

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA TERHADAP
HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS SISWA KELAS XI JURUSAN TEKNIK
INFORMATIKA DI SMKN 4 DAN SMK AHMAD YANI PROBOLINGGO

Yudi Hari Rayanto
STKIP PGRI PASURUAN
rayanto75@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan: 1) perbedaan antara siswa yang mendapatkan komputer dan yang tidak terhadap hasil belajar siswa 2) perbedaan antara siswa yang mempunyai motivasi tinggi dan rendah terhadap hasil belajar siswa.3) interaksi antara siswa yang menggunakan komputer dan yang tidak serta motivasi tinggi dan rendah terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan desain faktorial 2X2. Faktor pertama adalah siswa yang menggunakan komputer dan yang tidak. Faktor yang kedua adalah siswa yang memiliki motivasi tinggi dan rendah. Populasi dari penelitian ini adalah siswa SMKN 4 dengan jumlah siswa 70 dan SMK Ahmad Yani Probolinggo dengan jumlah siswa 72. Masing-masing populasi tersebut dibagi menjadi 25 sebagai kelompok eksperimen dan 25 sebagai kelompok kontrol. Teknik yang digunakan dalam hal ini adalah teknik random sampling. Data untuk variabel motivasi diambil dari questionarrie dan data untuk variable hasil belajar diperoleh dari test. Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan ini dapat disimpulkan bahwa 1) ada perbedaan signifikan pada hasil belajar siswa pada siswa yang menggunakan komputer dan yang tidak pada hasil belajar. 2) ada perbedaan signifikan pada hasil belajar siswa yang mempunyai motivasi tinggi dan rendah. 3) ada interaksi antara siswa yang menggunakan komputer dan yang tidak serta siswa yang mempunyai motivasi tinggi dan rendah pada hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Pembelajaran, media, Adjective Clauses, Motivasi, Hasil belajar.

Pendahuluan

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, paradigma pembelajaran di persekolahan banyak mengalami perubahan, terutama dalam pelaksanaan proses pembelajaran dari yang bersifat behaviouristik menjadi konstruktivistik, dari yang teacher center menjadi students center.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan memanipulasi karya pembelajaran. Ketika berpijak ada teori pembelajaran preskriptif, maka peluang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran

tinggal pada variabel metode karena dua variabel yang lain, yaitu kondisi dan hasil merupakan variabel bebas sebagai hal yang harus diterima apa adanya. Dengan demikian, perlu dipilih metode yang paling optimal untuk mencapai hasil yang diinginkan pada kondisi tertentu. Strategi pengorganisasian isi, merupakan salah satu upaya, selain strategi mediasional dan pengelolaan, untuk meningkatkan keoptimalan metode yang diharapkan berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran.

Cepatnya pertumbuhan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ditandai dengan adanya

fasilitas yang serba komputer diberbagai bidang pekerjaan telah mempengaruhi pola pikir dan etos kerja manusia yang secara langsung pula akan mampu mempengaruhi sistem dan proses pendidikan terutama dalam proses belajar mengajar yang selama ini diterapkan oleh para guru.

Komputer merupakan suatu ikon yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia pada abad modern ini. Dengan tersedianya Komputer maka pemerolehan pengetahuan, dan mobilitas untuk belajar secara mandiri akan dapat dilakukan oleh para siswa dan Guru dalam proses pengembangan diri, terutama dalam proses belajar mengajar. Hal ini disebabkan karena siswa dan Guru akan dapat dengan mudah mengakses data dan informasi yang mereka butuhkan secara lebih cepat, tepat dan efisien dengan hanya menghubungkan diri dengan jaringan serta program yang telah dibuat di komputer.

