

**KONTRIBUSI HASIL BELAJAR SENI RUPA, KEDISIPLINAN DIRI,
DAN MOTIVASI BERPRESTASI TERHADAP HASIL BELAJAR
KOMPUTER GRAFIS SISWA PROGRAM KEAHLIAN
MULTIMEDIA SMK NEGERI 2 SUKAWATI**

**OLEH
I WAYAN SUKAWIJAYA
NIM. : 0829021079**

ABSTRAK

Sukawijaya, I Wayan (2010). *Kontribusi Hasil Belajar Seni Rupa, Kedisiplinan Diri dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar Komputer Grafis Siswa Program Keahlian Multimedia Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Sukawati*. Tesis Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja Tesis ini sudah dikoreksi dan diperiksa oleh pembimbing I: Prof. Dr. I Made Candiasa, MIKomp. dan pembimbing II : Prof. Dr. Wayan Lasmawan, M.Pd.

Kata kunci : hasil belajar seni rupa, kedisiplinan diri, motivasi berprestasi dan hasil belajar komputer grafis siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kontribusi (1) hasil belajar seni rupa terhadap hasil belajar komputer grafis siswa program keahlian Multimedia SMK Negeri 2 Sukawati, (2) kedisiplinan diri terhadap hasil belajar komputer grafis siswa program keahlian Multimedia SMK Negeri 2 Sukawati, (3)) motivasi berpre terhadap hasil belajar komputer grafis siswa program keahlian Multimedia SMK Negeri 2 Sukawati, dan (4) kontribusi secara bersama-sama hasil belajar seni rupa, kedisiplinan diri dan motivasi berprestasi terhadap hasil belajar komputer grafis siswa program keahlian Multimedia SMK Negeri 2 Sukawati.

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan *ex post facto*. Populasi penelitian adalah siswa kelas X program keahlian Multimedia SMK Negeri 2 Sukawati tahun pelajaran 2009/2010 yang berjumlah 38 orang, dan seluruhnya digunakan sebagai sampel penelitian. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode dokumentasi untuk data hasil belajar seni rupa dan hasil belajar komputer grafis dan instrumen skala *Likert* berupa kuesioner untuk pengumpulan data tentang kedisiplinan diri dan motivasi berprestasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah regresidan korelasi parsial.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) terdapat kontribusi yang positif dan signifikan antara hasil belajar seni rupa terhadap hasil belajar komputer grafis siswa dengan kontribusi sebesar 98,0% , (2) terdapat kontribusi yang positif dan signifikan antara kedisiplinan diri terhadap hasil belajar komputer grafis siswa dengan kontribusi sebesar 97,5%, (3) terdapat kontribusi yang positif dan signifikan antara motivasi berprestasi terhadap hasil belajar komputer grafis siswa dengan kontribusi sebesar 96,9%, dan (4) terdapat kontribusi yang signifikan secara bersama-sama antara hasil

belajar seni rupa, kedisiplinan diri, dan motivasi berprestasi terhadap hasil belajar komputer grafis siswa dengan kontribusi sebesar 98,56% . Sumbangan efektif hasil belajar seni rupa sebesar 73,71 %, sumbangan efektif kedisiplinan diri sebesar 14,96 %, dan sumbangan efektif motivasi berprestasi sebesar 9,89%.

Berdasarkan temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat kontribusi yang positif dan signifikan dari ketiga variabel prediktor tersebut sehingga variabel-variabel tersebut dapat dijadikan prediktor tingkat kecenderungan prestasi belajar komputer grafis siswa SMK Negeri 2 Sukawati.

ABSTRACT

Sukawijaya, I Wayan (2010). The Contribution Result Of Fine arts Learning, Self Discipline and Motivation of Achievement To The Result Of Graphical Computer Learning at The Multimedia Program of SMKN 2 Sukawati. The Research Thesis and Evaluation Education of Postgraduate Program Ganesha University Singaraja. This thesis have been corrected and investigated by the first counselor Prof. Dr. I Made Candiasa, MIKomp. and the second counselor : Prof. Dr. Wayan Lasmawan, M.Pd.

Keyword : result of fine arts learning, self-discipline, motivation of achievement, and result of graphical computer learning of student.

