mata diklat penerapan dasar-dasar kelistrikan siswa kelas X jurusan TAV di SMKN 5 Padang tahun pelajaran 2011/2012.
2. Sumarwan (2007) melakukan penelitian tentang "kontribusi disiplin dan interaksi guru dan siswa di laboraturium terhadap hasil belajar mata diklat pekerjaan bengkel elektronik di SMK Muhammadiyah". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat 57,2 % kontribusi disiplin dan interaksi guru dan siswa di laboraturium terhadap hasil belajar mata diklat pekerjaan bengkel elektronik di SMK Muhammadiyah.

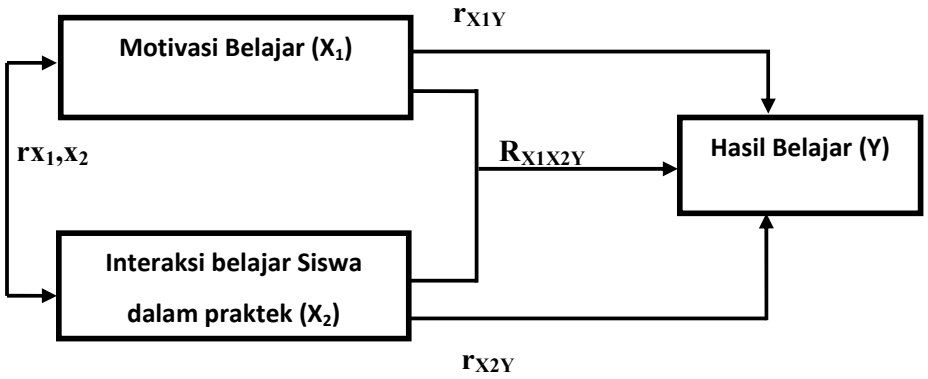
Dari pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa apabila Motivasi Belajar dan Interaksi belajar Siswa dalam praktek ditingkatkan secara konsekuen, maka hasil belajar praktikum yang diperoleh cenderung meningkat. Sebaliknya jika motivasi dan interaksi belajar siswa dalam praktek tidak ditingkatkan, maka hasil belajar praktikum cenderung menurun.

F. Kerangka Berpikir

Berdasarkan latar belakang masalah dan kajian teori diatas, lebih lanjut akan dirumuskan kerangka pikir dan model hubungan antara masing-masing variabel yang terlibat dalam penelitian ini. Sesuai dengan lingkup penelitian yaitu faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa maka faktor-faktor yang besar adalah motivasi belajar siswa dan Interaksi belajar siswa dalam praktek.

Berdasarkan uraian tersebut penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada hubungan motivasi belajar (X_1) dan interaksi belajar siswa dalam praktek (X_2) terhadap hasil belajar (Y) siswa kelas X MM di SMK N 2 Guguak, maka kerangka pikir penelitian ini yaitu:

1. Kontribusi motivasi belajar dan interaksi belajar siswa dalam praktek secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa kelas X jurusan Multimedia pada mata pelajaran desain grafis di SMK N 2 Guguak ($RX_1\ X_2Y$).
2. Kontribusi motivasi belajar dalam praktek terhadap hasil belajar siswa kelas X jurusan Multimedia pada mata pelajaran desain grafis di SMK N 2 Guguak (rX_1Y).
3. Kontribusi Interaksi belajar siswa dalam praktek terhadap hasil belajar siswa kelas X jurusan Multimedia pada mata pelajaran desain di SMK N 2 Guguak (rX_2Y).



Gambar 1. Kerangka berpikir kontribusi motivasi belajar (rX_1) dan interaksi belajar dalam praktek (rX_2) terhadap hasi belajar (Y)

Keterangan

X_1 : Motivasi belajar

X_2 : Interaksi belajar siswa dalam praktek

Y : Hasil belajar

rx_1y : Koefisien korelasi antara variabel X_1 dengan Y.

rx_1y : Koefisien korelasi antara variabel X_2 dengan Y.

