

P-73

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN GAMBAR ABSTRAK
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DESAIN GRAFIS SISWA SMKN 7
SAMARINDA**

***THE INFLUENCE OF LEARNING MEDIA WITH ABSTRACT PICTURE ON STUDENTS OF
SAMARINDA SMKN 7 GRAPHIC DESIGN MOTIVATION***

Asrina Astagani^{1*}, Agus Triyono²

^{1,2}Politeknik Negeri Samarinda, Jl. Ciptomangunkusumo Kampus Gunung Lipan, Samarinda

*E-mail: astagani.asrina@gmail.com

Diterima 31-10-2018	Diperbaiki 19-11-2018	Disetujui 27-12-2018
---------------------	-----------------------	----------------------

ABSTRAK

Pengaruh Media Pembelajaran dengan Gambar Abstrak terhadap Motivasi Belajar Desain Grafis Siswa SMKN 7 Samarinda. Dampak perkembangan teknologi yang semakin pesat berpengaruh juga terhadap perkembangan penggunaan teknologi di bidang pendidikan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi adalah salah satu aspek yang berperan dalam mempermudah proses belajar mengajar karena menawarkan berbagai kemudahan-kemudahan. Media pembelajaran yang populer digunakan saat ini adalah media visual, audio maupun gabungannya (audio visual). SMKN 7 adalah salah satu sekolah kejuruan negeri di Samarinda yang berdiri pada 24 Mei 2001. Salah satu bidang yang dibuka adalah jurusan Multimedia. Salah satu materi yang diajarkan di Jurusan Multimedia adalah pembelajaran desain grafis. Dalam materi awal pembelajaran desain grafis, tentunya akan banyak digunakan contoh-contoh dalam bentuk visual untuk lebih memudahkan pemahaman siswa. Sehingga dalam pembuatan media pembelajaran berbasis audio visual mata pembelajaran desain grafis dengan perangkat komputer dapat ditampilkan contoh-contoh visual/gambar baik dalam bentuk realistik (foto atau gambar ilustrasi) maupun bentuk abstrak (gambar kartun atau sketsa). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh hasil kajian mengenai motivasi belajar siswa Jurusan Multimedia SMKN 7 Samarinda. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara variable media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa kelas XII Jurusan Multimedia di SMKN 7 Samarinda. Hasil penelitian yang dilakukan di Jurusan Multimedia SMKN 7 Samarinda Mata Pelajaran Desain Grafis didapatkan bahwa penggunaan media pembelajaran berkategori cukup baik, Motivasi belajar siswa berkategori sangat baik serta adanya pengaruh berkorelasi positif media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa pada kelompok rendah dan berkorelasi negative pada kelompok tinggi.

Kata kunci: Pengaruh, media pembelajaran, motivasi belajar, smkn 7 samarinda

ABSTRACT

The Influence of learning media with abstract picture on students of samarinda SMKN 7 graphic design motivation. The impact of increasingly rapid technological development also affects the use of technology development in the field of education. The development of information and communication technology is one aspect that plays a role in facilitating the teaching and learning process because it offers various conveniences. The most popular learning media used today are visual media, audio and its combination (audio visual). SMKN 7 is one of the state vocational schools in Samarinda which was established on May 24, 2001. One of the fields opened was the Multimedia Department. One of the materials taught at the Multimedia Department is learning graphic design. In the initial material of learning graphic design, of course there will be many examples in visual form to facilitate students' understanding. So that in the making of audio visual based learning media, graphic design learning with computer devices can display visual / image examples either in realistic form (photos or illustration pictures) or abstract forms (cartoon or sketch images). The purpose of this study was to obtain the results of a study on the learning motivation of Multimedia Department students of SMKN 7 Samarinda. This study used a quantitative approach with the type of correlational research to determine whether there was influence between the variables of learning media on learning motivation of students of class XII Multimedia Department at SMK 7 Samarinda.

The results of research conducted in the Multimedia Department of SMK 7 Samarinda Graphic Design Subjects found that the use of learning media in the category was quite good, students' motivation was categorized very well and there was a positive correlation with learning media on students' learning motivation in the low group and negatively correlated with the high group.