This research aim to know contribution (1) result of fine arts learning to the result of graphical computer learning of the multimedia program of SMKN 2 Sukawati, (2) self-discipline to the result of graphical computer learning of the multimedia program of SMKN 2 Sukawati, (3) motivation of achievement to the result of graphical computer learning of the multimedia program SMKN 2 Sukawati, and (4) contribution result of the fine arts learning, self-discipline and motivation of achievement to result of graphical computer learning of the multimedia program SMKN 2 Sukawati

This research is quantitative research with approach of ex post facto. The Population of the Research is the students at grade X of the multimedia program SMKN 2 Sukawati, school year 2009/2010, 38 students, and all of them are used as research sample. The method used in collecting the data is documentation method to get the data result of fine arts learning and result of graphical computer learning and the scale Likert instrument in the form of questionnaire for data collecting about self-discipline and motivation of achievement. The Data analytical technique applied is, regression and partial correlation.

The result of research indicates that (1) there is contribution which are positive and significant between result of fine arts learning to the result of graphical computer learning of student with contribution equal to 98,0%, (2) there is contribution which are positive and significant between self-disciplines to result of graphical computer learning of student with contribution equal to 97,5%, (3) there is contribution which are positive and significant between achievement motivations to result of graphical computer learning of student with contribution equal to 96,9%, and (4) there is significant contribution between result of fine arts learning, self-discipline, and motivation of achievement to result of graphical computer learning of student with contribution equal

to 98,56% . Effective contribution of fine arts learning equal 73,71 %, effective contribution of self-disciplines equal 14,96 %, and effective contribution of achievement motivations equal to 9,89%.

Based on the finding is inferential that there is contribution which are positive and significant from third of the predictor variable so that variables can be made predictor level of tendency of achievement of graphical computer learning of student SMKN 2 Sukawati.

1. Pendahuluan

Salah satu cita-cita nasional yang harus terus diperjuangkan oleh bangsa Indonesia adalah upaya mencerdaskan kehidupan bangsa melalui pendidikan nasional. Manusia Indonesia seutuhnya yang diidealisasikan menjadi titik puncak pencapaian tujuan pendidikan nasional sebagai proses kemanusiaan dan pemanusiaan sejati masih terus menjadi dambaan kita, ketika sosok yang sesungguhnya belum lagi ditemukan pada saat arus globalisasi dan era pasar bebas terus menerpa kita. Disinilah kita harus menerima secara taat asas bahwa pembangunan manusia Indonesia seutuhnya melalui pendidikan dan pelatihan dengan beragam jenis, jenjang, sifat, dan bentuknya sebagai sebuah proses yang tidak akan pernah selesai. Karena sesungguhnya masa depan dan keunggulan bangsa kita ditentukan oleh keunggulan sumber daya manusia (SDM) yang dimilikinya, disamping sumber daya alam dan modal. Sumber daya manusia yang berkualitas tinggi diharapkan secara signifikan dapat menjadi subjek pembangunan untuk lebih berhasil mengolah sumber daya alam yang ada bagi kepentingan kesejahteraan masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 dengan tegas dinyatakan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi 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 bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berbicara masalah sumber daya manusia tidak dapat kita pisahkan dengan pendidikan, karena pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas tidak terlepas

dari proses pendidikan itu sendiri, baik pendidikan formal di sekolah-sekolah, pendidikan informal maupun pendidikan non-formal dimasyarakat.

Untuk mencapai tujuan pendidikan, sekolah sebagai lembaga pendidikan formal pada saat ini tidak bisa terlepas dari keberadaan masyarakat luas. Seperti yang dinyatakan Ibtisan Abu (2002:5) pada tahun 1980-an, konsep partisipasi masyarakat dalam manajemen sekolah merupakan tema utama dalam reformasi pendidikan . Para pembuat kebijakan mulai percaya bahwa untuk meningkatkan kualitas pendidikan, merupakan keharusan untuk melakukan lompatan dari level pembelajaran kelas ke tingkat organisasi sekolah dan mereformasi sistem struktur serta bentuk manajemen sekolah. Beberapa macam program peningkatan diperkenalkan untuk menekankan fungsi internal berkenaan dengan, misalnya hubungan interpersonal dan *leadership* instruksional. Pada saat yang sama, karakteristik sekolah yang efektif (*effektive schools*) dikembangkan melalui reformasi sekolah yang efektif. Penekanan pada otonomi sekolah dalam hubungan dengan penggunaan sumber dayanya dikembangkan melalui reformasi manajemen mandiri sekolah.