Rx_1,x_2 : Korelasi antara variabel x_1 dan x_2

Rx_1x_2 : Koefisien korelasi ganda X_1 dan X_2 secara bersama-sama terhadap Y.

G. Hipotesis Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah yang telah dikemukakan dalam penelitian penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut :

1. Motivasi belajar dan interaksi belajar siswa dalam praktek secara bersama-sama berkontribusi positif dan signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran Desain Grafis kelas X Jurusan Multimedia di SMK N 2 Guguak.

2. Motivasi belajar dalam praktek berkontribusi efektif dan relatif positif serta signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran Desain Grafis kelas X Jurusan Multimedia di SMK N 2 Guguak.
3. Interaksi belajar siswa dalam praktek berkontribusi efektif dan relatif positif serta signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran Desain Grafis kelas X Jurusan Multimedia di SMK N 2 Guguak.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Motivasi belajar siswa dan interaksi belajar dalam praktek secara bersama-sama memberikan kontribusi sebesar 40,4% terhadap hasil belajar siswa kelas X Multimedia pada mata pelajaran Desain grafis di SMK N 2 Guguak. Hal ini berarti bahwa motivasi belajar dan interaksi belajar dalam praktek mempengaruhi hasil belajar.
2. Motivasi belajar siswa dalam praktek memberikan kontribusi sebesar 12,60% terhadap hasil belajar siswa X Multimedia pada mata pelajaran Desain Grafis di SMK N 2 Guguak. Hal ini berarti bahwa motivasi belajar siswa dalam pendidikan ikut mempengaruhi hasil belajar yang mereka peroleh.
3. Interaksi belajar dalam praktek memberikan kontribusi sebesar 22,66% terhadap hasil belajar siswa kelas X Multimedia pada mata pelajaran Desain Grafis di SMK N 2 Guguak. Hal ini berarti interaksi belajar dalam praktek siswa ikut mempengaruhi hasil belajar yang mereka peroleh.

B. Saran

Berdasarkan temuan-temuan dalam penelitian yang telah dikemukakan pada BAB IV, diperoleh variabel motivasi belajar dan interaksi belajar dalam praktek memiliki Tingkat Capaian Responden (TRC) tinggi. Kedua variabel penelitian ini memberikan hubungan yang signifikan terhadap hasil belajar. Namun pada masing-masing indikator variabel penelitian motivasi belajar dan interaksi belajar dalam praktek terdapat indikator yang perlu disarankan untuk ditingkatkan guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI MM di SMK Negeri 2 Guguak. Untuk itu penulis menyarankan kepada dinas pendidikan, kepala sekolah, guru dan siswa :

1. Variabel Motivasi Belajar Dalam Praktek (X_1)

   Secara keseluruhan variabel motivasi belajar (X_1) pada tabel 17 memiliki nilai rerata distribusi frekuensi sebesar 3.92 dengan TCR 78% (kuat). Dari 26 prediktor dan 26 item pernyataan kuisioner, terdapat nilai skor rata-rata yang rendah antara lain bosan mengerjakan tugas, hanya menunggu pembahasan dari guru,senang mengerjakan tugas sendiri yaitu dengan rentang persentasenya TCR 61%-80% . Data ini menunjukkan bahwa motivasi belajar pada mata pelajaran desain grafis di SMKN 2 Guguak dalam kategori kuat. Namun, akan lebih baik bila siswa mampu Motivasi Belajar (X_2) dengan memberikan apresiasi kepada siswa yang mendapatkan nilai tinggi, agar siswa yang lain juga lebih termotivasi dalam belajar praktikum, sehingga mereka tidak

menunda-nunda waktu untuk mengerjakan tugas dan mengulang materi pembelajaran baik disekolah maupun dirumah, serta siswa yang sering melamun saat pembelajaran agar lebih diperhatikan lagi oleh para guru. Hal tersebut dapat dicapai apabila disertai dukungan pihak terkait; Dinas Pendidikan dan Kepala Sekolah, guru agar motivasi belajar siswa dalam praktek (X_2) di SMK N 2 Guguak akan lebih meningkat dari sebelumnya.