Keywords: *influence, learning media, studentsmotivation, SMKN 7 Samarinda*

PENDAHULUAN

Dampak perkembangan teknologi yang semakin pesat berpengaruh juga terhadap perkembangan penggunaan teknologi di bidang pendidikan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi adalah salah satu aspek yang berperan dalam mempermudah proses belajar mengajar karena menawarkan berbagai kemudahan-kemudahan. Dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan alternatif penggunaan media yang lebih beragam dari sebelumnya. Dalam proses belajar mengajar, pembelajaran pada hakekatnya adalah proses komunikasi yang bertujuan untuk menyampaikan pesan/informasi sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat serta perhatian peserta didik. Media yang digunakan untuk memperlancar komunikasi dalam proses pembelajaran sering diistilahkan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran yang populer digunakan saat ini adalah media visual, audio maupun gabungannya (audio visual). Dari beberapa penelitian yang sudah dilakukan oleh pihak lain, menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan adanya penggunaan media audio-visual. Sehingga salah satu media yang diyakini dapat lebih menggairahkan animo siswa dalam perkuliahan adalah media Audio Visual. Salah satu perangkat yang dapat dijadikan sebagai perangkat media audio visual adalah komputer.

SMKN 7 adalah salah satu sekolah kejuruan negeri di Samarinda yang berdiri pada 24 Mei 2001. Salah satu bidang yang dibuka adalah jurusan Multimedia. Salah satu materi yang diajarkan di Jurusan Multimedia adalah pembelajaran desain grafis. Dalam pembelajaran desain grafis, pemanfaatan media on line memberikan andil yang besar bagi peserta didik. Namun demikian materi awal tetap harus diberikan untuk pengenalan dasar terhadap siswa. Dalam materi awal pembelajaran desain grafis, tentunya akan banyak digunakan contoh-contoh dalam bentuk visual untuk lebih memudahkan pemahaman

siswa. Sehingga dalam pembuatan media pembelajaran berbasis audio visual mata pembelajaran desain grafis dengan perangkat komputer dapat ditampilkan contoh-contoh visual/gambar baik dalam bentuk realistik (foto atau gambar ilustrasi) maupun bentuk abstrak(gambar kartun atau sketsa) .

Tingkat persepsi manusia untuk memaknai arti visual/gambar bentuk realistik dan bentuk abstrak berbeda-beda baik dari segi usia maupun budaya negaranya. Dari penelitian yang telah dilakukan oleh Achmad Syarief [1] terhadap responden mahasiswa Amerika dan Indonesia terdapat perbedaan tingkat persepsi untuk memaknai arti gambar. Mahasiswa Amerika dalam memaknai arti gambar lebih paham terhadap bentuk realistik sedangkan mahasiswa Indonesia lebih paham terhadap bentuk abstrak. Penelitian lain yang dilakukan oleh Rock Leung dkk[2] menyatakan bahwa anak muda lebih mudah memahami bentuk gambar abstrak dari pada orang tua.

Menurut Rulia [3] dalam pengaruh penggunaan media audio-visual dengan jenis bentuk gambar abstrak terhadap motivasi dan efektivitas pembelajaran teknologi warna di Jurusan Desain POLNES menyatakan bahwa mahasiswa Jurusan Desain Polnes termotivasi dan dapat belajar dengan efektif dengan penggunaan bentuk gambar abstrak saat belajar teknologi warna.

Dengan latar belakang di atas, maka perlu dilakukan penelitian pengaruh penggunaan media pembelajaran dengan jenis bentuk gambar abstrak terhadap motivasi siswa di mata pelajaran desain grafis di Jurusan Multimedia SMKN 7 Samarinda. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar untuk perbaikan media pembelajaran desain grafis ke depannya.

Menurut Sadiman, dkk [4], media pembelajaran dibagi menjadi tiga bagian yaitu media auditif, media visual dan media audio visual. Media ausio visual (media pandang dengar) adalah media yang mempunyai unsur suara dan gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi kedua jenis media auditif dan media visual,

misalnya : film, televisi, *video cassette* dan komputer.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh hasil kajian mengenai motivasi belajar siswa Jurusan Multimedia SMKN 7 Samarinda. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan tambahan informasi yang berguna bagi Jurusan Multimedia SMKN7 Samarinda di dalam meningkatkan mutu media pembelajaran bagi siswa. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi dan referensi bagi penelitian selanjutnya, terutama yang berkaitan dengan media audio visual dan motivasi belajar siswa.

