

PERSETUJUAN SKRIPSI

HUBUNGAN MEDIA PEMBELAJARAN SENIRUPA DAN MOTIVASI DENGAN HASIL BELAJAR SISWA SMA PEMBAGUNAN PADANG

Nama : Afridayani
Nim/BP : 42271/2003
Jurusan : Senirupa
Fakultas : Bahasa Sastra dan Seni

Padang, Agustus 2009

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

**Dr. Ramalis Hakim, M.Pd
NIP. 131459331**

**Drs. Ajusril
NIP. 130526485**

ABSTRAK

Afridayani : Hubungan Media Pembelajaran Senirupa dan Motivasi Dengan Hasil Belajar Siswa SMA Pembangunan Padang

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hubungan penggunaan media pembelajaran senirupa dengan hasil belajar, mendeskripsikan hubungan motivasi dengan hasil belajar siswa, mendeskripsikan hubungan penggunaan media pembelajaran senirupa dan motivasi dengan hasil belajar siswa, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan yang berarti pada taraf signifikan antara penggunaan media pembelajaran senirupa dan motivasi terhadap hasil belajar siswa kelas I SMA Pembangunan Padang

Jenis penelitian ini adalah korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I SMA Pembangunan Padang yang berjumlah sebanyak 210 orang. Sampel dalam penelitian berjumlah 54 orang diambil dari populasi. Data tentang media dan motivasi didapatkan dari penyebaran angket, sedangkan data hasil belajar siswa diperoleh dari nilai semester I tahun pelajaran 2008/2009. Jenis analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan korelasi person product moment dan menguji keberatan koefisien korelasi r , sedangkan untuk menguji koefisien korelasi rumus determinasi

Data hasil penelitian diperoleh hasil hipotesis yang diajukan secara bersama-sama terdapat hubungan antara media pembelajaran senirupa dan motivasi terhadap hasil belajar siswa karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($23,838 > 3,125$) H_a diterima dan H_o ditolak, sedangkan pengujian secara silmultan (t) terdapat hubungan media pembelajaran seni rupa dengan hasil belajar siswa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,724 > 1,669$), selanjutnya terdapat hubungan yang signifikan motivasi dengan hasil belajar siswa kelas I SMA Pembangunan Padang karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,096 > 1,669$). Saran yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini adalah diharapkan adanya dukungan dari Dinas Pendidikan yang bertanggungjawab dalam rangka pengadaan media pembelajaran senirupa serta pembinaan dalam mensosialisasikan penggunaan media tersebut

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi yang berjudul "Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Senirupa dan Motivasi dengan Hasil belajar SMA Pembangunan Padang". Diajukan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Jurusan Seni Rupa FBSS UNP.

Dalam penulisan ini, penulis menemui berbagai hambatan. Namun berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, akhirnya hambatan tersebut dapat diatasi.

Dengan segala hormat, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Ramalis Hakim, M.Pd dan Bapak Drs. Syafril, M.S.n selaku ketua dan Sekretaris Jurusan Seni Rupa yang telah memberikan informasi kepada penulis.
2. Bapak Dr. Ramalis Hakim, M.Pd dan Bapak Drs. Ajusril. S selaku dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan bimbingan dan arahan bagi penulis.
3. Bapak Drs. Syafwandi, selaku Penasehat Akademis yang telah memberikan bimbingan kepada penulis selama masa perkuliahan.
4. Bapak-bapak dan Ibu-ibu dosen Jurusan Seni Rupa yang telah memberi bekal ilmu bagi penulis.
5. Bapak Almasri, M.Pd selaku Kepala Sekolah SMA Pembangunan Padang yang telah memberikan izin bagi penulis untuk melakukan penelitian.

6. Ibu Mira sebagai guru Muatan lokal X SMA Pembangunan Padang yang telah memberi waktu dan bantuan data dengan penulis butuhkan dalam penulisan skripsi.
7. Seluruh siswa dan siswi kelas X SMA Pembangunan Padang yang bersedia sebagai subjek penelitian.
8. Orang tua penulis yang selalu memberikan bantuan dan dorongan terhadap penulis.
9. Kakak dan adik-adik penulis yang selalu memberikan bantuan dan hiburan kepada penulis.
10. Rekan-rekan mahasiswa angkatan 2003 yang ikut serta memberikan dukungan kepada penulis dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.

Semoga amal baik yang telah diberikan dan selalu mendapat limpahan rahmat karunia-Nya. Amin Yarabbal'alamin. Akhir kata, semoga skripsi ini bermanfaat untuk kemajauan ilmu pengetahuan.

Padang, Agustus 2009

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Asumsi	7
G. Kegunaan Penelitian.....	7
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	8
A. Landasan Teori	8
B. Kerangka Konseptual	27
C. Hipotesis	28

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	29
A. Jenis Penelitian	29
B. Populasi dan Sampel	29
C. Variabel Penelitian	30
D. Jenis dan Sumber Data	30
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	30
F. Teknik Analisa Data	34
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data	38
B. Uji Persyaratan	41
C. Pembahasan.....	48
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	51
B. Saran.....	51

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Interpretasi Nilai r	33
2. Hasil Belajar Siswa	39
3. Media Pembelajaran.....	39
4. Motivasi Belajar Siswa	40
5. Interval Hasil Belajar (Y).....	40
6. Hasil Uji Normalitas dengan One- Sample Kolmogrof Smirnof	42
7. Hasil Uji Homogenitas	42
8. Koefisien Regresi Berganda.....	43
9. Regresi berganda.....	44
10. Uji Secara Bersama-sama (F).....	46
11. Uji Secara Simultan (T)	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual	27

