

# **PENGARUH METODE PEMBELAJARAN AKTIF KREATIF EFEKTIF DAN MENYENANGKAN (PAKEM) PADA MATERI ELEMEN DASAR PERANGKAT LUNAK PENGOLAH GRAFIS TERHADAP MOTIVASI BELAJAR**

**(Penelitian Eksperimen di Kelas X SMK Cahaya Harapan Tayan Hilir)**

**Ruben Gideon<sup>1</sup>, Hemafitria<sup>2</sup>, Erna Octavia<sup>3</sup>**

Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Pengetahuan Sosial

Program Studi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan

Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan IKIP PGRI Pontianak

Jl. Ampera No.88 Pontianak, Telp (0561) 748219/ 6589855

Email : [RubenGG@gmail.com](mailto:RubenGG@gmail.com)<sup>1</sup>, [rizkyema10@gmail.com](mailto:rizkyema10@gmail.com)<sup>2</sup>, [erna8649@yahoo.co.id](mailto:erna8649@yahoo.co.id)<sup>3</sup>

## **Abstrak**

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi tentang pengaruh metode pembelajaran aktif kreatif efektif dan menyenangkan (PAKEM) pada materi elemen dasar perangkat lunak pengolah grafis terhadap motivasi belajar siswa di kelas X SMK Cahaya Harapan Tayan Hilir. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah: metode eksperimen dengan bentuk penelitian adalah pra eksperimen dan rancangan penelitian yang digunakan adalah one group pretest-posttest design. Berdasarkan hasil pengolahan data dari angket siswa yang telah diuji cobakan dan diberi perlakuan, maka pengaruh pembelajaran aktif kreatif efektif dan menyenangkan pada materi elemen dasar perangkat lunak pengolah grafis terhadap motivasi belajar siswa di kelas X SMK Cahaya Harapan Tayan Hilir diperoleh persentase rata-rata angket pretest (tes awal) 71,67% dengan kategori “Baik” dan hasil dari persentase rata-rata angket posttest (tes akhir) 82,74% dengan kategori “Baik sekali.

**Kata Kunci** : Pakem, motivasi, metode

## **Abstract**

*Research public Aim this is to to obtain information about influence the active studying method effective creative and to happy it (PAKEM) to the material of peripheral base-element soft of processor grafis in motivate study student in class X SMK Cahaya Harapan Tayan Hilir. the research Method that to be used in this research is: experiment method with form research is experiment pra and the research planing that to be used is one group pretest-posttest design. the To be based of data processing-result from the student inquiry that had diuji try it and be gave treatment, so the active studying influence effective creative and to happy it to the material of peripheral base-element soft of processor graphis in motivate study student in class X SMK Cahaya Harapan Tayan Hilir be obtained persentase average pretest's inquiry (beginning test) 71,67% with category “Good” and result from persentase average posttest's inquiry (end test) 82,74% with category “Good once*

**Key Word** : Pakem, motivate, method

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses dalam mengembangkan potensi sumber daya manusia, untuk mewujudkan hal tersebut tentunya diperlukan upaya-upaya serta usaha yang maksimal. Melalui pendidikan dapat mengembangkan segala potensi yang dimiliki oleh peserta didik melalui proses pembelajaran. Tetapi pada kenyataannya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) tidak lebih baik dari mata pelajaran yang dianggap sukar bagi siswa.

Permasalahan ini muncul bukan hanya karena kemampuan dan motivasi belajar siswa yang kurang. Strategi pembelajaran merupakan teknik yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dengan langkah-langkah tertentu. Guru sebagai pengelola pembelajaran harus mengemas pembelajaran yang efektif dan bermakna bagi siswa, Setya Yuwana Sudikan (2004:2) menegaskan “mengajar adalah menata lingkungan agar pembelajar termotivasi dalam menggali makna serta menghargai ketidak seragaman”.