Tinjauan Pustaka : Motivasi berasal dari kata latin *move* yang berarti dorongan atau menggerakkan. Secara konkrit motivasi dapat diberi batasan sebagai “ Proses pemberian motif (penggerak) bekerja kepada para bawahan sedemikian rupa sehingga mereka mau bekerja dengan ikhlas demi tercapainya tujuan organisasi secara efisien“ (Sarwoto[5]).

Menurut Hamka [6], dalam Efek Video Tutorial On Line dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Animasi di SMKN 7 Samarinda menyatakan bahwa video tutorial online telah memberikan secara kognitif, memiliki daya tarik bagi peserta didik yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yaitu kemudahan dalam memperoleh informasi untuk mengembangkan kreatifitasnya. Video tutorial online telah memberikan efek behavioral yaitu membuat peserta didik mencoba membuat animasi yang menarik perhatian mereka. Pada awalnya mereka meniru apa yang ada di video, baru kemudian mereka modifikasi animasi yang dibuat sesuai dengan keinginan mereka.

Achmad Syarief, dalam penelitian *Correlating differences of users' perception on the meaningful-ness of icon designs* menyimpulkan bahwa mahasiswa Amerika dalam memaknai arti gambar lebih paham terhadap bentuk realistik sedangkan mahasiswa Indonesia lebih paham terhadap bentuk abstrak

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasi untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara variable media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa kelas XII jurusan multimedia di SMKN 7 Samarinda.

Pada penelitian ini, dilakukan kajian dua variable yaitu “media pembelajaran” sebagai variable independen (bebas) atau sebagai variable yang mempengaruhi dan “motivasi belajar” sebagai variable dependen (terikat) atau sebagai variable yang dipengaruhi.

Desain pada penelitian ini yaitu mengkaji hubungan antara variable independen dan variable dependen. Sehingga penelitian ini bersifat korelasi, yaitu penelitian yang menggambarkan hubungan kedua variable.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa kelas XII proram multimedia pada mata pelajaran desain grafis di SMKN 7 Samarinda. Adapun definisi operasional ini adalah :

a. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa dalam proses belajar, sehingga materi pelajaran yang diterima dengan baik oleh siswa. Indikator media pembelajaran meliputi :

- 1) Media visual adalah bahan dan peralatan yang digunakan guru dalam proses belajar hanya memanfaatkan indera penglihatan. Oleh karena itu jenis media ini sangat bergantung padapenglihatan siswa. Contohnya buku paket, gambar, modul dan power point.
- 2) Media audio adalah bahan dan peralatan yang digunakan dalam proses belajarmengajar hanya memanfaatkan indera pendengaran saja. Oleh karena itu jenis media ini sangat berganung pada pendengaran siswa seperti radio dan tape recorder.
- 3) Media audio visual adalah bahan dan peralatan yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar dianggap sudah lengkap karena selain penglihatan juga bisa didengar.

Pada penelitian ini karena guru tidak menggunakan media audio yang berdiri sendiri, maka untuk media ini tidak masuk dalam item penelitian.

b. Motivasi belajar adalah dorongan yang muncul dari luar maupun dalam diri siswa yang mampu mempengaruhi dan menggerakkan, sehingga melakukan perubahan tingkah laku dalam proses belajar. Indikator motivasi belajar yaitu :

- 1) Menggairahkan siswa

Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk menarik perhatian siswa dalam belajar adalah dengan menggunakan media untuk menarik minat belajar siswa sehingga tercipta suasana dan kondisi belajar menjadi lebih menyenangkan dan siswa termotivasi dan bergairah dalam mengikuti pelajaran.

2) Memberikan harapan realistis

Untuk melihat siswanya berhasil dalam proses belajar, maka guru harus memberikan harapan yang realistis misalnya guru memberitau bagaimana caranya untuk berhasil dalam pelajarannya. Tetapi hal ini harus benar-benar diterapkan oleh guru bukan memberikan harapan palsu sehingga akan tidak disukai oleh siswa.

3) Memberikan insentif

Ketika siswa memiliki prestasi yang bagus, maka guru harus bisa memberikan insentif. Dalam hal ini nsentif yang dimaksud bisa berupa pujian atau nilai bagus sehingga siswa termotivasi untuk lebih meningkatkan prestasinya.