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Instrumen Penelitian
2. Pengantar Penelitian/ angket penelitian
3. Data Uji Coba Instrumen
4. Uji Validitas dan Realibilitas
5. Tabulasi Instrumen Penelitian
6. Daftar Nilai Sampel
7. Uji Regresi regresi berganda
8. Uji Corelasional
9. Tabel Korelasi product Moment
10. Izin Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masalah program peningkatan mutu pendidikan merupakan salah satu fokus perhatian dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Hal ini sejalan dengan Undang Undang Pendidikan Nomor 2 Tahun 1989 yaitu :

Sistem pendidikan nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani kepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Sumber daya manusia yang berkualitas erat kaitannya dengan faktor pendidikan, namun demikian perlu disadari bahwa keberadaan undang-undang itu sendiri bukan jaminan terwujudnya sumber daya manusia berkualitas. Berbagai upaya telah dilakukan pemerintah dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, seperti penyempurnaan kurikulum, strategi pembelajaran, mengadakan penataran bagi guru-guru, pengadaan sarana dan prasana pendidikan, pengadaan dan pemanfaatan media pembelajaran.

Salah satu upaya untuk meningkatkan pengetahuan dan mempermudah siswa belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran adalah dengan pendayagunaan teknologi pendidikan dan pemanfaatan media

pembelajaran. Pendayagunaan teknologi pendidikan dan pemanfaatan media pembelajaran diduga dapat mempengaruhi kualitas pendidikan.

Di sisi lain guru mengarahkan siswa dalam proses pembelajaran dan senantiasa memberikan motivasi belajar dalam berbagai kesempatan. Guru hendaknya dapat menggunakan berbagai metoda dan strategi yang tepat dalam kegiatan pembelajaran, sehingga tercipta kegiatan belajar yang efektif dan efisien. Menggunakan media yang tepat dalam pembelajaran dapat menciptakan proses pembelajaran menjadi optimal sebagaimana yang dikemukakan oleh Sudjana (1989:76) “Proses pembelajaran yang baik hendaklah menggunakan strategi yang tepat. Ketepatan menggunakan strategi pembelajaran sangat tergantung pada tujuan”. Dengan demikian guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan baik sehingga tercapai hasil yang optimal. Di sisi lain yang mempengaruhi hasil belajar itu adalah motivasi yang merupakan dorongan yang timbul dalam diri seseorang atau siswa untuk memiliki sejumlah pengetahuan tertentu.

Menurut Yusnimar (2003:2) “Motivasi pada diri siswa merupakan dorongan pada dirinya yang menyebabkan ia melakukan sesuatu dan mencapai tujuan tertentu”. Siswa yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi akan berusaha untuk belajar dengan tekun dan giat sehingga memungkinkan akan memperoleh hasil yang lebih baik. Sebaliknya siswa yang mempunyai motivasi belajar yang rendah akan cenderung malas dan tidak bersungguh-sungguh dalam belajar sehingga memungkinkan ia memperoleh hasil belajar yang kurang baik. Dengan demikian motivasi

belajar yang ada pada siswa akan memberi dorongan yang kuat untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Salah satu upaya yang diduga ikut mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah penggunaan media pembelajaran ketika proses pembelajaran berlangsung. Guru yang menggunakan media pembelajaran dengan tepat diduga akan membangkitkan motivasi belajar siswa lebih baik, dan sebaliknya guru yang tidak dapat menggunakan media pembelajaran diduga kurang membantu dalam peningkatan motivasi belajar siswa.

Aswirman dalam penelitiannya (2000:72) yang berjudul “Pengaruh Media Pendidikan Gambar dengan menggunakan Teknik OHP terhadap hasil belajar Kesenian siswa SLTP Negeri 4 Pariaman. Menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh media video terhadap belajar siswa.

Penelitian tersebut di atas menggunakan gambar teknik OHP dalam pembelajaran Kesenian dengan tujuan merangsang kreativitas, motivasi dan intelektual siswa dalam proses pembelajaran dengan memproyeksikan transparansi kelayar lewat atas atau samping. Skor yang diperoleh siswa rata-rata menunjukkan bahwa pada kelas yang menggunakan media OHP cenderung tinggi, sedangkan pada kelas yang menggunakan media konvensional memperoleh skor cenderung rendah. dari skor rata-rata yang diperoleh siswa yang menggunakan media konvensional. Berarti penggunaan media OHP dalam kegiatan pembelajaran membawa pengaruh yang positif terhadap motivasi dan merupakan strategi yang baik dalam pembelajaran belajar.

Pendidikan seni rupa di sekolah pada dasarnya diarahkan untuk menumbuhkan kepekaan rasa estetika sehingga terbentuk sikap kritis, apresiatif dan kreatif pada diri siswa secara menyeluruh. Sikap ini hanya akan jika dilakukan serangkaian penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran kepada siswa.

Sekolah Menengah Atas Pembangunan adalah salah satu sekolah menengah swasta di kota Padang di bawah binaan korpri UNP (Universitas Negeri Padang). Berlokasi di lingkungan kampus yaitu UNP. Untuk melakukan aktifitas pembelajaran, sekolah telah memiliki fasilitas yang relatif memadai baik dari segi jumlah maupun kelengkapan penunjang lainnya.

Berdasarkan kenyataan yang peneliti temukan di lapangan siswa kurang memperhatikan pelajaran muatan lokal yang diberikan oleh guru, siswa sering bolos dalam belajar, anak sering ribut ketika guru menerangkan pelajaran, anak sering keluar masuk kelas ketika proses belajar mengajar berlangsung, anak tidak serius mengikuti pelajaran, mereka menganggap pelajaran muatan lokal ini tidak penting, ini terlihat masih rendahnya hasil belajar yang didapatkan oleh siswa, kebanyakan dari siswa mendapatkan hasil belajar di bawah rata-rata yang ditentukan oleh sekolah 7,25.