Berdasarkan pra observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran KKPI pada tanggal 12 November 2013 bahwa proses pembelajaran siswa kurang dilibatkan secara penuh untuk dapat aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran, siswa kurang

aktif bertanya dan kapan dapat mampu mengungkapkan gagasan, sehingga mengakibatkan pembelajaran menjadi monoton, suasana belajar kaku dan membosankan.

secara umum fokus dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah pengaruh metode pembelajaran aktif kreatif efektif dan menyenangkan (PAKEM) pada materi elemen dasar perangkat lunak pengolah grafis terhadap motivasi belajar siswa di kelas X SMK Cahaya Harapan Tayan Hilir?”.

Agar penelitian ini dapat menjadi lebih terarah dan terinci, maka masalah tersebut dijabarkan menjadi sub masalah sebagai berikut : 1) Bagaimanakah motivasi belajar siswa sebelum menggunakan metode pembelajaran aktif kreatif efektif dan menyenangkan (PAKEM) pada materi elemen dasar perangkat lunak pengolah grafis di kelas X SMK Cahaya Harapan Tayan Hilir?, 2) Bagaimanakah motivasi belajar siswa sesudah menggunakan metode pembelajaran aktif kreatif efektif dan menyenangkan (PAKEM) pada materi elemen dasar perangkat lunak pengolah grafis di kelas X SMK Cahaya Harapan?, 3) Apakah terdapat pengaruh metode pembelajaran aktif kreatif efektif dan menyenangkan (PAKEM) pada materi elemen dasar perangkat lunak pengolah grafis terhadap motivasi belajar siswa di

kelas X SMK Cahaya Harapan Tayan Hilir?.

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk memperoleh informasi tentang pengaruh metode pembelajaran aktif kreatif efektif dan menyenangkan (PAKEM) pada materi elemen dasar perangkat lunak pengolah grafis terhadap motivasi belajar siswa di kelas X SMK Cahaya Harapan Tayan Hilir. Untuk memperjelas arah penelitian, maka Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Motivasi belajar siswa sebelum menggunakan metode pembelajaran aktif kreatif efektif dan menyenangkan (PAKEM) pada materi elemen dasar perangkat lunak pengolah grafis kelas X SMK Cahaya Harapan Tayan Hilir. 2) Motivasi belajar siswa sesudah menggunakan metode pembelajaran aktif kreatif efektif dan menyenangkan (PAKEM) pada materi elemen dasar perangkat lunak pengolah grafis kelas X SMK Cahaya Harapan Tayan Hilir. 3) Pengaruh metode pembelajaran aktif kreatif efektif dan menyenangkan (PAKEM) pada materi elemen dasar perangkat lunak pengolah grafis terhadap motivasi belajar siswa di kelas X SMK Cahaya Harapan Tayan Hilir.

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat Setelah menggunakan metode pembelajaran aktif kreatif efektif dan menyenangkan

(PAKEM) pada materi elemen dasar perangkat lunak pengolah grafis diharapkan dapat memotivasi siswa dalam meningkatkan dan mengembangkan pembelajaran.

## **METODE**

Metode merupakan suatu cara penting yang dipergunakan seseorang dalam usahanya untuk mencapai tujuan yang diinginkan, menurut Sugiyono (2013:3), menyatakan bahwa: “Metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan atau kegunaan tertentu”. Dalam melakukan penelitian diperlukan suatu metode untuk menjawab masalah penelitian. Metode pada dasarnya berarti cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan.

Bentuk Penelitian eksperimental yang digunakan adalah dengan model “*Pre-Experimental Designs*”. Digunakan *Pre-Experimental Designs* karena pada penelitian pendidikan seringkali terdapat kesulitan untuk mengontrol atau memanipulasi semua variabel yang relevan. Berdasarkan bentuk penelitian, maka digunakan *One Group Pretest-posttest Design*. dalam penelitian ini hanya digunakan satu kelompok sampel.

Hal ini sejalan dengan pendapat Subana (2005: 99) rancangan *One Group Pretest-posttest Design* yaitu dilakukan hanya satu kelompok saja yang diberikan

tes awal, perlakuan dan tes akhir tanpa kelompok pembanding. Populasi merupakan sumber data akurat yang diperlukan dalam penelitian, karena itu peranannya sangat penting. Dengan penetapan populasi yang tepat akan mendapatkan sumber data yang benar-benar mampu memberikan informasi yang diperlukan.