Sebelum abad komputer ini berkembang, metode dalam proses belajar mengajar yang diterapkan hanya terpusat pada Guru seorang. Guru adalah segala-galanya, sehingga nampak kegiatan belajar mengajar itu akan membosankan karena terformat "Aku bicara-kau-mendengar". Radikun (1989) mengatakan bahwa rendahnya kualitas pengajaran disebabkan oleh pengajaran yang kurang efektif, kurang efisien dan kurang membangkitkan motivasi serta minat siswa untuk belajar. Disadari atau tidak, Guru merupakan tenaga pelaksana yang sangat menentukan. Guru merupakan penggerak proses belajar mengajar. Guru merupakan unsur manusia yang sangat dekat dengan anak didik dalam upaya sehari-hari dalam menentukan suasana keberhasilan siswa untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan Dahar (1987). Oleh karena itu Guru yang efektif dan bertanggung jawab akan selalu mengupayakan, memilih dan menetapkan strategi yang paling sesuai untuk menghasilkan suatu proses belajar

mengajar yang inovatif, efektif, efisien dan menyenangkan. Ini senada dengan konsep yang dilontarkan oleh Degeng, yaitu Teori dan Model TEP yang menjelaskan orkestra belajar mengajar yang mana kurikulum diidentifikasi dengan suatu kebebasan dalam mengajar. Dimana para pelajar akan merasa bebas, santai, takjub, menyenangkan dan menggairahkan dalam menggali ilmu.

Seringkali didapati bahwa siswa mengalami ketinggalan dalam pembelajaran. Rendahnya hasil belajar ini, serta tidak tercapainya tujuan instruksional, seringkali terletak pada penerapan strategi yang digunakan oleh pengajar dalam proses belajar mengajar. Pada unsur proses, strategi yang diperlukan menyangkut banyak hal, seperti penyediaan sarana dan prasarana pendidikan berupa media pembelajaran serta sampai pada pengelolaan proses belajar mengajar.

Kegiatan pembelajaran selalu melibatkan tiga variable pembelajaran yakni variable kondisi, hasil dan metode. Variable kondisi mengacu pada keadaan yang tidak bisa diubah – ubah dan harus diterima apa adanya (given). Contoh, karakteristik pebelajar yang beragam, tujuan pembelajaran dan karakteristik bidang studi. Variable metode merupakan cara-cara yang berbeda untuk mencapai hasil pada kondisi yang berbeda. Bertolak belakang dengan kondisi, variable metode bisa menjadi variable kondisi jika tidak bisa dimanipulasi atau berubah-ubah. Variable hasil mencakup semua indikator tentang nilai dari penggunaan metode pada kondisi yang berbeda Degeng (1989).

Pada variable metode pembelajaran tercakup tiga elemen, yaitu strategi pengorganisasian, strategi penyampaian, dan strategi pengelolaan. Pada sisi lain, strategi pembelajaran bisa dilihat dari lima aspek, yaitu strategi pra-pembelajaran, pengetesan, penyajian informasi, partisipasi pebelajar dan tindak lanjut Dick dan Carey (1990). Ini

berarti bahwa strategi pengorganisasian isi selaras dengan penyajian informasi dan menjadi salah satu bagian yang penting sekali dari upaya peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Untuk mencapai tujuan diatas, proses pembelajaran perlu ditata dengan menggunakan strategi pembelajaran yang tepat. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi dan menghambat mutu pembelajaran adalah:

- a. Faktor yang bersifat tetap atau faktor yang tidak dapat di"apa-apa"kan oleh Guru, artinya dalam perannya sebagai tenaga pengajar, Guru tidak bisa berbuat banyak terhadap faktor tersebut, bahkan seringkali harus menerimanya sebagaimana adanya. Yang termasuk di kelompok ini misalnya karakteristik siswa (seperti latar belakang sosial, ekonomi, kesehatan, asal sekolah, IQ siswa, serta sarana dan prasarana termasuk juga media pembelajaran)
- b. Faktor yang sifatnya berubah-ubah atau faktor yang dapat di"apa-apa"kan oleh Guru, artinya sebagai tenaga pengajar, Guru dapat berperan terhadap faktor-faktor tersebut. Baik buruknya faktor-faktor tersebut ada pada Guru. Diantaranya adalah rancangan bahan ajar, sajian pembelajaran dan evaluasi hasil dan proses belajar. Tidak perlu diragukan bahwa rancangan pembelajaran yang baik dan penyajian yang prima serta pelaksanaan evaluasi yang benar akan mampu meningkatkan hasil dari pembelajaran itu.