Pada kurikulum KTSP (kurikulum tingkat satuan pendidikan) senirupa masuk kedalam mata pelajaran seni budaya tetapi di SMA Pembangunan Padang, materi senirupa dimasukkan ke dalam bidang studi muatan lokal karena pelajaran muatan lokal ini bertujuan agar bisa

menumbuh kembangkan apresiasi seni dan juga dapat mengembangkan keterampilan. Mata pelajaran ini di berikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam berkreasi dan berapresiasi melalui pembelajaran seni. Dalam mata pelajaran muatan lokal, aspek keterampilan diri di bahas secara terintegrasi oleh seni, dengan kata lain pelajaran muatan lokal merupakan pendidikan seni yang berbasis keterampilan. Melalui pelajaran pendidikan muatan lokal meliputi empat sub bidang studi yaitu sulaman dan mozaik pada kelas X di khususkan untuk keterampilan sablon dan anyam yang merupakan bagian dari aspek senirupa, sedangkan untuk kelas XI dan XII pelajaran seni rupa terdapat pada mata pelajaran seni budaya.

Ruang lingkup muatan lokal khususnya bidang studi senirupa antarlain mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya senirupa berupa, ilustrasi, sablon, poster karya kriya,

Berdasarkan pengamatan penulis sewaktu Praktek Kerja Kependidikan (PLK) , semester I 2008. ditemukan bahwa setiap akan memulai pembelajaran tatap muka guru telah mempersiapkan rencana pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan, mencakup materi pembelajaran, metode, media, dan sumber belajar. Dengan demikian mendorong penulis untuk meneliti lebih jauh tentang hubungan penggunaan media pembelajaran senirupa dengan motivasi terhadap hasil belajar siswa di SMA Pembangunan Padang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ditemukan di atas dapat diidentifikasi masalah yang terdapat diantaranya yakni (1) siswa sering keluar masuk kelas ketika proses belajar mengajar berlangsung (2) siswa sering bolos dalam pelajaran muatan lokal (3) siswa tidak memperhatikan guru ketika menerangkan pelajaran. (4) siswa tidak bersemangat dalam belajar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah “Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Senirupa dan Motivasi dengan hasil belajar siswa SMA Pembangunan Padang karena banyaknya permasalahan yang di jadikan objek penelitian ini maka penulis membatasi hanya pada kelas X saja.

D. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat hubungan penggunaan media pembelajaran senirupa dengan hasil belajar
2. Apakah terdapat hubungan penggunaan motivasi pembelajaran senirupa dengan hasil belajar
3. Apakah terdapat hubungan penggunaan media pembelajaran senirupa dan motivasi belajar dengan hasil belajar.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tentang :

1. Mendeskripsikan hubungan penggunaan media pembelajaran senirupa dengan hasil belajar.
2. Mendeskripsikan hubungan motivasi dengan hasil belajar siswa
3. Mendeskripsikan hubungan penggunaan media pembelajaran senirupa dan motivasi dengan hasil belajar siswa

F. Asumsi

1. Guru menggunakan media dalam strategi pembelajaran dengan cara berbeda-beda.
2. Setiap siswa mempunyai motivasi belajar yang berbeda
3. Penggunaan media diperlukan dalam kegiatan pembelajaran

G. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi :

1. Guru dalam rangka meningkatkan cara mengajar agar lebih optimal.
2. Guru dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Kepala sekolah dalam rangka memberikan pembinaan terhadap guru.
4. Pengawas dalam rangka memberikan pembinaan di sekolah-sekolah.
5. Perencanaan pendidikan dalam rangka menyiapkan media sebagai strategi pembelajaran yang lebih lengkap di sekolah-sekolah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam memahami konsep media pembelajaran perlu dipahami pengertian media, dikemukakan oleh beberapa ahli. Menurut Usman (2002:11) menjelaskan :

“Pengertian media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya”.

Pendapat lainnya dikemukakan oleh Eswendi (1983:16), yaitu “Media adalah sarana pendidikan sebagai perantara dengan alat, penampilan dalam proses belajar mengajar untuk lebih mempertinggi efektifitas dan efisien dalam mencapai tujuan pendidikan”. Demikian juga pendapat Oemar (1977:18), yaitu “Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar”.

Dari beberapa pendapat tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media adalah alat bantu yang dipakai dalam menyampaikan pesan agar tujuan tercapai lebih optimal. Pengertian media pembelajaran hanya memberikan batasan, bahwa media tersebut dipergunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian media pembelajaran merupakan alat bantu yang dipakai dalam menyampaikan

pesan pembelajaran atau dalam kegiatan belajar mengajar sehingga pesan yang disampaikan akan dapat diterima lebih baik oleh penerima pesan (siswa).

b. Jenis Media Pembelajaran

Efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai jenis media dan strategi yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan karakteristik pesan atau materi pembelajaran yang akan disampaikan. Untuk itu guru harus mengetahui berbagai jenis media pembelajaran dan memilih satu atau beberapa media yang dianggap lebih menguntungkan dalam pencapaian tujuan pendidikan.

Jenis media pembelajaran dikelompokkan oleh beberapa orang ahli menurut sudut pandangnya masing-masing. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Usman (2002:32) “Klasifikasi media dikemukakan oleh berbagai ahli menurut sudut pandang masing-masing. Ada yang memandang dari segi kerumitannya, besarnya biaya, dan daya liputnya, dan menurut kontrol pemakainya”.

Pembagian media diantaranya dikemukakan oleh Oemar (1985:63) dengan empat klasifikasi media pembelajaran yaitu : (1) alat-alat visual yang dapat dilihat misalnya filmstrip, transparansi, micro projection, papan tulis, buletin board, gambar-gambar , ilustrasi, chart, grafik, poster, peta dan globe, (2) alat-alat yang bersifat auditif atau hanya dapat didengar misalnya fonograf record, transkripsi elektris, radio, dan rekaman pada tape recorder, (3) alat-alat yang bisa dilihat dan didengar misalnya film,

dan televisi, benda tiga dimensi yang biasanya dipertunjukkan seperti model, spicemens, bak pasir, peta elektrik dan koleksi diorama, (4) dramatisasi, bermain peran, sosiodrama, sandiwara boneka, dan sebagainya.