Populasi menurut Hamid Darmadi (2011:46) menyatakan “populasi adalah kelompok dimana seseorang peneliti akan memperoleh hasil penelitian yang dapat disamaratakan (digeneralisasikan). Dalam penelitian ini populasinya adalah siswa kelas X SMK Cahaya Harapan Tayan , dengan karakteristik sebagai berikut: a)Siswa kelas X SMK Cahaya Harapan Tayan. b)Tercatat sebagai siswa aktif pada Tahun Pelajaran 2013/2014.

Berdasarkan karakteristik tersebut, maka populasi penelitian tersebut berdasarkan dari Tata Usaha SMK Cahaya Harapan tahun 2013/2014 sejumlah 91 orang. Sampel merupakan bagian dari populasi, dan sampel juga merupakan sumber data dalam suatu penelitian. Hadari Nawawi (2001:144) mengatakan “Sampel adalah bagian dari populasi yang menjadikan sumber data sebenarnya dalam suatu penelitian”.

Sugiyono (2005:56) menyatakan “Sampel adalah sebagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi

tersebut”. Zulfadrial (2010:97) menyatakan “Sampel adalah sebagian yang diambil dari keseluruhan obyek yang dianggap mewakili terhadap seluruh populasi dan diambil dengan menggunakan teknik tertentu”. Dari pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang akan menjadi sumber data sesungguhnya yang memenuhi karakteristik populasi dalam penelitian.

Teknik pengambilan sampel yang dipilih dalam penelitian ini ialah dengan *Cluster sampling*. Menurut Fauzi (2009:191) “teknik *Cluster sampling* atau sampel kelompok dilakukan dengan cara memilih sebuah sampel dari kelompok unit-unit kecil”. Pada penelitian ini peneliti memilih salah satu kelas X di SMK Cahaya Harapan Tayan, dan yang terpilih adalah kelas X PM Cahaya Harapan yang sebelumnya telah dilakukan pengujian kehomogenan dengan *uji bartlett*.

Teknik pengumpul data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan (Sugiyono, 2010: 224). Dalam menentukan teknik pengumpul data, peneliti harus mengacu pada rumusan masalah yang telah ditetapkan.

Hal ini dilakukan agar data yang nantinya terkumpul mampu menjawab masalah-masalah yang telah dirumuskan. Sesuai dengan teknik pengumpulan data yang telah ditetapkan, maka konsekuensinya secara logis diperlukan alat dan pengumpulan data yang harus sesuai dengan teknik dan jenis data yang akan diperoleh. Dalam mengadakan penelitian ini diperlukan alat pengumpulan data yang tepat.

Alat ini digunakan untuk mengungkapkan data dari respondent tentang kinerja siswa. Angket menurut (Suharsimi Arikunto, 1991:124) sejumlah dari respondent dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal yang diketahui. Menurut (Hadari Nawawi, 2001:115) angket adalah usaha pengumpulan informasi dengan mengajukan sejumlah pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis pula oleh respondent.

Berdasarkan pendapat diatas, maka alat pengumpulan data yang akan digunakan yaitu menggunakan angket. Angket dapat diartikan suatu alat pengumpulan data yang dibuat seseorang atau kelompok orang penelitian secara tertulis yang kemudian disebarkan berdasarkan respondent untuk dijawab secara tertulis pula. Angket yang digunakan pada penelitian ini adalah berstruktur dengan jawaban tertutup (skala likert).

Adapun analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus persentase. Alasan menggunakan rumus ini adalah mengetahui seberapa besar penerapan penggunaan keterampilan variasi mengajar dengan rumus. Untuk menjawab submasalah nomor 1 dan 2, yaitu presentase respon belajar siswa digunakan data hasil angket yang menggunakan skala likert. Arikunto (2010:25).