Dalam kaitannya dengan penyajian dan penyampaian informasi dalam pembelajaran, maka Guru harus mampu semaksimal mungkin untuk menyajikan materi yang akan disampaikan itu semenarik mungkin. Metode ceramah merupakan metode yang konvensional dan kerap kali membosankan karena hanya terfokus pada

Guru. Oleh karena itu, agar proses penyajian materi bisa menarik dan tidak membosankan, Guru harus kreatif untuk mengembangkan metode-metode pembelajaran serta penggunaan media-media pembelajaran. Bovee (1977) mengatakan bahwa media merupakan sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pebelajar, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampaian pesan.

Teknologi komputer merupakan salah satu dari media pembelajaran yang merupakan sebuah penemuan yang memungkinkan menghadirkan beberapa atau semua bentuk stimulus diantaranya berupa relia, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang direkam sehingga pembelajaran akan lebih optimal. Namun demikian, masalah yang timbul tidak semudah yang dibayangkan. Hal ini terjadi karena tidaklah semua tenaga pengajar mampu untuk mengoperasikan komputer sehingga mereka tidak mampu pula untuk merealisasikan stimulus-stimulus yang ada dalam komputer untuk menjadi bentuk pembelajaran. Dan jika Tenaga pengajar mampu mengoperasikan dan memanfaatkan stimulus-stimulus yang ada maka proses penyajian dan penyampaian materi bisa memberikan motivasi tinggi untuk para siswa untuk mengenal dan memahami materi belajar yang diberikan oleh Tenaga pengajar sehingga hasil dari belajar bisa lebih bagus.

Tingkat keberhasilan seseorang yang merupakan tujuan dari prose belajar dapat diketahui melalui kegiatan penilaian. Menurut Aqib dalam Ghozali (2002), penilaian dapat dikelompokkan menjadi lima, yaitu:

- a. Penilaian formal, yaitu penilaian yang dilaksanakan pada akhir program belajar mengajar untuk melihat keberhasilan proses belajar mengajar tersebut.
- b. Penilaian sumatif, yaitu penilaian yang dilaksanakan pada akhir unit program yaitu catur wulan, akhir semester atau akhir tahun.
- c. Penilaian diagnostis, yaitu penilaian yang bertujuan untuk melihat kelemahan-kelemahan siswa serta faktor-faktor penyebabnya.
- d. Penilaian selektif, yaitu penilaian yang bertujuan untuk kepentingan seleksi, misalnya ujian penerimaan siswa baru.
- e. Penilaian penempatan, yaitu penilaian yang bertujuan untuk mengetahui ketrampilan prasyarat yang diperlukan bagi suatu program dan penguasaan belajar yang diprogramkan sebelum kegiatan program itu.

Dari model penilaian diatas, perlu juga diperhatikan bahwa penilaian dalam proses belajar mengajar tidak hanya penilaian hasil belajar saja, namun juga dilakukan pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Prestasi belajar siswa seringkali dikaitkan dengan retensi belajar atau daya ingat dari siswa terhadap sesuatu yang dibaca, didengar, dirasakan pada saat proses belajar dimasa lalu.

Retensi belajar mengacu kepada sejumlah pengetahuan dan pengalaman belajar yang masih diingat oleh pebelajar dalam rentang waktu tertentu Sills,(1972). Senada dengan hal tersebut, Degeng(2001) menyatakan bahwa retensi belajar adalah jumlah unjuk kerja yang masih mampu ditampilkan siswa setelah selang periode waktu tertentu. Atau dengan menggunakan konsepsi Memory Theorists, jumlah informasi yang masih mampu diingat atau diungkapkan kembali oleh sipebelajar setelah selang waktu tertentu. Reensi belajar merupakan salah satu dari tujuh indikator

penting yang dapat dipakai untuk menetapkan keefektifan pembelajaran. Tujuh indikator tersebut meliputi (1) kecermatan penguasaan perilaku, (2) kecepatan untuk kerja, (3) kesesuaian dengan prosedur, (4) kuantitas unjuk kerja, (5) kualitas akhir kerja, (6)tingkat alih kerja, (7) tingkat retensi.

Sebagai indikator pengukuran keefektifan pembelajaran, Degeng (2001) menyatakan bahwa tingkat retensi belajar lebih tepat dipakai pada pembelajaran yang menekankan ingatan. Kalau menggunakan taksonomi Merrill (1983), dari tiga tingkat unjuk kerja yang dikemukakannya yaitu : mengingat, menggunakan, dan menemukan;tingkat mengingat fakta, konsep, prosedur, atau prinsip yang cocok digunakan untuk menetapkan tingkat retensi. Jika menggunakan Taksonomi Gagne (1985), maka pembelajaran ranah informasi verbal dapat diukur keefektifannya dengan menggunakan tingkat retensi.