4) Mengarahkan perilaku siswa

Seorang guru dituntut untuk bisa memperhatikan semua siswanya dalam proses belajar. Mulai dari siswa yang aktif mengikuti pelajaran maupun yang tidak. Jadi siswa yang tidak aktif harus diberikan perhatian khusus oleh guru misalnya diberi teguran yang mendidik, diberi tugas dan kemudian dibimbing.

Pengukuran variable menggunakan instrument angket yang diajukan kepada responden dengan menggunakan skala Likert. Menurut Sugiyono [7] bahwa “skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena social”. Dengan skala Likert maka variable yang akan diukur dijabarkan menjadi indicator variable, kemudian indicator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrument yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Pengukuran untuk setiap instrument menggunakan kategori sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Riduwan [8] yaitu 81%-100% dikategorikan sangat baik, 61%-80% dikategorikan baik, 41%-60% dikategorikan cukup baik, 21%-40% dikategorikan kurang baik dan di bawah 20% dikategorikan tidak baik. Dengan demikian, untuk mengetahui penggunaan media pembelajarn dan motivasi belajar siswa kelas XII Jurusan Multimedia SMKN 7 Samarinda pada mata pelajaran desain grafis, maka variable media

pembelajaran diukur dengan menggunakan kategori sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik dan tidak baik. Sedangkan untuk motivasi belajar dapat diukur dengan menggunakan kategori sangat tinggi, tinggi, cukup tinggi, rendah dan sangat rendah.

Sampel yang dijadikan sebagai obyek penelitian adalah siswa kelas XII jurusan multimedia SMKN 7 Samarinda pada mata pelajaran desain grafis sejumlah 33 orang. Sedangkan teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara pengamatan (observasi), angket/kuesioner dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini digunakan analisis statistik deskriptif, analisis statistic inferensial dengan uji normalitas data dan regresi linier sederhana serta analisis korelasi. Selanjutnya untuk memudahkan dalam mengolah data digunakan aplikasi SPSS 17.0

HASIL DAN PEMBAHASAN

Instrument yang digunakan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran dengan motivasi belajar siswa Jurusan Multimedia SMKN 7 Samarinda pada mata pelajaran desain grafis adalah instrument kuesioner/angket sebagai teknik pengumpulan data baik media pembelajaran maupun motivasi belajar.

Hasil olah data variable media pembelajaran dan motivasi belajar dapat dijelaskan sebagai berikut :

a. Media Pembelajaran

1) Media visual

Penggunaan gambar yang dilakukan didapatkan jawaban seperti table di bawah ini :

Option	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
a	Selalu	14	42,42
b	Sering	16	48,48
c	Kadang-kadang	3	9,09
d	Hampir Tidak Pernah	0	0,00
e	Tidak Pernah	0	0,00
Jumlah		33	100,00

Berdasarkan hasil olah data, guru SMKN 7 Samarinda Jurusan Multimedia pada Mata pelajaran Desain Grafis selalu menggunakan gambar dalam proses pembeajaran untuk menarik minat belajar siswa.

Tabel 2. Penggunaan Gambar Memudahkan Siswa Menerima Pelajaran

Option	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
a	Selalu	17	51,52
b	Sering	9	27,27
c	Kadang-kadang	7	21,21
d	Hampir Tidak Pernah	0	0,00
e	Tidak Pernah	0	0,00
Jumlah		33	100,00

Berdasarkan hasil olah data, guru SMKN 7 Samarinda Jurusan Multimedia pada Mata pelajaran Desain Grafis selalu menggunakan gambar untuk memudahkan siswa menerima pelajaran.

Tabel 3. Penggunaan Buku Paket untuk Menunjang Proses Belajar

Option	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
a	Selalu	0	0,00
b	Sering	1	3,03
c	Kadang-kadang	10	30,30
d	Hampir Tidak Pernah	3	9,09
e	Tidak Pernah	19	57,58
Jumlah		33	100,00

Berdasarkan hasil olah data, guru SMKN 7 Samarinda Jurusan Multimedia pada Mata pelajaran Desain Grafis tidak pernah menggunakan buku paket untuk menunjang proses pembelajaran..