Salah satu lembaga pendidikan formal yang mengemban tugas untuk mencetak tenaga terampil dan siap kerja ditingkat menengah adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Sekolah Menengah Kejuruan diharapkan mampu untuk mencetak tenaga-tenaga terampil tingkat menengah yang siap menantang segala macam persaingan pada jaman globalisasi dan era pasar bebas ini. Dalam Petunjuk Pelaksanaan Sistem Pendidikan Nasional (2003:64) secara tegas dinyatakan bahwa pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan bertujuan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa untuk menyiapkan mereka sebagai tenaga kerja tingkat menengah yang terampil, terdidik dan profesional serta mampu mengembangkan diri sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kompetensi tamatan SMK akan tergambar dalam bentuk unjuk kerja sebagai berikut: (1) Memiliki akhlak dan budi pekerti yang luhur, (2) Pengembangan penguasaan pengetahuan, yang dicirikan dengan proses mencari tahu untuk mampu menginterpretasikan informasi (*process of knowing, know-how and know-why*), (3) Pengembangan keterampilan (*tool skill development*) yang dicirikan dengan ketaatan pada prosedur, tepat waktu, tahan bosan, akurat dan

teliti, (4) Pengembangan kemampuan nalar (*thinking process/cognitive skill*) dicirikan dengan penciptaan ide baru, memandang masalah dengan cara baru, dan merencanakan penanggulangan masalah dengan sistematis

Tujuan Penelitian ini adalah: Untuk mengetahui seberapa besar kontribusi hasil belajar seni rupa, kedisiplinan diri, dan motivasi berprestasi terhadap hasil belajar komputer grafis siswa SMK Negeri 2 Sukawati.

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menambah kasanah teoritis dalam pengelolaan pembelajaran, sebagai referensi dan bahan penelitian lebih lanjut bagi para peminat penelitian, dan manfaat praktisnya adalah memberikan umpan balik kepada guru-guru, kepala sekolah, dan orang tua siswa agar dapat membantu mengarahkan siswa dalam melaksanakan kewajibannya.

Teori yang digunakan sebagai kerangka acuan adalah teori-teori yang berhubungan dengan hasil belajar, teori disiplin, dan teori motivasi berprestasi sebagai berikut :

1) Hasil Belajar

Hasil Belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak didik setelah mereka melalui kegiatan belajar (Abdurrahman dalam Asep, 2008: 14). Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah siswa yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Menurut Benjamin S. Bloom (Abdurrahman dalam Asep, 2008:14) tiga ranah (*domain*) hasil belajar, yaitu; kognitif, afektif dan psikomotorik. Sedangkan menurut A.J. Romizowski, hasil belajar merupakan keluaran (*outputs*) dari suatu sistem pemrosesan masukan (*input*). Masukan dari sistem tersebut berupa bermacam-macam informasi sedangkan keluarannya adalah perbuatan atau kinerja (*performance*) (Abdurrahman dalam Asep, 2008:14). Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Selanjutnya B.S. Bloom berpendapat bahwa hasil belajar dapat dikelompokkan

menjadi dua macam yaitu pengetahuan dan keterampilan. Pengetahuan terdiri dari empat kategori, yaitu sebagai berikut.

2) Kedisiplinan Diri

Davis dan Newstrom (1985: 87) menyatakan bahwa disiplin (*discipline*) adalah tindakan manajemen untuk menegakkan standar organisasi. Keith Devis mengatakan, “*Discipline is management action to enforce organization standarts*” dan oleh karena itu perlu dikembangkan disiplin preventif dan korektif. Disiplin preventif, yakni upaya menggerakkan siswa mengikuti dan mematuhi peraturan yang berlaku. Dengan hal itu pula, siswa berdisiplin dan dapat memelihara dirinya terhadap peraturan yang ada. Disiplin korektif, yakni upaya mengarahkan siswa untuk tetap mematuhi peraturan. Bagi yang melanggar diberi sanksi untuk memberi pelajaran dan memperbaiki dirinya sehingga memelihara dan mengikuti aturan yang ada.