Sementara itu Usman (2002:27) mengelompokkan media dalam delapan kelompok yaitu : (1) media audio visual / gerak, (2) media audio visual / diam, (3) media audio semi gerak. (4) media visual gerak, (5) media visual diam, (6) media visual semi gerak, (7) media audio, (8) media cetak

Berdasarkan kutipan di atas penulis mengelompokkan tiga jenis media yaitu: (1) media visual seperti: gambar, grafik, slide, OHP, dan film strip, (2) media audio seperti: kaset suara dan program radio, dan (3) media audio visual seperti: video / TV pendidikan, program slide, dan suara.

c. Kriteria Pemilihan Media

Media pembelajaran adalah alat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang membantu guru atau siswa dalam belajar pembelajaran. Dengan demikian pemilihan media hendaknya mempertimbangkan seberapa besar kontribusi media terhadap pencapaian tujuan.

Menurut Subroto (1995:101) kriteria pemilihan media hendaknya memperhatikan : (1) menimbulkan keinginan anak-anak untuk mencoba menggali pengetahuan sesuai dengan pola pikir mereka, (2) membantu anak-anak atas sesuatu pengertian yang sebelumnya belum pernah dialami,

(3) merangsang untuk menimbulkan hasrat dan menggali hubungan antara kegiatan belajar-mengajar dengan keadaan sekitar, dan (4) merangsang anak-anak berkeinginan menjadi seorang cendekiawan.

Sehubungan dengan hal itu, menurut Oemar (1985:18) guru harus memiliki pengetahuan tentang media sebagai strategi pembelajaran yang meliputi : (1) media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar, (2) media berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan, (3) penggunaan media dalam proses belajar mengajar, (4) hubungan antara metode mengajar dengan media pendidikan, (7) mengetahui berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan, (8) mengetahui penggunaan media pendidikan dalam tiap mata pelajaran yang diajarkan, dan (9) melakukan usaha-usaha inovasi dalam media pendidikan.

Sementara itu Dick dan Carey dalam Usma (2002:123) mengungkapkan ada empat kriteria dalam pemilihan media, yaitu : (1) kesiadaan sumber setempat, artinya bila media yang bersangkutan tidak dapat pada sumber-sumber yang ada maka harus dibeli atau dibuat sendiri, (2) apakah untuk membeli atau diproduksi sendiri telah tersedia dana, tenaga dan fasilitasnya, (3) faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang digunakan untuk jangka waktu yang lama, artinya dapat digunakan dimana saja dengan peralatan yang ada disekitarnya dan kapan pun serta mudah dibawa, dan (4) efektifitas dan efisiensi biaya dalam jangka waktu yang cukup panjang, sekalipun

nampak mahal namun mungkin lebih murah dibandingkan media lainnya yang mungkin hanya dipakai beberapa kali saja.

Dengan demikian maka upaya memilih media yang sesuai dengan mata pelajaran senirupa ikut menentukan pencapaian tujuan dalam proses belajar mengajar. Salahsatu contoh nya dalam materi sablon media yang harus di perlihat kan kepada siswa berupa alat-alat untuk menyablon seperti monil,cat, rakel dan sebagainya.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pengajaran dikemukakan oleh Usman (2002:21) yaitu :

“Sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar-mengajar, yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit serta mudah dipahami”

Dari penjelasan tersebut diatas maka fungsi media pengajaran adalah : mempermudah pencapaian tujuan pendidikan dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Selama proses belajar mengajar berlangsung akan selalu terjadi interaksi antara guru dan siswa dan media pembelajaran.Prinsip utama yang harus di pegang dalam pemilihan media pembelajaran adalah jenis media yang di pilih sangat tergantung kepada tujuan pengajaran, karerteristik bahan ajar dan kemampuan guru yang menggunakan media tersebut(Tarjo,2004;124).

Secara terinci beberapa kriteria untuk memilih media pembelajaran menurut Tarjo(2004:124) antara lain:1) Ketetapan dengan tujuan

pengajaran 2) dukungan terhadap isi bahan pelajaran 3) kemudahan memperoleh media 4) keterampilan guru menggunakan media 5) tersedia waktu yang cukup untuk menggunakan media 6) sesuai dengan taraf berfikir siswa

e. Media Pembelajaran Senirupa

Media yang dipakai pembelajaran muatan lokal senirupa adalah media yang sesuai dengan materi pembelajaran muatan lokal senirupa yang terdapat dalam kurikulum sekolah yang bersangkutan. Secara umum media sebagai strategi pembelajaran senirupa tersebut sesuai dengan klasifikasinya adalah :

1. Media grafis dapat berupa gambar sebagai contoh, gambar/poto, sketsa, bagan/cara, kartun dan poster
2. Media buku sumber pembelajaran senirupa
3. Media alat, benda asli atau barang contoh dalam materi –praktek keterampilan muatan lokal senirupa

Selama proses belajar mengajar berlangsung akan selalu terjadi interaksi antara guru, siswa dan media pembelajaran. Prinsip utama yang harus dipegang dalam pemilihan media pembelajaran adalah jenis media yang dipilih sangat tergantung kepada tujuan pengajaran, karakteristik bahan ajar dan kemampuan guru yang menggunakan media tersebut (Tarjo, 2004:142).

Secara rinci beberapa kriteria untuk memilih media pembelajaran menurut Tarjo (2004:142) antara lain :1) ketepatan dengan tujuan

pengajaran 2) dukungan terhadap isi bahan pelajaran 3) kemudahan memperoleh media 4) keterampilan guru menggunakan media 5) tersedia waktu yang cukup untuk menggunakan media 6) sesuai dengan taraf berfikir siswa.