Tabel 4. Penggunaan Buku Paket Relevan dengan Materi yang Diajarkan

Option	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
a	Selalu	3	9,09
b	Sering	4	12,12
c	Kadang-kadang	7	21,21
d	Hampir Tidak Pernah	4	12,12
e	Tidak Pernah	15	45,45
Jumlah		33	100,00

Berdasarkan hasil olah data, guru SMKN 7 Samarinda Jurusan Multimedia pada Mata pelajaran Desain Grafis tidak pernah menggunakan buku paket yang relevan dengan materi yang diajarkan.

Tabel 5. Penggunaan Modul dalam Proses Pembelajaran

Option	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
a	Selalu	2	6,06
b	Sering	5	15,15
c	Kadang-kadang	17	51,52
d	Hampir Tidak Pernah	4	12,12
e	Tidak Pernah	5	15,15
Jumlah		33	100,00

Berdasarkan hasil olah data, guru SMKN 7 Samarinda Jurusan Multimedia pada Mata pelajaran Desain Grafis kadang-kadang menggunakan modul dalam proses pembelajaran.

Tabel 6. Penggunaan Modul Membuat Siswa Lebih Termotivasi

Option	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
a	Selalu	3	9,09
b	Sering	9	27,27
c	Kadang-kadang	14	42,42
d	Hampir Tidak Pernah	0	0,00
e	Tidak Pernah	7	21,21
Jumlah		33	100,00

Berdasarkan hasil olah data, guru SMKN 7 Samarinda Jurusan Multimedia pada Mata pelajaran Desain Grafis kadang-kadang modul membuat siswa lebih termotivasi.

Tabel 7. Penggunaan Power Point dalam Proses Pembelajaran

Option	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
a	Selalu	1	3,03
b	Sering	7	21,21
c	Kadang-kadang	12	36,36
d	Hampir Tidak Pernah	9	27,27
e	Tidak Pernah	4	12,12
Jumlah		33	100,00

Berdasarkan hasil olah data, guru SMKN 7 Samarinda Jurusan Multimedia pada Mata pelajaran Desain Grafis kadang-kadang menggunakan powerpoint dalam proses pembelajaran.

Tabel 8 Penggunaan Power Point memudahkan Menerima Pelajaran

Option	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
a	Selalu	8	24,24
b	Sering	6	18,18
c	Kadang-kadang	15	45,45
d	Hampir Tidak Pernah	4	12,12
e	Tidak Pernah	0	0,00
Jumlah		33	100,00

Berdasarkan hasil olah data, guru SMKN 7 Samarinda Jurusan Multimedia pada Mata pelajaran Desain Grafis kadang-kadang powerpoint memudahkan siswa dalam menerima pelajaran.

2) Media audio visual

Tabel 9 Penggunaan Video dalam Proses Pembelajaran

Option	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
a	Selalu	8	24,24
b	Sering	19	57,58
c	Kadang-kadang	5	15,15
d	Hampir Tidak Pernah	1	3,03
e	Tidak Pernah	0	0,00
Jumlah		33	100,00

Berdasarkan hasil olah data, guru SMKN 7 Samarinda Jurusan Multimedia pada Mata pelajaran Desain Grafis sering menggunakan video dalam proses pembelajaran

Tabel 11 Penggunaan Video Menarik Minat Belajar Siswa

Option	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
a	Selalu	29	87,88
b	Sering	3	9,09
c	Kadang-kadang	1	3,03
d	Hampir Tidak Pernah	0	0,00
e	Tidak Pernah	0	0,00
Jumlah		33	100,00

Berdasarkan hasil olah data, guru SMKN 7 Samarinda Jurusan Multimedia pada Mata pelajaran Desain Grafis penggunaan video selalu menarik minat belajar siswa.

b. Motivasi Belajar

1) Menggairahkan siswa

Tabel 12 Guru Berupaya Menarik Minat Belajar Siswa

Option	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
a	Selalu	29	87,88
b	Sering	4	12,12
c	Kadang-kadang	0	0,00
d	Hampir Tidak Pernah	0	0,00
e	Tidak Pernah	0	0,00
Jumlah		33	100,00

Berdasarkan hasil olah data, guru SMKN 7 Samarinda Jurusan Multimedia pada Mata pelajaran Desain Grafis selalu berupaya menarik minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Tabel 13 Guru Berupaya Menciptakan Kondisi Belajar yang Menyenangkan

Option	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
a	Selalu	25	75,76
b	Sering	8	24,24
c	Kadang-kadang	0	0,00
d	Hampir Tidak Pernah	0	0,00
e	Tidak Pernah	0	0,00
Jumlah		33	100,00

Berdasarkan hasil olah data, guru SMKN 7 Samarinda Jurusan Multimedia pada Mata pelajaran Desain Grafis selalu berupaya menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan.