Untuk menjawab masalah no 3 maka dilakukan uji normalitas data menggunakan *Uji one sample kolmogorov-smirnov test*. Kemudian dilanjutkan dengan menggunakan perhitungan regresi linear sederhana menurut Sugiyono (2010:261).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Data yang diperoleh melalui angket yang disajikan berupa tanggapan terhadap pernyataan-pernyataan yang terdapat pada angket siswa dibedakan menjadi empat kategori yaitu: SS, S, TS, dan TST. Selanjutnya diperiksa satu persatu dan kemudian ditransformasikan menjadi data kuantitatif sesuai dengan bobot masing-masing option dengan skala likert. Paparan data dan transformasi data masing-masing terlampir dalam lampiran skripsi ini.

Setelah data angket ditransformasikan kemudian dihitung berdasarkan rumus statistik menggunakan rumus persentase M. Ali (Nani Andriana, 2011:56). Untuk menafsirkan data rata-rata

tersebut digunakan tolok ukur sebagaimana tertera dalam Tabel 1 berikut ini:

**Tabel 1 Tolok Ukur Data Angket**

No	Skor Rata-Rata	Kategori
1	80% - 100%	Baik sekali
2	70% - 79%	Baik
3	60% - 69%	Cukup baik
4	< 60%	Kurang Baik

Anas Sudijono (2009:45)

Berikut ini dipaparkan hasil olahan data angket *pretest* yakni mengenai pelaksanaan pembelajaran aktif kreatif efektif dan menyenangkan terhadap motivasi belajar siswa beserta aspeknya sebagaimana tertera dalam tabel 2 berikut ini.

**Tabel 2 Hasil Olah Data Angket Pretest**

Variabel Penelitian	Aspek Variabel	Skor Aktual	Skor Maksimal	%	Ket
A. Variabel (X) Pengaruh pembelajaran aktif kreatif efektif dan menyenangkan	1. Pembelajaran Aktif <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan umpan balik yang baik kepada siswa</li> <li>Guru melakukan tanya jawab kepada siswa</li> <li>Guru mendiskusikan gagasan siswa</li> </ul>	243	360	67,50	Cukup Baik
	2. Pembelajaran Kreatif <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menggunakan bahan sesuai dengan pelajaran</li> <li>Guru KKPI menyediakan sumber belajar/kreatif dalam membuat alat bantu belajar</li> <li>Guru mengelola ruang kelas dengan mengatur tempat belajar</li> </ul>	220	360	61,11	Cukup Baik

	3. Pembelajaran Efektif <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mampu mencapai tujuan (kompetensi dasar) pembelajaran</li> <li>• Guru menguasai materi yang diajarkan</li> <li>• Guru mengatur dan mengarahkan siswa dengan memberikan contoh</li> </ul>	247	360	68,61	Cukup Baik
	4. Pembelajaran Menyenangkan <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru tidak membuat takut salah</li> <li>• Guru menyisipkan humor-humor segar dalam pembelajaran</li> </ul>	281	360	78,05	Baik
B. Variabel (Y) Motivasi belajar siswa	5. Motivasi Intrinsik <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasrat untuk belajar</li> <li>• Ego- involvement (harga diri)</li> <li>• Tugas Challenging (tugas yang menantang)</li> <li>• Minat</li> <li>• Tujuan yang diakui</li> <li>• dan diterima baik oleh siswa</li> </ul>	523	720	72,63	Baik
	6. Motivasi ekstrinsik <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberi angka</li> <li>• Hadiah</li> <li>• Pujian</li> <li>• Hukuman</li> <li>• Suasana yang menyenangkan</li> </ul>	550	720	76,38	Baik
Jumlah Total				71,67	Baik

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa sebelum diterapkan pembelajaran aktif kreatif efektif dan menyenangkan terhadap motivasi belajar siswa dalam kategori “Baik” dengan persentase rata-rata 71,67%. Sama halnya dengan pengolahan data pada variabel bebas, data pada variabel terikat yang diperoleh melalui angket yang disajikan berupa tanggapan terhadap pernyataan-pernyataan yang terdapat pada angket siswa dibedakan menjadi empat kategori yaitu: SS, S, TS dan STS.