Dalam materi sablon misalnya penggunaan media yang digunakan berupa monil, rakel, alat semprot dan sebagainya serta tidak lupa melihatkan hasil karya yang sudah jadi setelah melewati proses penyablonan kepada siswa.

Media grafis termasuk media visual. Sebagaimana halnya media yang lain media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima kemudian pesan yang akan di sampaikan dituangkan ke dalam symbol-simbol komunikasi visual agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien. Selain fungsi umum tersebut, secara khusus grafis berfungsi pula untuk menarik perhatian, menjelaskan sajian materi, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat di lupakan atau di abaikan bila tidak di grafiskan

Selain sederhana dan mudah pembuatannya media grafis termasuk media yang relative murah ditinjau dari segi biayanya.

Beberapa media grafis yang di gunakan dalam mata pelajaran senirupa adalah:

a. Gambar/poto

Di antara media pendidikan, gambar/poto adalah media yang paling umum dipakai. dia merupakan bahasa yang umum, yang dapat

dimengerti dan dinikmati di mana-mana. sebuah gambar dapat berbicara lebih banyak daripada seribu kata.

Beberapa kelebihan media gambar/poto antara lain:

- 1) Gambar foto lebih realistis menunjukan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
- 2) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu bisa anak-anak dibawa ke objek/peristiwa tersebut.
- 3) Media gambar/poto dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- 4) Poto dapat memperjelas suatu masalah.
- 5) Harga yang di butuhkan juga relative murah dan gampang didapat serta di gunakan, tanpa memerlukan peralatan khusus.

b. Sketsa

Sketsa adalah gambar yang sederhana, ato draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail. setiap guru yang baik haruslah dapat menuangkan ide-idenya ke dalam bentuk sketsa. Sketsa, selain dapat menarik perhatian murid, menghindari verbalisme dan dapat memperjelas penyampaian pesan, harganya pun tak perlu dipersoalkan sebab media ini di buat langsung oleh guru, sketsa dapat di buat secara cepat sementara guru menerangkan dapat pula dipakai untuk tujuan tersebut.

c. Bagan /chart

Seperti halnya media grafis yang lain, bagan atau chart termasuk media visual. Fungsinya yang pokok adalah menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual. Pesan yang disampaikan biasanya berupa ringkasan visual suatu proses, perkembangan atau hubungan-hubungan penting, di dalam bagan sering kita jumpai jenis media grafis lain seperti gambar, diagram, kartun atau lambang-lambang verbal. sebagai media yang baik, bagan haruslah:

- 1) Dapat dimengerti anak;
- 2) Sederhana dan lugas, tidak rumit atau berbelit-belit;
- 3) Diganti pada waktu-waktu tertentu agar selain tetap termasa (up to date) juga tak kehilangan daya tarik.

d. Kartun

Kartun sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis adalah suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan sesuatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. kemampuannya besar sekali untuk menarik perhatian mempengaruhi sikap maupun tingkah laku.

e. Benda asli.

Benda asli merupakan media pendidikan yang paling efektif dari sekian banyak jenis media pendidikan, sebab memperlihatkan keaslian

bentuk, warna, tekstur, dan berat. benda asli adalah benda-benda dalam keadaan sebernarnya dan seutuhnya.

Dengan demikian maka kriteria pemilihan media untuk pembelajaran sangat tergantung dengan materi yang diajarkan disamping memperhitungkan biaya dan ruang gerak.

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian motivasi belajar

Dalam memahami konsep motivasi belajar, perlu dipahami pengertian motivasi, pengertian belajar, serta pengertian motivasi belajar.

Pengertian motivasi dikemukakan oleh Niti Semiti (1978:162) yaitu “Usaha atau kegiatan dari manajer (pemimpin) untuk dapat menumbuhkan serta meningkatkan kegairahan dan semangat kerja dari pada pekerjaan karyawan”. Pendapat lainnya dikemukakan oleh Wahyusumdjo (1978:174) yaitu “Motivasi merupakan suatu proses psikologis yang mencerminkan interaksi antara sikap, kebutuhan persepsi, dan keputusan yang terjadi diri seseorang”. Disamping itu Winardi (1983) mendefinisikan motivasi sebagai suatu keinginan yang terdapat pada diri seseorang yang merangsang untuk melakukan tindakan-tindakan.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan dorongan yang timbul pada diri seseorang yang menimbulkan tindakan-tindakan tertentu.

Di sisi lain pengertian belajar dapat dipahami yang dikemukakan oleh Hamalik (2001:157) yaitu “Suatu proses memasukkan atau menerima sejumlah pengetahuan tertentu”. Pendapat lainnya dikemukakan oleh Purwanto (1984) sebagai suatu usaha sadar dalam rangka mendewasakan seseorang agar ia mampu bertindak lebih baik.

Dengan demikian maka motivasi belajar dapat disimpulkan sebagai dorongan yang timbul pada diri seseorang (siswa) untuk mengetahui sejumlah pengetahuan tertentu.

b. Peranan Motivasi

Tinggi rendahnya kualitas dan volume pekerjaan seseorang dapat dipengaruhi oleh kemampuannya untuk melakukan pekerjaan. Orang yang mempunyai motivasi yang tinggi diduga akan dapat melaksanakan pekerjaan lebih baik jika dibandingkan dengan orang yang lebih rendah motivasinya. Dengan demikian memegang peranan yang sangat penting dalam menentukan tujuan. Menurut Palmer dalam Arikunto (1990:138) “Peranan motivasi dalam pengembangan personil terletak pada personil (siswa) itu sendiri, namun diperlukan motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik”. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang berasal dari dalam diri yang berupa sikap kepribadian, pendidikan, pengalaman, pengetahuan, kemampuan, kompetensi, dan cita-cita. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari luar diri yang berupa fungsi kepemimpinan seorang atasan,

dorongan atau bimbingan seseorang dan pengaruh lingkungan personal itu berada.