Tabel 14 Kondisi Belajar yang Menyenangkan Membuat Siswa Bergairah Belajar

Option	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
a	Selalu	24	72,73
b	Sering	8	24,24
c	Kadang-kadang	1	3,03
d	Hampir Tidak Pernah	0	0,00
e	Tidak Pernah	0	0,00
Jumlah		33	100,00

Berdasarkan hasil olah data, guru SMKN 7 Samarinda Jurusan Multimedia pada Mata pelajaran Desain Grafis selalu menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan untuk membuat siswa lebih termotivasi belajar.

2) Memberikan harapan realistik

Tabel 15 Siswa Berupaya Berhasil Belajar

Option	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
a	Selalu	16	48,48
b	Sering	15	45,45
c	Kadang-kadang	2	6,06
d	Hampir Tidak Pernah	0	0,00
e	Tidak Pernah	0	0,00
Jumlah		33	100,00

Berdasarkan hasil olah data, guru SMKN 7 Samarinda Jurusan Multimedia pada Mata pelajaran Desain Grafis selalu berupaya untuk membuat siswa berhasil dalam proses pembelajaran.

Table 16 Guru Memberi Harapan Siswa Berhasil Belajar

Option	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
a	Selalu	19	57,58
b	Sering	14	42,42
c	Kadang-kadang	0	0,00
d	Hampir Tidak Pernah	0	0,00
e	Tidak Pernah	0	0,00
Jumlah		33	100,00

Berdasarkan hasil olah data, guru SMKN 7 Samarinda Jurusan Multimedia pada Mata pelajaran Desain Grafis selalu memberi harapan siswa berhasil belajar.

Table 17 Siswa Berhasil Belajar sesuai yang Diharapkan

Option	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
a	Selalu	7	21,21
b	Sering	17	51,52
c	Kadang-kadang	9	27,27
d	Hampir Tidak Pernah	0	0,00
e	Tidak Pernah	0	0,00
Jumlah		33	100,00

Berdasarkan hasil olah data, guru SMKN 7 Samarinda Jurusan Multimedia pada Mata pelajaran Desain Grafis selalu memberi harapan siswa berhasil belajar.

3) Memberikan insentif

Tabel 18 Guru Memberi Pujian jika Siswa Berhasil Belajar

Option	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
a	Selalu	7	21,21
b	Sering	13	51,52
c	Kadang-kadang	11	21,21
d	Hampir Tidak Pernah	2	6,06
e	Tidak Pernah	0	0,00
Jumlah		33	100,00

Berdasarkan hasil olah data, guru SMKN 7 Samarinda Jurusan Multimedia pada Mata pelajaran Desain Grafis sering member pujian jika siswa berhasil dalam pembelajaran.

Table 19 Pujian Membuat Siswa Berprestasi

Option	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
a	Selalu	10	30,30
b	Sering	12	36,36
c	Kadang-kadang	10	30,30
d	Hampir Tidak Pernah	0	0,00
e	Tidak Pernah	1	3,03
Jumlah		33	100,00

Berdasarkan hasil olah data, guru SMKN 7 Samarinda Jurusan Multimedia pada Mata pelajaran Desain Grafis sering memberikan pujian untuk membuat siswa lebih berprestasi dalam belajar.

Table 20 Siswa Berhasil Guru Memberi Nilai Bagus

Option	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
a	Selalu	20	60,61
b	Sering	10	30,30
c	Kadang-kadang	1	3,03
d	Hampir Tidak Pernah	2	6,06
e	Tidak Pernah	0	0,00
Jumlah		33	100,00

Berdasarkan hasil olah data, guru SMKN 7 Samarinda Jurusan Multimedia pada Mata pelajaran Desain Grafis sering memberikan pujian untuk membuat siswa lebih berprestasi dalam belajar.