Selanjutnya diperiksa satu persatu dan kemudian ditransformasikan menjadi data kuantitatif sesuai dengan bobot masing-masing option dengan skala likert. Paparan data dan transformasi data masing-masing terlampir dalam lampiran skripsi ini. Setelah data angket ditransformasikan kemudian dihitung berdasarkan rumus statistik menggunakan rumus

persentase M. Ali (Nani Andriana, 2011:56). Untuk menafsirkan data rata-rata tersebut digunakan tolok ukur sebagaimana tertera dalam Tabel 3 berikut ini

**Tabel 3 Tolok Ukur Data Angket**

No	Skor Rata-Rata	Kategori
1	80% - 100%	Baik sekali
2	70% - 79%	Baik
3	60% - 69%	Cukup baik
4	< 60%	Kurang Baik

Anas Sudijono (2009:45)

Berikut ini dipaparkan hasil olahan data angket *posttest* yakni mengenai pelaksanaan pembelajaran aktif kreatif efektif dan menyenangkan terhadap motivasi belajar siswa beserta aspeknya sebagaimana tertera dalam tabel 4 berikut ini.

**Tabel 4 Hasil Olah Data Angket Posttest**

Variabel Penelitian	Aspek Variabel	Skor Aktual	Skor Maksimal	%	Ket
A. Variabel (X) Pengaruh pembelajaran aktif kreatif efektif dan menyenangkan	1. Pembelajaran Aktif <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan umpan balik yang baik kepada siswa</li> <li>Guru melakukan tanya jawab kepada siswa</li> <li>Guru mendiskusikan gagasan siswa</li> </ul>	300	360	83,33	Baik Sekali
	2. Pembelajaran Kreatif <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menggunakan bahan sesuai dengan pelajaran</li> <li>Guru KKPI menyediakan sumber belajar/kreatif dalam membuat alat bantu belajar</li> <li>Guru mengelola ruang kelas dengan mengatur tempat belajar</li> </ul>	299	360	83,05	Baik Sekali

	3. Pembelajaran Efektif <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mampu mencapai tujuan (kompetensi dasar) pembelajaran</li> <li>• Guru menguasai materi yang diajarkan</li> <li>• Guru mengatur dan mengarahkan siswa dengan memberikan contoh</li> </ul>	303	360	84,16	Baik Sekali
	4. Pembelajaran Menyenangkan <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru tidak membuat takut salah</li> <li>• Guru menyisipkan humor-humor segar dalam pembelajaran</li> </ul>	312	360	86,66	Baik Sekali
B. Variabel (Y) Motivasi belajar siswa	5. Motivasi Intrinsik <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasrat untuk belajar</li> <li>• Ego- involvement (harga diri)</li> <li>• Tugas Challenging (tugas yang menantang)</li> <li>• Minat</li> <li>• Tujuan yang diakui</li> <li>• dan diterima baik oleh siswa</li> </ul>	581	720	80,69	Baik Sekali
	6. Motivasi ekstrinsik <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberi angka</li> <li>• Hadiah</li> <li>• Pujian</li> <li>• Hukuman</li> <li>• Suasana yang menyenangkan</li> </ul>	588	720	81,66	Baik Sekali
Jumlah Total				82,74	Baik Sekali

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran aktif kreatif efektif dan menyenangkan dalam kategori “Baik sekali” dengan persentase rata-rata 82,74%. Konsep dasar dari uji normalitas *Kolmogorov Smirnov* adalah dengan membandingkan distribusi data (yang akan diuji normalitasnya) dengan distribusi normal baku.

Distribusi normal baku adalah data yang telah ditransformasikan ke dalam bentuk *Z-Score* dan diasumsikan normal. Penerapan pada uji *Kolmogorov Smirnov* adalah bahwa jika signifikansi di bawah 0,05 berarti data yang akan diuji mempunyai perbedaan yang signifikan dengan data normal, berarti data tersebut tidak normal. Lebih lanjut, jika signifikansi di atas 0,05 maka berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara data yang akan diuji dengan data normal baku, berarti data tersebut normal.