Dalam belajar Bahasa Inggris, retensi berkenaan dengan sejumlah konsep yang tertanam secara aktif dalam pikiran untuk beberapa saat. Ini berarti siswa ingat konsep-konsep Bahasa Inggris untuk beberapa saat lamanya. Konsep-konsep dan teorema-teorema di dalam Bahasa Inggris siap dan dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah-masalah, apabila konsep-konsep atau teorema-teorema itu terserap dan kemudian mengendap secara aktif didalam benak siswa-siswa. Materi yang mengendap ini dapat digunakan sewaktu-waktu untuk menyelesaikan masalah. Menurut Ausubel, bahan bermakna akan lebih mudah dipelajari daripada bahan yang tidak bermakna. Selain itu, bahan yang bermakna akan dapat diingat lebih lama. Dengan demikian, retensi dan kebermaknaan bahan sangat erat berkaitan Hudoyo,(1988).

Walaupun otak menyimpan semua informasi yang dihadapkan pada siswa,

kemungkinan ia mengingat informasi yang berarti dalam satu atau lain cara. Porter & Hernacki (1992) mengamati bahwa manusia pada umumnya paling ingat informasi yang dicirikan oleh satu atau beberapa hal berikut, yaitu (1) asosiasi indriawi, terutama visual. Pengalaman-pengalaman yang melibatkan penglihatan, bunyi, sentuhan, rasa, atau gerakan umumnya sangat jelas dalam memori. Jika menyangkut lebih dari satu indera, suatu pengalaman bahkan menjadi lebih mudah diingat, (2) konteks emosional, seperti kegembiraan, cinta kasih, kebahagiaan, ketakutan dan kesedihan. Seorang murid tentu tidak akan pernah melupakan pengalaman belajarnya yang menyenangkan. Namun kesedihan, kecemasan dan ketakutan dapat mengakibatkan hal yang sebaliknya. Kesedihan dan ketakutan kadang kala dapat melekat sangat kuat dalam ingatan, (3) Kualitas yang menonjol atau berbeda, (4) asosiasi yang intent. Murid cenderung untuk mengingat hal-hal yang berwarna-warni, ditonjolkan, dan imajinatif, (5) kebutuhan untuk bertahan hidup, (6) hal-hal yang memiliki keutamaan pribadi, (7) hal-hal yang diulang-ulang, (8) hal-hal yang pertama dan terakhir dalam suatu sesi. Ketika siswa sedang belajar, atau berada dalam kelas, atau disebuah pertemuan, saat terbaik untuk mengingat informasi adalah saat pertama atau terakhir sesi.

Faktor-faktor utama yang mempengaruhi belajar bermakna menurut Ausubel dalam Dahar (1988), ialah struktur kognitif yang ada, stabilitas, dan kejelasan pengetahuan dalam bidang studi tertentu dan pada waktu tertentu. Sifat-sifat struktur kognitif menentukan validitas dan kejelasan arti-arti yang timbul waktu informasi baru masuk kedalam struktur kognitif, demikian pula sifat proses interaksi yang terjadi. Jika struktur kognitif ini stabil, jelas dan diatur dengan baik, maka arti-arti yang sah dan jelas atau tidak meragukan akan timbul, dan

cenderung bertahan. Tetapi sebaliknya, jika struktur kognitif itu tidak stabil, meragukan dan tidak teratur, maka struktur kognitif itu cenderung menghambat belajar dan retensi.

Menurut Ausubel dalam Dahar (1988) prasyarat-prasyarat dari belajar bermakna adalah: (1) materi yang akan dipelajari harus bermakna secara potensial, dan (2) anak yang akan belajar harus bertujuan untuk melaksanakan belajar bermakna, jadi mempunyai kesiapan dan niat untuk belajar bermakna. Tujuan siswa merupakan faktor dalam belajar bermakna. Banyak siswa mengikuti pelajaran-pelajaran yang kelihatannya tidak relevan dengan kebutuhan mereka pada saat itu. Dalam pelajaran-pelajaran demikian, materi pelajaran dipelajari secara hafalan. Para murid kelihatannya dapat memberikan jawaban yang benar tanpa menghubungkan materi itu pada aspek-aspek lain dalam struktur kognitif mereka.