Table 21 Nilai Bagus Membuat Siswa Termotivasi

Option	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
a	Selalu	23	69,70
b	Sering	7	21,21
c	Kadang-kadang	3	9,09
d	Hampir Tidak Pernah	0	0,00
e	Tidak Pernah	0	0,00
Jumlah		33	100,00

Berdasarkan hasil olah data, guru SMKN 7 Samarinda Jurusan Multimedia pada Mata pelajaran Desain Grafis selalu memberikan nilai bagus untuk membuat membuat siswa termotivasi dalam belajar.

4) Mengarahkan perilaku siswa

Table 22 Guru Memberi Bimbingan

Option	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
a	Selalu	21	63,64
b	Sering	10	30,30
c	Kadang-kadang	1	3,03
d	Hampir Tidak Pernah	0	0,00
e	Tidak Pernah	1	3,03
Jumlah		33	100,00

Berdasarkan hasil olah data, guru SMKN 7 Samarinda Jurusan Multimedia pada Mata pelajaran Desain Grafis selalu memberikan bimbingan kepada siswa.

Table 23 Bimbingan Membuat Siswa Termotivasi

Option	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
a	Selalu	13	39,39
b	Sering	17	51,52
c	Kadang-kadang	3	9,09
d	Hampir Tidak Pernah	0	0,00
e	Tidak Pernah	0	0,00
Jumlah		33	100,00

Berdasarkan hasil olah data, guru SMKN 7 Samarinda Jurusan Multimedia pada Mata pelajaran Desain Grafis selalu memberikan bimbingan sehingga membuat mahasiswa termotivasi.

Tabel 24 Guru Meluangkan Waktu Jika Siswa Perlu Bimbingan

Option	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
a	Selalu	14	42,42
b	Sering	13	39,39
c	Kadang-kadang	6	18,18
d	Hampir Tidak Pernah	0	0,00
e	Tidak Pernah	0	0,00
Jumlah		33	100,00

Berdasarkan hasil olah data, guru SMKN 7 Samarinda Jurusan Multimedia pada Mata pelajaran Desain Grafis selalu meluangkan waktu jika siswa perlu bimbingan.

Table 25 Guru Memberikan Teguran

Option	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
a	Selalu	5	15,15
b	Sering	9	27,27
c	Kadang-kadang	15	45,45
d	Hampir Tidak Pernah	3	9,09
e	Tidak Pernah	1	3,03
Jumlah		33	100,00

Berdasarkan hasil olah data, guru SMKN 7 Samarinda Jurusan Multimedia pada Mata pelajaran Desain Grafis kadang-kadang memberikan teguran kepada siswa jika siswa melakukan kesalahan..

Table 26 Teguran Membuat Siswa Termotivasi

Option	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
a	Selalu	11	33,33
b	Sering	11	33,33
c	Kadang-kadang	10	30,30
d	Hampir Tidak Pernah	1	3,03
e	Tidak Pernah	0	0,00
Jumlah		33	100,00

Berdasarkan hasil olah data, guru SMKN 7 Samarinda Jurusan Multimedia pada Mata pelajaran Desain Grafis selalu/sering memberikan teguran kepada siswa sehingga membuat siswa termotivasi belajar.

Tabel 27 Teguran Guru Sifatnya Mendidik

Option	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
a	Selalu	18	54,55
b	Sering	11	33,33
c	Kadang-kadang	4	12,12
d	Hampir Tidak Pernah	0	0,00
e	Tidak Pernah	0	0,00
Jumlah		33	100,00

Berdasarkan hasil olah data, guru SMKN 7 Samarinda Jurusan Multimedia pada Mata pelajaran Desain Grafis selalu memberikan teguran kepada siswa yang sifatnya mendidik.

Analisis Deskriptif tiap indikator

1) Media Pembelajaran

Tingkat penggunaan media pembelajaran dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 28 Tingkat Penggunaan Media Pembelajaran

No	Indikator	n	N	%	Kategori
1	Media Visual	821	1320	62,20	Baik
2	Media Audio Visual	279	330	84,55	Sangat Baik
Jumlah		1100	1650	73,37	Baik

2) Motivasi Belajar

Tabel 29 Motivasi Belajar

No	Indikator	n	N	%	Kategori
1	Menggairakan siswa	473	495	95,56	Sangat Baik
2	Memberikan harapan realistik	426	495	86,06	Sangat Baik
3	Memberikan insentif	551	660	83,48	Sangat Baik
4	Mengarahkan perilaku siswa	821	990	82,93	Sangat Baik
Jumlah		2274	2640	86,14	Sangat Baik

Analisis Statistik Inferensial

1. Uji Normalitas

Test Statistics

	MediaPembelajaran n	MotivasiBelajar
Chi-Square	10.091 ^a	5.606 ^b
df	17	13
Asymp. Sig.	.900	.959

a. 18 cells (100,0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 1,8.

b. 14 cells (100,0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 2,4.