Membicarakan tentang disiplin sekolah tidak bisa dilepaskan dengan persoalan perilaku negatif siswa. Perilaku negatif yang terjadi di kalangan siswa remaja pada akhir-akhir ini tampaknya sudah sangat mengkhawatirkan, seperti: kehidupan sex bebas, keterlibatan dalam narkoba, gang motor dan berbagai tindakan yang menjurus ke arah kriminal lainnya, yang tidak hanya dapat merugikan diri sendiri, tetapi juga merugikan masyarakat umum. Di lingkungan internal sekolah pun pelanggaran terhadap berbagai aturan dan tata tertib sekolah masih sering ditemukan yang merentang dari pelanggaran tingkat ringan sampai dengan pelanggaran tingkat tinggi, seperti : kasus bolos, perkelahian, nyontek, pemalakan, pencurian dan bentuk-bentuk penyimpangan perilaku lainnya. Tentu saja, semua itu membutuhkan upaya pencegahan dan penanggulangannya, dan di sinilah arti penting disiplin sekolah.

Perilaku siswa terbentuk dan dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain faktor lingkungan, keluarga dan sekolah. Tidak dapat dipungkiri bahwa sekolah merupakan salah satu faktor dominan dalam membentuk dan mempengaruhi perilaku siswa. Di sekolah seorang siswa berinteraksi dengan para guru yang mendidik dan mengajarnya. Sikap, teladan, perbuatan dan perkataan para guru yang dilihat dan didengar serta dianggap baik oleh siswa dapat meresap masuk begitu dalam ke dalam hati sanubarinya dan dampaknya kadang-kadang melebihi pengaruh dari orang tuanya di rumah. Sikap dan

perilaku yang ditampilkan guru tersebut pada dasarnya merupakan bagian dari upaya pendisiplinan siswa di sekolah.

3) Motivasi Berprestasi

David C. McClelland, psikolog dari Universitas Harvard pada tahun 1961 menulis sebuah teori yang disebut motivasi berprestasi. Teori ini bermakna suatu dorongan dalam diri seseorang untuk melakukan suatu aktivitas dengan sebaik-baiknya agar mencapai prestasi dengan predikat terpuji. Dari penelitiannya dapat disimpulkan terdapatnya hubungan yang positif antara motivasi berprestasi dengan pencapaian prestasi. Artinya, manajer yang mempunyai motivasi berprestasi tinggi cenderung memiliki prestasi kerja tinggi, dan sebaliknya mereka yang prestasi kerjanya rendah dimungkinkan karena motivasi berprestasinya juga rendah. Dan ternyata, motivasi berprestasi seseorang sangat berhubungan dengan dua faktor, yaitu tingkat kecerdasan (IQ) dan kepribadian. Artinya, orang akan mempunyai motivasi berprestasi tinggi bila memiliki kecerdasan yang memadai dan kepribadian yang dewasa. Ia akan mampu mencapai prestasi maksimal. Hal ini karena ia didukung oleh dua kemampuan yang berasal dari kedua faktor tersebut. IQ merupakan kemampuan potensi dan kepribadian merupakan kemampuan seseorang untuk mengintegrasikan fungsi psiko-fisiknya yang sangat menentukan dirinya dalam menyesuaikan diri terhadap lingkungan.

2. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, gejala yang diamati sudah ada secara wajar dan tidak dilakukan melalui proses manipulasi sehingga dapat dikategorikan penelitian ini termasuk penelitian *ex-post facto*. Secara prosedural, dalam penelitian *ex-post facto* dimulai dari mengekspresikan situasi sekarang yang diasumsikan sebagai akibat dari faktor-faktor yang telah terjadi atau bereaksi sebelumnya.

Pendekatan penelitian ini termasuk pendekatan kuantitatif dengan rancangan kausal korelasional karena dalam penelitian ini mencoba untuk mengetahui hubungan sebab akibat yang titik beratnya pada variabel yang dikorelasikan. Penelitian ini merupakan penelitian sensus disebabkan jumlah siswa program keahlian Multimedia di SMK Negeri 2 Sukawati relatif kecil. Penggunaan sampel seperti ini berlaku jika

anggota populasi relatif kecil. Studi sensus adalah suatu penelitian yang dilakukan dimana seluruh subjek dalam populasi dijadikan sampel penelitian.