Dengan demikian maka dapat dikatakan dalam organisasi kelas, motivasi sangat berguna dalam memberikan semangat belajar agar tujuan yang telah ditetapkan tercapai seoptimal mungkin.

Palmer dalam Arikunto (1990:139) menjelaskan : “Orang-orang yang menginginkan atau bermotivasi tinggi untuk memperoleh pengembangan adalah orang-orang yang belum mencapai kepuasan dalam memenuhi kebutuhan dasarnya atau belum merasa puas”.

Dari hal tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa peranan motivasi belajar adalah : (1) melahirkan minat, (2) menyalurkan bakat, (3) mendukung pengembangan prestasi, serta (4) merubah kepribadian seseorang.

c. Manfaat motivasi

Ada beberapa hal yang menjadi manfaat terutama motivasi belajar siswa. menurut Slameto (1988:177) “Manfaat motivasi bagi siswa adalah (1) menggairahkan siswa, (2) memberikan harapan realisasi bagi siswa, dan (3) memberikan inisiatif bagi siswa”.

Dengan demikian penulis menduga sebagai berikut :

- 1) Motivasi dapat menyentuh seluruh aspek kegiatan siswa dalam proses belajar mengajar
- 2) Motivasi dapat merangsang secara spontan, pribadi seorang siswa.

- 3) Motivasi dapat memudahkan guru dalam membuat suatu keputusan dan pertimbangan yang telah dilaksanakan.
- 4) Motivasi dapat menyentuh aktifitas manusia termasuk peningkatan prestasinya.

d. Cara Pemberian Motivasi

Motivasi tidak dapat tumbuh dengan sendirinya, akan tetapi diperlukan upaya memotivasi, baik secara ekstrinik maupun secara intrinsik. Cara pemberian motivasi oleh guru akan mempengaruhi besarnya motivasi siswa dalam belajar. Menurut Samani (2000), ada beberapa cara yang perlu diperhatikan dalam memberikan motivasi yaitu :

- 1) Susun target jangka pendek yang sesuai dengan kemampuannya.
- 2) Ajak siswa menuliskan target tersebut dan membantu mencapainya.
- 3) Sesuaikan situasi belajar dengan minat siswa sehingga terdorong untuk aktif mengerjakannya.
- 4) Hindari kritik, karena kritik dapat menurunkan rasa percaya diri dan merenggangkan hubungan hangat antara guru dan siswa.
- 5) Jika perlu berikan inisiatif
- 6) Lakukan konseling

Selain itu upaya menggerakkan dan membangkitkan motivasi siswa dikemukakan oleh Hamalik (2001:166) yaitu : “memberikan angka-angka, (2) pujian, (3) hadiah, (4) kerja kelompok, (5)

persaingan, (6) tujuan dan aspirasi, (7) penilaian, (8) karya dan eksekusi, (9) film pendidikan, dan (10) belajar melalui radio”.

Dengan demikian maka pemberian motivasi adalah pengakuan (penghargaan) hasil belajar siswa, keikutsertaan dalam pengambilan keputusan, perhatian terhadap kebutuhan, lancarnya arus komunikasi, serta adanya kesempatan siswa untuk maju. Guru hendaknya dapat melakukan upaya untuk menajga dan meningkatkan semangat kerja siswa agar tetap terpelihara dengan baik. Untuk itu keterampilan guru sangat diperlukan dengan mengetahui berbagai hal tentang siswa yang dimotivasi.

Agar siswa termotivasi dengan baik sesuai dengan yang diharapkan, guru harus melakukan hal-hal berikut :

- 1) Guru harus memahami perilaku siswa.
- 2) Berorientasi pada kerangka yang telah ditetapkan.
- 3) Setiap siswa berbeda satu sama lain.
- 4) Guru memiliki karakteristik yang dapat diteladani.
- 5) Guru harus berperilaku realistisi

e. Indikator Motivasi Belajar

Indikator yang menyebabkan naik turunnya motivasi belajar siswa penting diketahui oleh guru. Dengan mengetahui indikator naik turunnya motivasi belajar siswa, dapat diambil langkah memotivasi agar menimbulkan keinginan untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi belajar menurut (2001:162) adalah : “(1) partisipasi, (2)

ketekunan, (3) kehadiran, (4) disiplin, Ciri-ciri tersebut akan penulis jadikan indikator dan dijelaskan berikut ini :

1) Partisipasi

Partisipasi menurut istilah Bahasa Indonesia adalah peran serta atau mengikutsertakan orang lain. Arif (1989:50) menjelaskan : “Partisipasi adalah perwujudan bantuan yang diberikan anggota kelompok untuk memperlancar, meningkatkan dan mempercepat proses pelaksanaan kegiatan sehingga tujuan dapat tercapai dengan baik”.

Partisipasi siswa dalam belajar diwujudkan dalam perencanaan, pelaksanaan, serta penilaian pelajaran. Semua siswa memiliki hak dan kewajiban yang sama dalam proses belajar mengajar di sekolah. Semua pendapat siswa hendaknya menjadi perhatian bagi guru sehingga siswa memiliki kreatifitas dan inisiatif dalam belajar.

Siswa yang mempunyai motivasi yang baik akan dapat dilihat melalui partisipasinya dalam proses belajar mengajar. Menurut Nawawi (1993:46) “Siswa yang memiliki motivasi yang baik akan dilihat melalui tingkah lakunya berupa kesediaanya secara aktif menyampaikan kreatifitas, inisiatif, pendapat, serta saran untuk perkembangan dan kemajuan kelas”

Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar yang baik akan menunjukkan partisipasi yang baik dalam kegiatan yang ada di sekolah.