2. Interaksi belajar dalam praktek (X_2)

Secara keseluruhan variabel interaksi belajar dalam praktek (X_2) pada tabel 18 memiliki nilai rerata distribusi frekuensi sebesar 3.80 dengan TCR 76% (kuat). Dari 26 prediktor dan 26 item pernyataan kuisioner, terdapat nilai skor rata-rata yang rendah adalah guru tidak memberi jobsheet, guru memberi kesempatan sekali lagi apabila gagal dalam praktek, gugu hanya diam apabila saya dalam kesulitan , yaitu dengan rentang TCR 61% - 80% . Data ini menunjukkan interaksi belajar dalam praktek (X_2) siswa SMK N 2 Guguak dalam kategori kuat. Namun, akan lebih baik bila guru mata pelajaran desain grafis di SMKN 2 Guguak dan siswa mampu meningkatkan interaksi belajar dalam praktek (X_2). Hal tersebut dapat dicapai apabila disertai dukungan pihak terkait; Dinas Pendidikan dan Kepala Sekolah, guru agar interaksi belajar siswa dalam praktek (X_2) di SMK N 2 guguak akan lebih meningkat dari sebelumnya.

3. Variabel Hasil Belajar (Y)

Hasil penelitian ini menemukan bahwa kontribusi Motivasi belajar (X_1) dan interaksi belajar dalam praktek (X_2) secara bersama-sama terhadap hasil belajar (Y) sebesar 40.4%. Angka ini memberikan indikasi bahwa masih terdapat 59.6% membutuhkan perhatian seluruh pihak SMK N 2 Guguak untuk lebih fokus terhadap seluruh kegiatan pendidikan. Bila terdapat hal-hal yang berhubungan dengan variabel motivasi belajar dan interaksi belajar dalam praktek yang dapat menurunkan hasil belajar, perlu untuk ditingkatkan dan ditanggapi secara cepat, sehingga motivasi belajar dan interaksi belajar dalam praktek akan tetap mendukung peningkatan hasil belajar siswa SMK N 2 Guguak dapat dilakukan dengan meningkatkan motivasi belajar serta meningkatkan interaksi belajar dalam praktek.

DAFTAR PUSTAKA

Depdikbud. (2003). *Undang-undang RI No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.* Jakarta: Lemhanas.

Dalyono.(2009). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Dimyati dan Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.

Duwi Prayitno. (2010). *Paham Analisa Statistik Data Dengan SPSS.*Mediakom

Hamzah, B. Uno. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara

Margono, S., *Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010

Moh. Uzer Usman. (2005). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosda karya.

Nana Sudjana. (2002). *Metode Statistika.*Bandung: PT. Tarsito.

Nana Sudjana . (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.

Oemar Hamalik. (2009). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Riduwan. (2006). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.

Riduwan. (2008). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.

Sardiman. AM. (2004). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mangajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sardiman A.M. (2010). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sangadji E.M (2010). *Metodologi penelitian: Pendekatan Praktis Dalam Penelitian*. Yogyakarta: Andi

Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. rev.ed. Jakarta: Rineka Cipta.

Sumarwan. (2007). *Kontribusi disiplin dan interaksi guru dan siswa di laboraturium terhadap hasil belajar mata diklat pekerjaan bengkel elektronik di SMK Muhammadiyah*. Skripsi. Padang. UNP

Syaiful Bahri Djamarah. (2010). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.

Universitas Negeri Padang. (2009). Buku Panduan Penulisan Tugas Akhir/Skripsi Universitas Negeri Padang. Padang: Universitas Negeri Padang.