Berdasarkan penjelasan diatas, subjek yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah seluruh siswa program keahlian Multimedia di SMK negeri 2 Sukawati yang berjumlah 38 orang sehingga penelitian ini menjadikan seluruh populasi sebagai subjek penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah : (1) dokumentasi (2) kuesioner. Ada dua kuesioner yang digunakan yaitu: kuesioner kedisiplinan diri yang digunakan untuk mengumpulkan data kedisiplinan diri siswa (variabel X2), dan kuesioner motivasi berprestasi yang digunakan untuk mengumpulkan data motivasi berprestasi siswa (variabel X3). Sedangkan studi dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar seni rupa (variabel X1), dan hasil belajar komputer grafis (variabel Y).

Untuk menguji hipotesis pertama, kedua, dan ketiga digunakan teknik analisis regresi sederhana, adapun formulanya adalah sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + bX$$

(Riduwan, 2009: 244)

Selanjutnya untuk mengetahui signifikansi garis regresi diatas, digunakan rumus:

$$F_{reg} = \frac{RJK_{Reg(b/a)}}{RJK_{Res}}$$

(Riduwan, 2009: 245)

Kaidah pengujian signifikansinya adalah sebagai berikut:

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka H_0 ditolak, (signifikan), Sebaliknya jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 tidak ditolak (tidak signifikan).

Untuk pengujian hipotesis keempat digunakan teknik analisis regresi ganda. Persamaan garis regresi dengan 3 prediktor formulanya adalah sebagai berikut :

$$\hat{Y} = b_0 + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3$$

(Koyan, 2007:67).

Formula Regresi dan Korelasi Ganda:

$$R_y(1,2,3) = \sqrt{\frac{b_1 \sum x_1 y + b_2 \sum x_2 y + b_3 \sum x_3 y}{\sum y^2}}$$

(Koyan, 2007:69).

Untuk Uji signifikansi regresi, menggunakan uji F regresi dengan Rumus sebagai berikut :

$$F_{reg} = \frac{JK(reg) / k}{JK(sisa) / (n - k - 1)}$$

Koyan, 2007:70).

Kriterium keputusannya adalah dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05 dan db = m : (n-m-1). Jadi jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak, (hasil penelitian signifikan). Sebaliknya jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima, hal ini berarti hasil penelitian tidak signifikan.

Jika $F_{hitung} >$ dari harga F_{tabel} pada ts. 5% sehingga hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif, diterima. Ini berarti bahwa koefisien regresi ganda yang diperoleh adalah bermakna/berarti.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil perhitungan dari uji prasyarat analisis telah memenuhi syarat yang ditentukan, maka langkah berikutnya adalah melakukan analisis lebih lanjut terhadap keempat variabel, diantaranya adalah hasil belajar komputer grafis, hasil belajar seni rupa, kedisiplinan diri, motivasi berprestasi.

Pertama, Hasil perhitungan regresi sederhana Y atas X1, ditemukan persamaan regresi: $\hat{Y} = 0,302 + 0,999 X_1$. Pengujian signifikansi dan linieritas kontribusi antara

hasil belajar seni rupa (X1) dengan hasil belajar komputer grafis (Y) tampak seperti pada tabel berikut.

S Variasi	JK (SS)	dk (df)	RJK (MS)	F hitung	F tabel
Total	247166	38	6504,36842	-	
Koefisien(a)	246410,526	1	-	-	
Regresi (b/a)	740,595	1	740,595239	1791,95*	4,11
Sisa(residu)	14,878	36	0,41329014	-	
Tuna cocok	6,13	15	0,409	0,9811**	2,20
Galat	0,667	21	0,417	-	

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa model regresi: $\hat{Y} = 0,302 + 0,999 X_1$ dengan $F_{hitung} \text{ (regresi)} = 1791,95 > F_{tabel} = 4,11$ adalah sangat signifikan, yang berarti bahwa koefisien regresi adalah berarti (bermakna). Dengan demikian H_a yang berbunyi terdapat kontribusi yang signifikan antara hasil belajar seni rupa terhadap hasil belajar komputer grafis siswa program keahlian Multimedia Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Sukawati diterima.

Sedangkan besarnya harga $F_{hitung} \text{ (tuna cocok)} = 0,9811$ lebih kecil dari pada $F_{tabel} = 2,20$, maka $F_{hitung} \text{ (tuna cocok)}$ non signifikan, yang berarti bahwa hubungan antara variabel hasil belajar seni rupa dan hasil belajar komputer grafis adalah linier. Atas dasar analisis regresi, dapat diketahui kadar hubungan antara X dan Y atau kontribusi hasil belajar seni rupa terhadap hasil belajar komputer grafis melalui koefisien korelasinya (r), dimana diperoleh besarnya $r_{hitung} = 0,990$ pada $\alpha = 0,05$, dan $r^2 = 0,980$, yang berarti bahwa kontribusi yang terjadi antara hasil belajar seni rupa terhadap hasil belajar komputer grafis adalah sebesar : 98,0%.