2) Ketekunan

Melihat dari kata dasarnya, tekun berarti kesungguhan dengan penuh keikhlasan dan tanggungjawab. Menurut Saksono (1997:90) “Ketekunan seseorang akan tampak melalui kesungguhan dalam melaksanakan aktifitas kegiatan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan”. Apabila siswa tekun dalam proses belajar mengajar, akan tampak dalam sesungguhnya dalam mengikuti pelajaran yang disampaikan oleh guru.

3) Kehadiran

Kehadiran siswa berarti keberadaan siswa itu sendiri di sekolah pada jam sekolah. Siswa yang mempunyai motivasi belajar yang baik akan berusaha untuk selalu hadir tepat pada waktunya dan pulang juga tepat pada waktunya. Sedangkan siswa yang memiliki motivasi yang rendah akan malas untuk belajar dan sering meninggalkan sekolah (absen) dan membolos pada waktu belajar.

4) Disiplin

Disiplin sangat penting dalam melakukan suatu pekerjaan akan tertunda sehingga akan merugikan bagi dirinya sendiri maupun bagi sekolah. Menurut Widodo (susilawati, 1999:17)

“Disiplin merupakan kepatuhan, ketaatan, dan kesediaan untuk melakukan aturan-aturan yang berlaku”. Sedangkan menurut BP-7 disiplin adalah suatu sikap, perbuatan untuk selalu mentaati tata tertib. Disiplin tercermin dalam perbuatan, tingkah laku perorangan, kelompok dan masyarakat berupa kepatuhan dan ketaatan terhadap peraturan yang berlaku sesuai dengan norma, etika, dan kaidah yang berlaku dalam masyarakat.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa disiplin merupakan salah satu konsep yang dapat dijadikan pegangan bagi semua pihak yang berkepentingan. Disiplin di suatu sekolah terwujud melalui disiplin pribadi yang merupakan dasar disiplin sekolah.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan peralatan yang dapat digunakan untuk membantu menyampaikan pelajaran sehingga pelajaran lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Dalam hal ini, media pembelajaran sangat penting dalam merangsang proses pembelajaran.

3. Hasil Belajar

Dalam kegiatan pembelajaran mengajar sangat di perlukan hubungan interaktif antara guru dan siswa. Hubungan interaktif itu bukan merupakan hubungan tanpa tujuan, melainkan hubungan yang di ikat oleh tujuan Pembelajaran. Tujuan ini pada dasar nya merupakan

rumusan tingkah laku kemampuan-kemampuan yang harus di capai dan di miliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.

Pencapaian hasil belajar dapat di bedakan dalam beberapa kategori. Bloom (dalam Sudjana,1990:22) membagi tiga ketegori tujuan pembelajaran,yaitu berupa ranah kognitif,psikomotorik dan afektif.Ranah kognitif berkenan dengan hasil belajar intelektual.Ranah afektif berkenan dengan sikap, dan ranah psikomotorik, berkenan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

Hasil belajar merupakan perolehan pengalaman belajar yang di dapatkan siswa setelah mengikuti kegiatan belajar.Dalam kegiatan belajar di sekolah,hasil belajar siswa di nyatakan dengan angka-angka.Perolehan hasil belajar tersebutdi dapatkan dari pengumpulan informasi melalui ujian dan tugas-tugas.Dengan demikian,maka hasil belajar yang di dapatkan siswa menggambarkan atau mengindikasikan tingkat penguasaannya atas materi yang diterimanya.

Dalam proses belajar mengajar di sekolah SMA kelasX Pembagunan Padang, pada mata pelajaran senirupa guru harus mengetahui hasil belajar yang dicapai siswa setelah menerima pelajaran,misalnya dengan memberikan tes berupa teori tentang materi yang sedang di ajarkan kemudian juga melewati beberapa proses penilaian dalam tes praktek perbuatan dan dalam bentuk nontes;Tap, portfolio proek .Dengan mengetahui hasil belajar senirupa yang dicapai siswa ,dapat di ambil tindakan perbaikan terhadap siswa yang mengalami kesulitan

4. Kaitan Media Pembelajaran dengan Motivasi Belajar Siswa

Tinggi rendahnya hasil belajar siswa sebagian besar ditentukan oleh usaha yang dilakukan oleh siswa itu untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan. Siswa akan melakukan usaha jika dalam dirinya ada sesuatu yang mendorongnya untuk bekerja, sesuatu itu disebut juga motivasi.