Kebermaknaan materi pelajaran secara potensial tergantung pada dua faktor, yaitu: (1) materi itu harus memiliki kebermaknaan logis, dan (2) gagasan – gagasan yang relevan harus terdapat dalam struktur kognitif siswa. Materi yang memiliki kebermaknaan logis merupakan materi yang non arbitrar dan substantif. Yang dimaksudkan dengan materi yang non arbitrar ialah materi yang ajeg dengan apa yang telah diketahui. Ausubel dalam Dahar (1988) menyatakan inti teori belajar bermakna dalam kalimat sederhana berikut ini:” The most important single factor influencing learning is what the learners already know. As certain this and teach them accordingly.” Jadi agar terjadi belajar bermakna, konsep baru atau informasi baru harus dikaitkan dengan konsep-konsep yang telah ada dalam struktur kognitif siswa. Jenning dan Dunne (1999) mengatakan bahwa kebanyakan murid mengalami kesulitan dalam mengaplikasikan konsep kedalam situasi kehidupan riil. Guru dalam

pembelajarannya di kelas tidak mengaitkan dengan skema yang telah dimiliki oleh siswa-siswa dan siswa tersebut kurang diberikan kesempatan untuk menemukan kembali dan mengonstruksi sendiri ide-idenya.

Pemanfaatan Teknologi yang dalam hal ini adalah komputer akan memberi peluang dan ruang yang menarik untuk para Guru dalam mengembangkan media serta metode pengajaran khususnya dalam pengajaran Bahasa Inggris. Selama ini keberadaan berbagai pendekatan dan metode pengajaran bahasa pada satu sisi sangat menguntungkan bagi guru-guru yang mengajar bahasa kedua maupun asing dan juga bisa menjadi indikator adanya komitmen yang besar untuk selalu berusaha menemukan pendekatan-pendekatan dan metode-metode, serta teknik-teknik pengajaran bahasa yang efektif dan efisien. Pada sisi lain, perbenturan mengenai prinsip-prinsip yang ada antara pendekatan dan metode yang satu dengan yang lainnya dapat menimbulkan kebingungan bagi penerapnya, apakah itu Guru-guru bahasa, penyusun bahan ajar atau pembuat perangkat alat uji. Pendekatan-pendekatan dan metode pengajaran bahasa berkaitan erat dengan bidang-bidang ilmu yang lain. Perubahan-perubahan yang terjadi pada bidang linguistik, psikologi dan pedagogi sangat mempengaruhi bidang pengajaran bahasa. Munculnya bentuk pengajaran bahasa dengan metode Grammar Translation misalnya, berkaitan dengan pandangan Linguistik Struktural tentang Bahasa dan Psikologi Behaviouristics tentang pembelajaran. Sedangkan metode Cognitive Code Learning terkait erat dengan Linguistics Transformasi Generatif dan Psikologi Kognitif. Pendekatan pembelajaran bahasa yang saat ini menjadi acuan dan diadopsi bagi pembelajaran bahasa Inggris di sekolah menengah Pertama ataupun sekolah menengah atas

atau kejuruan adalah pendekatan komunikatif yang berasumsi bahwa tujuan akhir pengajaran bahasa adalah penguasaan kompetensi komunikatif oleh pebelajar. Pemerian berbagai kecenderungan pengajaran bahasa tersebut tidak hanya dapat memberikan masukan dan pemantapan pengetahuan bagi siapa saja yang terkait dengan pembelajaran bahasa, khususnya pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing di Indonesia, tetapi juga dapat mengubah visi yang selama ini dimilikinya tentang pembelajaran bahasa. Sehingga dengan dimanfaatkannya komputer oleh Guru sebagai media belajar mengajar akan memberikan nuansa lain dalam proses pembelajaran sehingga akan memberi motivasi yang tinggi dan hasil belajar akan semakin bagus.