Kedua, hasil perhitungan regresi sederhana Y atas X_2 , ditemukan persamaan regresi: $\hat{Y} = 58,368 + 0,189 X_2$. Pengujiannya tampak seperti pada tabel berikut.

S Variasi	JK (SS)	dk (df)	RJK (MS)	F hitung	F tabel
Total	247166	38	6504,36842	-	
Koefisien(a)	246410,53	1	-	-	
Regresi (b/a)	736,800	1	736,800	1420,42*	4,11
Sisa(residu)	18,674	36	0,519	-	
Tuna cocok	18,67	31	0,602	1,890**	2,20
Galat	2,000	0	0,286	-	

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa model regresi: $\hat{Y} = 58,368 + 0,189 X_2$ dengan $F_{hitung} = 1420,42 > F_{tabel} = 4,11$ adalah sangat signifikan, yang berarti bahwa koefisien regresi adalah berarti (bermakna). Dengan demikian H_a yang berbunyi terdapat kontribusi yang signifikan antara kedisiplinan diri terhadap hasil belajar komputer grafis siswa diterima.

Sedangkan besarnya harga F_{hitung} (tuna cocok) = 1,890 lebih kecil dari pada $F_{tabel} = 2,20$, maka F_{hitung} (tuna cocok) non signifikan, yang berarti bahwa hubungan antara variabel kedisiplinan diri dan hasil belajar komputer grafis adalah linier. Atas dasar analisis regresi, dapat diketahui kadar hubungan antara X dan Y atau kontribusi kedisiplinan diri terhadap hasil belajar komputer grafis melalui koefisien korelasinya (r), dimana diperoleh besarnya $r_{hitung} = 0,987$ pada $\alpha = 0,05$, dan $r^2 = 0,975$, yang berarti bahwa kontribusi yang terjadi antara kedisiplinan diri terhadap hasil belajar komputer grafis adalah sebesar : 97,5 %.

Ketiga, hasil perhitungan regresi sederhana Y atas X_3 , ditemukan persamaan regresi: $\hat{Y} = 57,348 + 0,227 X_3$. Pengujiannya tampak seperti pada tabel berikut.

S Variasi	JK (SS)	dk (df)	RJK (MS)	F hitung	F tabel
Total	247166	38	6504,3684	-	
Koefisien(a)	246410,53	1	-	-	
Regresi (b/a)	732,2602	1	732,260	1135,61	4,11
Sisa(residu)	23,2134	34	0,683	-	
Tuna cocok	19,71	29	0,680	1,3600	2,02
Galat	3,5	7	0,500	-	

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa model regresi: $\hat{Y} = 57,348 + 0,227 X_3$ dengan $F_{hitung} = 1135,61 > F_{tabel} = 4,11$ adalah sangat signifikan, yang berarti bahwa koefisien regresi adalah berarti (bermakna). Dengan demikian H_a yang berbunyi terdapat kontribusi yang signifikan antara motivasi berprestasi terhadap hasil belajar komputer grafis siswa program keahlian Multimedia Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Sukawati diterima.

Sedangkan besarnya harga F_{hitung} (tuna cocok) = 1,3600 lebih kecil dari pada $F_{tabel} = 2,20$, maka F_{hitung} (tuna cocok) non signifikan, yang berarti bahwa hubungan antara variabel motivasi berprestasi dan hasil belajar komputer grafis adalah linier. Atas dasar analisis regresi, dapat diketahui kadar hubungan antara X dan Y atau kontribusi motivasi berprestasi terhadap hasil belajar komputer grafis melalui koefisien korelasinya (r). dimana diperoleh besarnya $r_{hitung} = 0,985$ pada $\alpha = 0,05$, dan $r^2 = 0,969$. Yang berarti bahwa kontribusi yang terjadi antara motivasi berprestasi terhadap hasil belajar komputer grafis adalah sebesar : 96,9 %.