Dari table di atas, dapat dilihat bahwa chi kuadrat hitung variable media pembelajaran sebesar 10,091 lebih kecil dari chi kuadrat table sebesar 27,587 dengan df 17 sedangkan variable motivasi belajar sebesar 5,606 lebih kecil dari chi kuadrat table 22,362 dengan df 13. Dari pengujian normalitas tersebut menunjukkan bahwa variable media pembelajaran dan motivasi belajar memenuhi criteria, data terdistribusi normal.

2. Analisis Regresi Linier Sederhana

Correlations

Tingkat_Motivasi	MediaPembelajaran	Motivasi Belajar
1.00	MediaPembelajaran	1
	Pearson Correlation	.015
	Sig. (2-tailed)	.958
	N	14
	Motivasi Belajar	1
	Pearson Correlation	.015
	Sig. (2-tailed)	.958
	N	14
2.00	MediaPembelajaran	1
	Pearson Correlation	-.251
	Sig. (2-tailed)	.300
	N	19
	Motivasi Belajar	1
	Pearson Correlation	-.251
	Sig. (2-tailed)	.300
	N	19

Data yang ada harus dibagi menjadi dua kelompok yaitu motivasi rendah dan motivasi tinggi. Dari table dapat dibaca pada kat_Motivasi 1 (kelompok rendah), motivasi

berkorelasi positif secara signifikan dengan media pembelajaran dengan $r = 0,015$. Sedangkan pada kat_motivasi 2 (kelompok tinggi), motivasi berkorelasi negative secara signifikan dengan nilai $r = - 0,251$. Dari hasil tersebut nampak bahwa ada hubungan antara motivasi dengan media pembelajaran. Pada tingkat rendah, semakin tinggi motivasi maka media pembelajaran semakin berpengaruh. Namun pada tingkat motivasi tinggi, semakin tinggi motivasi tidak dipengaruhi oleh media pembelajaran.

KESIMPULAN

Hasil penelitian yang dilakukan di Jurusan Multimedia SMKN 7 Samarinda Mata Pelajaran Desain Grafis didapatkan bahwa

1. Penggunaan media pembelajaran berkategori cukup baik,
2. Motivasi belajar siswa berkategori sangat baik
3. Adanya pengaruh berkorelasi positif media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa pada kelompok rendah dan berkorelasi negative pada kelompok tinggi.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian yang telah diuraikan, maka dapat diberikan saran baik kepada kepala sekolah maupun guru SMKN 7 Samarinda bahwa penggunaan media pembelajaran lebih ditingkatkan lagi dan untuk semua mata pelajaran guna lebih meningkatkan motivasi belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih diucapkan kepada Jurusan Multimedia SMKN 7 Samarinda yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk pengambilan data. Terima kasih juga diucapkan kepada Politeknik Negeri Samarinda yang telah memberikan dana untuk penelitian ini melalui DIPA POLNES.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Syarief. "Correlating differences of users' perception on the meaningful-ness of icon designs"
- [2] Leung, Rock dkk. 2009. *Age-related differences in the initial usability of mobile device icons*. (Behaviour & Information Technology. 2009, 1-14, iFirst article)

- [3] A. Rulia. 2012. "Pengaruh Penggunaan Media Audio-Visual dengan Jenis Bentuk Gambar Abstrak terhadap Motivasi dan Efektivitas Pembelajaran Teknologi Warna di Jurusan Desain POLNES"
- [4] A. Sadiman, dkk. 2002. "Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya". Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- [5] Sarwoto. 1979. "Dasar-dasar Organisasi Management". Jakarta : Ghalia Indonesia
- [6] A.Hamka. 2015. "Efek Media Online dalam Kegiatan Ekstrakurikuler. E-Journal Ilmu Komunikasi", Vol. 3 Nomor 3 :628-638
- [7] Sugiyono. 2013. "Metode Penelitian Administrasi". Bandung : Alfabeta
- [8] Riduwan. 2014. "Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian. Bandung: Alfabeta