Baso didalam bukunya, Teknologi Pembelajaran, kapita selekta dan Media Interaktif menyampaikan bahwa pemanfaatan teknologi ini didorong oleh beberapa faktor, yaitu:

- a. Penghematan waktu,
- b. Biaya pendidikan dan pelatihan semakin meningkat,
- c. Penggunaan komputer dalam proses kerja dan belajar semakin intensif,
- d. Biaya teknologi itu sendiri cenderung semakin rendah,
- e. Kebutuhan pelatihan "just-in-time" semakin tinggi,
- f. Orang bekerja semakin sibuk, sehingga pembelajaran sambil bekerja semakin diperlukan.
- g. Biaya outsourcing atas pelatihan perusahaan cenderung semakin tinggi, sementara jumlah dan jenis pelatihan semakin meningkat dan staf pelatihan semakin dikurangi sehingga teknologi menjadi alternatif,
- h. Pada situasi tertentu PBT (Pembelajaran Berbasis Teknologi)

menjadi suatu cara pembelajaran yang sangat efektif, efisien dan fleksibel,

- i. Hal ini dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi semakin diperlukan.

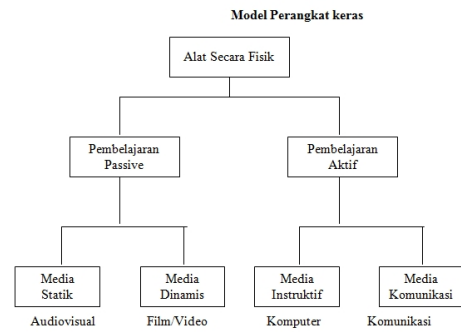
Dan konsekuensi PBT berdampak positif dan substansial seperti:

- a. Dengan fleksibilitas yang tinggi, mendorong lebih banyak siswa yang tertampung dengan biaya relatif rendah,
- b. Mutu instruksi meningkat karena pemanfaatan para ahli di luar fasilitas pembelajaran,
- c. Para peserta dan siswa dapat mengatur waktu dan cara belajarnya sendiri,
- d. Pembelajaran dapat berlangsung kapan dan dimana saja”,
- e. Fasilitas dan biaya menurun karena lebih sedikit menggunakan ruang kelas, guru, instruktur, dosen dan alat bantu lainnya,
- f. Dengan tersedianya teknologi, peserta dan siswa akan lebih berpeluang dan konsisten mengikuti pembelajaran.

Sedangkan Teknologi pembelajaran itu sendiri terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak.

1. Perangkat Keras (Hardware)

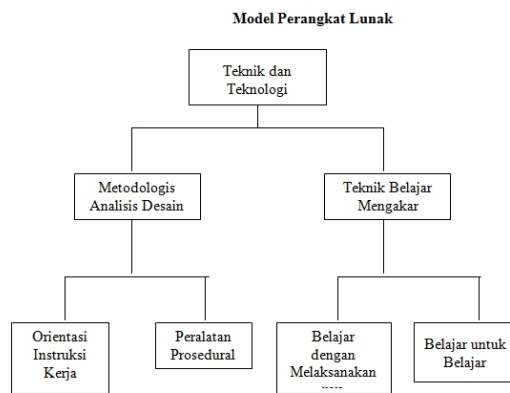
Perangkat keras adalah seperangkat peralatan teknologi yang dipergunakan untuk mendukung perangkat lunak dalam upaya untuk memanfaatkan isi/pesan. Dalam proses pendidikan terdapat dua macam kegiatan yang dapat dilakukan dengan perangkat keras, yaitu passive dan active learning. Kreasley (1984) meng gambarkannya sebagai berikut (lihat model)



Gambar 1.1 Model Perangkat Keras

2. Perangkat Lunak (software)

Perangkat lunak merupakan teknologi yang tidak berupa program atau kegiatan (metode dan teknik). Hal ini digambarkan sebagai berikut (lihat model)



Gambar 1.2 Model Perangkat Lunak

Dari dua perangkat teknologi yang disampaikan diatas tersebut, maka pembuatan media pembelajaran Grammar yang dalam hal ini ditekankan pada proses penyusunan kalimat-kalimat “Adjective clauses” ini akan menggunakan piranti lunak presentasi Microsoft Powerpoint 2000, sebuah piranti lunak yang memberikan banyak sekali manfaat bagi pembelajaran Bahasa. Dua keuntungan dari piranti lunak ini adalah:

- a. Tersedianya di semua komputer berprogram Microsoft Office
- b. Dapat dikembangkan oleh orang yang buta program komputer.