Keempat, dari perhitungan regresi ganda diperoleh persamaan garis regresi $\hat{Y} = 12,667 + 0,791 X_1 + 0,109 X_2 + 0,083 X_3$, dengan $F_{hitung} = 774,023$. Pengujian signifikansinya disajikan pada table berikut.

Sumber Variasi	Dk	JK	RJK	F_{hitung}	F_{tabel}	
					$\alpha = 0,05$	$\alpha = 0,01$
Total	37	755,474	-	-	-	-
Regresi	3	744,572	248,191	774,023 *	2,88 *	4,22
Residu (res)	34	10,902	0,321			

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa model regresi: $\hat{Y} = 12,667 + 0,791 X_1 + 0,109 X_2 + 0,083 X_3$ dengan $F_{hitung} = 774,023 > F_{tabel} = 2,88$ adalah sangat signifikan. Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan komputer diperoleh besarnya $R_{hitung} = 0,9928$ dengan $p < 0,05$. Ini berarti $R_{hitung} = 0,9928$ signifikan pada $\alpha = 0,05$.

Berdasarkan hal tersebut, maka H_a yang diajukan yaitu “Terdapat kontribusi yang positif dan signifikan secara bersama-sama antara hasil belajar seni rupa, kedisiplinan diri, dan motivasi berprestasi dengan hasil belajar komputer grafis siswa program keahlian Multimedia SMK Negeri 2 Sukawati” diterima.

Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat kontribusi yang positif dan signifikan secara bersama-sama antara hasil belajar seni rupa, kedisiplinan diri, dan motivasi berprestasi dengan hasil belajar komputer grafis siswa program keahlian Multimedia Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Sukawati melalui persamaan garis regresi $\hat{Y} = 12,667 + 0,791 X_1 + 0,109 X_2 + 0,083 X_3$, dengan kontribusi sebesar 98,56%. Adapun besarnya sumbangan efektif dari masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat adalah seperti pada table berikut.

Hubungan Variabel	Persamaan Garis Regresi	Sumb.Efektif
X1 terhadap Y	$\hat{Y} = 0,302 + 0,999 X_1$	73,71 %
X2 terhadap Y	$\hat{Y} = 58,368 + 0,189 X_2$	14,96 %
X3 terhadap Y	$\hat{Y} = 57,348 + 0,227 X_3$	9,89 %
X1, X2, X3 terhadap Y	$\hat{Y} = 12,667 + 0,791 X_1 + 0,109 X_2 + 0,083 X_3$	-

Dari ketiga variabel prediktor tersebut, terlihat bahwa prediktor pertama (X1) memberikan sumbangan yang paling besar, yaitu 73,71 %, sedangkan variabel kedisiplinan diri (X2) memberikan sumbangan 14,96 %, dan variabel motivasi berprestasi (X3) memberikan sumbangan 9,89 %, dan total SE sebesar 98,57 %.

4. Penutup

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan dalam bab sebelumnya, maka ditemukan hal-hal sebagai berikut.

Pertama, terdapat kontribusi yang positif dan signifikan antara hasil belajar seni rupa terhadap hasil belajar komputer grafis siswa dengan persamaan garis regresinya adalah $\hat{Y} = 0,302 + 0,999 X_1$, dengan $F_{hitung} = 1791,95$ ($p < 0,05$). Dalam penelitian ini ditemukan kontribusi yang positif dan signifikan antara hasil belajar seni rupa terhadap hasil belajar komputer grafis siswa program keahlian Multimedia SMK Negeri 2 Sukawati sebesar 0,990 dengan $p < 0,05$. Hal ini berarti makin baik hasil belajar seni rupa siswa, makin baik pula hasil belajar komputer grafis siswa program keahlian Multimedia SMK Negeri 2 Sukawati. Variabel hasil belajar seni rupa memberikan kontribusi sebesar 98,0% dengan sumbangan efektif (SE) adalah sebesar 73,71 %.

Kedua, terdapat kontribusi yang positif dan signifikan antara kedisiplinan diri terhadap hasil belajar komputer grafis dengan persamaan garis regresinya adalah $\hat{Y} = 58,368 + 0,189 X_2$ dengan $F_{hitung} = 1135,61$ ($p < 0,05$). Dalam penelitian ini ditemukan kontribusi yang positif dan signifikan antara kedisiplinan diri terhadap hasil belajar komputer grafis siswa program keahlian Multimedia SMK Negeri 2 Sukawati sebesar 0,987 dengan $p < 0,05$. Hal ini berarti makin baik kedisiplinan diri siswa, makin baik pula hasil belajar komputer grafis siswa program keahlian Multimedia SMK Negeri 2 Sukawati. Variabel kedisiplinan diri memberikan kontribusi sebesar 97,5% dengan sumbangan efektif (SE) adalah sebesar 14,96 %.