**Tabel 5 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Pre	Pos
N		30	30
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	68,80	79,43
	Std. Deviation	7,401	3,820
Most Extreme Differences	Absolute	,150	,113
	Positive	,083	,113
	Negative	-,150	-,092
Kolmogorov-Smirnov Z		,823	,618
Asymp. Sig. (2-tailed)		,508	,839

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan Tabel 5 di atas menunjukkan  $N = 30$  yang berarti jumlah sampel yang diambil sebanyak 30. uji statistik *Kolmogorov-Smirnov Z. Asymp. Sig. (2-tailed)*, yang mana dalam kasus ini  $= 0,508$  dan  $0,839$ . Jika *Asymp. Sig. (2-tailed)*  $> 0,05$ , maka disimpulkan data terdistribusi normal. Karena data terdistribusi normal, maka dapat dilakukan uji regresi.

Pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh metode pembelajaran aktif kreatif efektif dan menyenangkan terhadap motivasi belajar siswa. Pengujian dilakukan dengan uji regresi. Langkah-langkah pengujian sebagai berikut:

Menentukan Hipotesis

$H_a$  : Terdapat pengaruh metode pembelajaran aktif kreatif efektif dan menyenangkan (PAKEM) pada materi elemen dasar perangkat lunak pengolah grafis terhadap motivasi belajar siswa di kelas X SMK Cahaya Harapan Tayan Hilir.

$H_o$  : Tidak terdapat pengaruh metode pembelajaran aktif kreatif efektif dan menyenangkan (PAKEM) pada materi elemen dasar perangkat lunak pengolah grafis terhadap motivasi belajar siswa di kelas X SMK Cahaya Harapan Tayan Hilir.

**Tabel 6 Regresi linear sederhana**

Motode	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	73.215	6.645		11.018	.000
Pre	.090	.096	.175	.941	.000

a. Dependent Variable: pos

Pengambilan keputusan, nilai  $t$  hitung constant  $11,018 > t$  table  $2,042$ . Karena nilai  $t$  hitung  $> t$  tabel maka  $H_o$  di tolak dan  $H_a$  diterima, yaitu terdapat pengaruh metode

pembelajaran aktif kreatif efektif dan menyenangkan (PAKEM) pada materi elemen dasar perangkat lunak pengolah grafis terhadap motivasi belajar siswa di kelas X SMK Cahaya Harapan Tayan Hilir.

Berdasarkan hasil pengolahan data dari angket siswa yang telah diuji cobakan dan diberi perlakuan, maka pengaruh pembelajaran aktif kreatif efektif dan menyenangkan pada materi elemen dasar perangkat lunak pengolah grafis terhadap motivasi belajar siswa di kelas X SMK Cahaya Harapan Tayan Hilir diperoleh persentase rata-rata angket *pretest* (tes awal) 71,67% dengan kategori “Baik” dan hasil dari persentase rata-rata angket *posttest* (tes akhir) 82,74% dengan kategori “Baik sekali”.

Dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji regresi pada aplikasi SPSS 18 dan dengan melakukan uji normalitas terlebih dahulu, Dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji regresi pada aplikasi SPSS 16, didapat t hitung adalah 10,245 yang berarti  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima karena t hitung  $>$  t tabel ( $11,018 > 2,042$ ) artinya pengaruh variabel bebas terhadap hasil belajar adalah positif dan terbukti signifikan berdasarkan pengujian statistik.

Dengan demikian dapat diketahui terdapat motivasi belajar siswa sesudah menggunakan metode pembelajaran aktif kreatif efektif dan menyenangkan (PAKEM). Selanjutnya untuk mengetahui terdapatnya pengaruh metode pembelajaran aktif kreatif efektif dan menyenangkan pada materi elemen dasar perangkat lunak pengolah grafis terhadap motivasi belajar siswa di kelas X SMK Cahaya Harapan Tayan Hilir, maka digunakan teknik analisis *regresi*.

Berdasarkan dari hasil perhitungan *regresi* diperoleh bahwa pengaruh pembelajaran aktif kreatif efektif dan menyenangkan pada materi elemen dasar perangkat lunak pengolah grafis terhadap motivasi belajar siswa di kelas X SMK Cahaya Harapan Tayan Hilir memberikan pengaruh yang cukup tinggi.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, secara umum dapat disimpulkan bahwa “terdapat pengaruh pembelajaran aktif kreatif efektif dan menyenangkan (PAKEM) pada materi elemen dasar perangkat lunak pengolah grafis terhadap motivasi belajar siswa di kelas X SMK Cahaya Harapan Tayan Hilir”. Sejalan dengan rumusan sub masalah penelitian, maka dapat disimpulkan hasil penelitian.