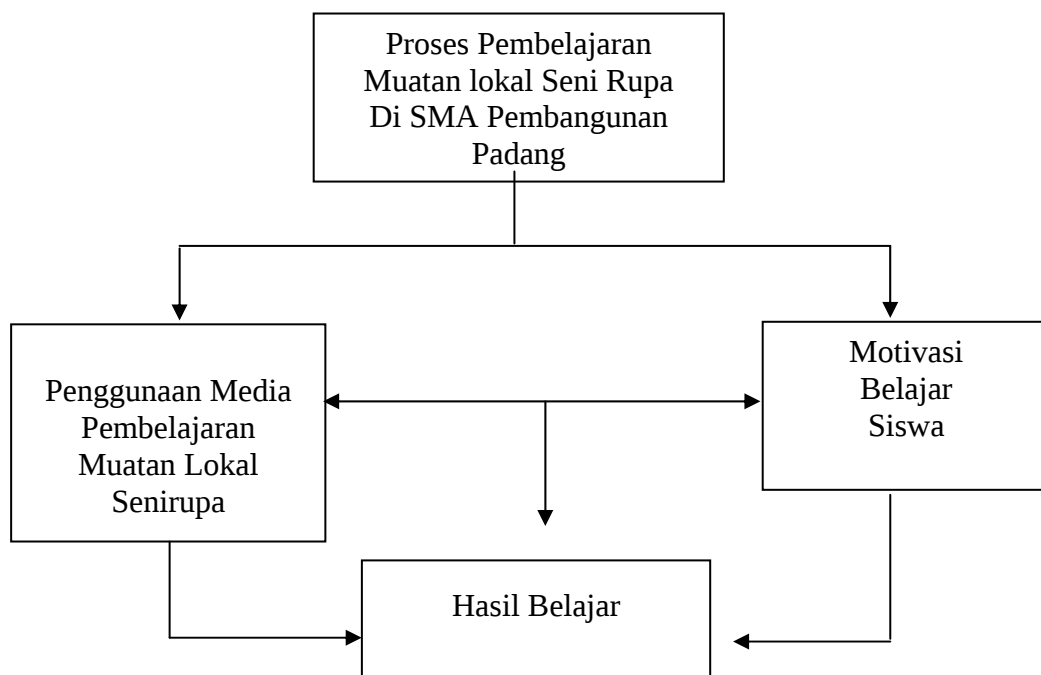
Di duga motivasi belajar siswa akan timbul jika siswa merasakan proses belajar mengajar yang dilaluinya merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan akan ikut mempengaruhi motivasi belajar mengajar siswa.

Banyaknya upaya yang dilakukan guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, diantaranya kemampuan guru berkomunikasi dengan baik, sikap guru, media yang dipakai dan lainnya. Pemilihan media sebagai strategi pembelajaran yang tepat diduga akan mempengaruhi motivasi belajar siswa. Media sebagai strategi pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan materi pembelajaran diduga akan meningkatkan motivasi belajar siswa, dan sebaliknya penggunaan media pembelajaran yang kurang yang sesuai diduga akan ikut mengurangi motivasi belajar siswa. Dengan demikian media sebagai strategi pembelajaran diduga ikut mempengaruhi motivasi belajar siswa.

B. Kerangka Konseptual

Proses pembelajaran kesenian di sekolah Menengah Atas Pembangunan dipengaruhi oleh penggunaan media sebagai strategi pembelajaran dan motivasi belajar siswa. Dengan kata lain penggunaan media berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar kesenian siswa.

Penggunaan media sebagai strategi pembelajaran yang baik diduga akan mempengaruhi motivasi dan hasil belajar yang baik. Sebaliknya penggunaan media pembelajaran yang kurang baik atau tepat diduga kan mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa akan menurun. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada skema I



Gambar.1.Kerangka Konseptual

C. Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan yang berarti:

1. Terdapat hubungan yang berarti pada taraf signifikan 95% antara penggunaan media pembelajaran senirupa terhadap hasil belajar.
2. Terdapat hubungan yang berarti pada taraf signifikan 95% antara motivasi terhadap hasil belajar.
3. Terdapat hubungan yang berarti pada taraf signifikan 95% antara penggunaan media dan motivasi terhadap hasil belajar.

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Terdapat hubungan yang signifikan media pembelajaran (X_1) dengan hasil belajar (Y) siswa kelas I SMA Pembangunan Padang karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2.724 > 1,669$)
2. Terdapat hubungan yang signifikan motivasi belajar (X_2) dengan hasil belajar (Y) siswa kelas I SMA Pembangunan Padang karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5.096 > 1,669$)
3. Media pembelajaran dan motivasi belajar memberikan sumbangan sebesar 55.4% terhadap hasil belajar sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.

B. Saran

1. Diharapkan adanya dukungan dari Dinas Pendidikan yang bertanggungjawab dalam rangka pengadaan media pembelajaran senirupa serta pembinaan dalam mensosialisasikan penggunaan media tersebut.
2. Kepada kepala sekolah hendaknya memberikan pembinaan kepada guru dalam rangka penggunaan media pembelajaran yang relevan terhadap pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru
3. Kepada guru guru yang mengajar supaya dapat menggunakan media pembelajaran yang relevan secara efektif dan efisien demi tercapainya hasil belajar siswa yang lebih optimal

4. Diharapkan adanya penelitian lebih lanjut terutama mengenai penggunaan media pembelajaran, faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa dan faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dengan instrumen yang berbeda karena angket kemungkinan tidak dapat menjangkau semua fakta yang terjadi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif. 1986. *Media Pendidik*. Jakarta : Rajawali Press.
- Arikunto, S. 1990. *Prosedur Penelitian Suatu Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Depdikbud. 1990. *Petunjuk Pelaksanaan Penilaian di Sekolah Dasar*. Jakarta: Dekdibud.
- Eswendi. 1983. *Media Pembelajaran*. Fakultas Keguruan Saatra Seni Padang: IKIP Padang.
- Hadi, Sutrisno. 1989. *Metode Resere I*.Jogjakarta : Fakultas Psikologi UGM.
- 1996. *Statistik Jilid II*. Yogyakarta : Andi Omset.
- Nawawi, Hadari. 1993. *Kepemimpinan yang Efektif*. Yogyakarta : Gajah Mada University Press.
- Nitisemito, Alex's. 1978. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Ghalia Indonesia
- Purwanto, Ngalm. 1984. *Psichologi Pendidikan*. Bandung : CV Remaja Karya
- Slameto. 1988. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sudjana, Nana. 1989. *Pendidikan dan Penilaian Pendidikan*. Bandung : Bina Aksara
- Saksono, Slamet. 1997. *Administrasi Pendidikan*. Jogjakarta : Kanisius
- Samani. 2000. *Manajemen Kepala Sekolah*. Jakarta : Depdikbud
- Terry, George. 1986. *Asas-asas Manajemen (Terjemahan)*. Bandung : Alumni
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan : Undang-undang No 2 Tahun 1999. Jakarta
- Usman, M. Basyiruddin. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Delia Citra Utama