Ketiga, terdapat kontribusi yang positif dan signifikan antara motivasi berprestasi terhadap hasil belajar komputer grafis siswa dengan persamaan garis regresinya adalah $\hat{Y} = 57,348 + 0,227 X_3$ dengan $F_{hitung} = 1420,42$ ($p < 0,05$). Dalam penelitian ini ditemukan kontribusi yang positif dan signifikan antara motivasi berprestasi terhadap hasil belajar komputer grafis siswa program keahlian Multimedia SMK Negeri 2 Sukawati sebesar 0,985 dengan $p < 0,05$. Hal ini berarti makin baik motivasi berprestasi siswa, makin baik pula hasil belajar komputer grafis siswa program keahlian Multimedia SMK Negeri 2 Sukawati. Variabel motivasi berprestasi memberikan kontribusi sebesar 96,9% dengan SE adalah sebesar 9,89%.

Keempat, terdapat hubungan dan kontribusi yang signifikan secara bersama-sama antara hasil belajar seni rupa, kedisiplinan diri, dan motivasi berprestasi terhadap hasil belajar komputer grafis siswa, melalui persamaan garis regresi, yakni $\hat{Y} = 12,667 + 0,791 X_1 + 0,109 X_2 + 0,083 X_3$ dengan $F_{hitung} = 774,023$ $p < 0,05$. Ini berarti secara bersama-sama variabel hasil belajar seni rupa, kedisiplinan diri, dan motivasi berprestasi dapat menyebabkan tingkat kecenderungan hasil belajar komputer grafis siswa program keahlian Multimedia SMK Negeri 2 Sukawati. Dari hasil analisis juga diperoleh koefisien korelasi ganda sebesar 0,9928 dengan $p < 0,05$. Ini berarti secara bersama-sama hasil belajar seni rupa, kedisiplinan diri, dan motivasi berprestasi memberikan kontribusi sebesar 98,56% terhadap kecenderungan prestasi belajar komputer grafis siswa program keahlian Multimedia SMK Negeri 2 Sukawati.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad S. Ruky, (2003) *Sumber Daya Manusia Berkualitas Mengubah Visi Menjadi Realitas*, Jakarta, Gramedia Pustaka Utama
- Anas Sudijono, (1996) *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Asep Jihad, (2008) *Evaluasi Pembelajaran*, Yogyakarta: Multi Pressindo
- Baharuddin, (2008) *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: AR-RUZZ Media
- Bobbi De Porter, (2002) *Quantum Learning, Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*, Bandung: Kaifa
- Candiasa I Made. 2007. *Statistik Multivariat (Disertai Petunjuk Analisis Dengan SPSS)*. Singaraja : Program Pascasarjana Undiksha
- Dantes, Nyoman, (1996) *Orientasi Tentang Profesi Guru dan Pengembangannya*, Singaraja: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Dimiyati dan Mudjiono, (1999) *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Renika Cipta
- Djaali, (2000) *Psikologi Pendidikan* , Jakarta: Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta
- Departemen Pendidikan Nasional, (2001) *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka
- Gering Supriadi dan Tri Guno, (2009) *Budaya Kerja Organisasi Pemerintah* , Jakarta: Lembaga Administrasi Negara
- Geoff Colvin, (2008) *Tujuh Langkah untuk Menyusun Rencana Disiplin Kelas Proaktif*, Jakarta: Indeks
- Gery Dessler, (2003) *Manajemen Sumber Daya Manusia* , Jakarta: Indeks
- Hamzah B. Uno, (2006) *Teori Motivasi dan Pengukurannya, Analisis Di Bidang Pendidikan* , Jakarta: Bumi Aksara
- Hasibuan, Malayu, (1991) *Manajemen Sumber Daya Manusia*, Jakarta: Bumi Aksara
- Ibtisan Abu (2002), *Manajemen Berbasis Sekolah*, Jakarta: Logos Wacana Ilmu