Motivasi belajar siswa sebelum menggunakan metode pembelajaran aktif kreatif efektif dan menyenangkan (PAKEM) pada materi elemen dasar perangkat lunak pengolah grafis di

kelas X SMK Cahaya Harapan diperoleh persentase rata-rata sebesar 71,67% dan termasuk dalam kategori “Baik”.

Motivasi belajar siswa setelah menggunakan metode pembelajaran aktif kreatif efektif dan menyenangkan (PAKEM) pada materi elemen dasar perangkat lunak pengolah grafis di kelas X SMK Cahaya Harapan diperoleh persentase rata-rata sebesar 82,74% dan termasuk dalam kategori “Baik sekali”

Terdapat pengaruh metode pembelajaran aktif kreatif efektif dan menyenangkan (PAKEM) pada materi elemen dasar perangkat lunak pengolah grafis terhadap motivasi belajar siswa di kelas X SMK Cahaya Harapan. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan teknik analisis *regresi* didapat taraf signifikansi 5% (0,05) adalah sebesar 11,018, hal ini menunjukkan Hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. (2009). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Aqib, Zainal. (2012). *Model-Model, Media, Dan Strategi Pembelajaran kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widia.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineke Cipta.
- Burton, Wiliam. (1992). *The Guidance Of Learning*. New York: Appeton Century Croft
- Darmadi, Hamid. (2011). *Kemampuan Dasar Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Darmansyah. (2010). *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Drucker, Peter F. (1978). *Manajemen Tugas Dan Tanggung Jawab Praktek*. Jakarta: Gramedia.
- Hartono, dkk. (2012). *PAIKEM Pembelajaran aktif inovatif kreatif efektif dan menyenangkan*. Pekanbaru Riau: Zanafa Publishing.
- Heryanto, Narry dan Hamid Akib. (2008). *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Indrawati dan Setiawan, Wawan. (2008). *Modul Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Dan Meyenangkan*. Jakata: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidikan Dan Tenaga Kependidikan Ilmu Pengetahuan Alam (PPPPTKIPA) <http://www.P4tkipa.org/data/pakem.pdf>
- Jauhar, Mohammad. (2011). *Implementasi PAIKEM dari Behavioristik sampai Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.

- Mintana, Anjrah dan T. Adi Wijaya.(2006). *Buku Guru keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi*. Jakarta: Erlangga.
- Nawawi, Hadari. (2011). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, BAB IV Pasal 19, Ayat (1).
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran, Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sardiman A.M. (2010). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Siberman.(2011). *Active Learning 101 Strategies To Teach Any Subject*. Bnadung: Susamedia
- STKIP PGRI Pontianak. (2009). *Pedoman Operasional*. Pontianak: CV Faruna Bahagia.
- Subana. (2000). *Statistika Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia
- Subana, M. & Sudrajat. (2005). *Dasar-Dasar Peneltian Ilmiah*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sudikan, Setya Yuwana. (2004). *Metode Penelitian Sastra Lisan*. Surabaya: Citra Wacana.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarto. (2012). *Icebreaker Dalam Pembelajaran Aktif*. Surakarta:Cakrawala Media.
- Suryabrata, Sumadi.(2003). *Metodelogi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Surjandono, Andri dkk. (2010). *Keterampilam Komputer Dan Pengelolaan Informasi*. Depok: CV Arya Duta
- Suparlan. (2004). *Mencerdaskan Kehidupan Bangsa: Dari Konsepsi Sampai Dengan Implentasi*. Yogyakarta: Hikayat Pub
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional.
- W.Gulo. (2010). *Metodologi penelitian*. Jakarta:PT.Gramedia.
- Zuldafrial. (2012). *Penelitian Kualitatif*. Pontianak: STAIN Pontianak Pers.