Meskipun piranti lunak ini mudah dan sederhana namun dapat memberikan manfaat yang besar bagi pembelajaran bahasa. Hal ini disebabkan karena piranti lunak ini mampu menampilkan teks, gambar, suara dan video. Dengan demikian, piranti lunak ini dapat mengakomodasikan semua kegiatan pembelajaran bahasa Inggris seperti Listening (mendengarkan), Reading (membaca), Writing (menulis), dan juga bisa membuat suatu materi pembelajaran yang lebih menarik lagi yaitu Language games. Tampilan yang dihasilkan dari piranti lunak ini bisa semenarik program yang disusun dengan piranti lunak yang canggih.

Menyadari pentingnya media pembelajaran untuk memberikan nuansa proses belajar dan mengajar yang lebih menarik dan agar mampu memberikan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris terutama dalam penyusunan kalimat – kalimat “Adjective clauses” yang seringkali keluar dalam ujian akhir nasional, maka dengan penggunaan serta pemanfaatan teknologi dalam hal ini komputer diharapkan mampu memberikan pengaruh dan dampak yang positif serta hasil belajar yang baik, khususnya di SMKN 4 dan SMK Ahmad Yani Probolinggo.

Mengacu pada uraian latar belakang permasalahan diatas, maka penulis menyajikan rumusan masalah:

1. Apakah ada perbedaan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas XI Jurusan Teknik Informatika antara yang menggunakan Media Komputer program powerpoint dengan pengajaran yang menggunakan sistim konvensional (tidak menggunakan komputer) di SMK Negeri 4 dan SMK Ahmad Yani Probolinggo?
2. Apakah ada perbedaan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas XI Jurusan Teknik Informatika antara yang mempunyai motivasi belajar tinggi dan rendah di SMK Negeri 4 dan SMK Ahmad Yani Probolinggo?
3. Apakah ada interaksi antara penggunaan media pembelajaran dengan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas XI Jurusan Teknik Informatika di SMK Negeri 4 dan SMK Ahmad Yani Probolinggo?

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang mengambil sampel dari satu populasi untuk diamati dan diuji dengan rancangan faktorial 2X2. Faktor pertama adalah pengajaran dengan menggunakan komputer program powerpoint dan konvensional. Faktor kedua adalah motivasi belajar siswa yang dipilah menjadi dua hal yaitu motivasi belajar tinggi dan rendah. Desain tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1: Desain Penelitian

MEDIA (X)	KOMPUTER (X1)	Konvensional (X2)
MOTIVASI (A)		
Motivasi Tinggi	Y1(X1.A1)	Y2(X2.A1)

(A1)		
Motivasi Rendah (A2)	Y3(XI.A2)	Y4(X2.A2)

Keterangan:

X : Media Pembelajaran

X1 : Siswa yang diajar dengan media komputer

X2 : Siswa yang diajar secara konvensional

A : Motivasi

A1 : Siswa yang bermotivasi tinggi

A2 : Siswa yang bermotivasi rendah

Y : Hasil belajar

Y1(XI.A1) : Hasil belajar bahasa Inggris dengan menggunakan media komputer pada siswa motivasi belajar tinggi

Y2(X2.A1) : Hasil belajar bahasa Inggris dengan konvensional pada siswa motivasi belajar tinggi

Y3(XI.A2): Hasil belajar bahasa Inggris dengan menggunakan media komputer pada siswa yang memiliki motivasi belajar rendah

Y4 (X2.A2): Hasil belajar bahasa Inggris dengan konvensional pada siswa yang memiliki motivasi belajar rendah

Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel sebab dan satu akibat, yang secara keseluruhan terdapat tiga variabel penelitian. Variabel sebab terdiri dari dua variabel. Variabel sebab pertama yakni variabel pembelajaran dengan menggunakan media komputer dengan program power point dan pembelajaran dengan cara konvensional tanpa menggunakan komputer, dan variabel moderator yaitu siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi dan rendah. Di samping itu, terdapat satu

variabel akibat yakni berupa hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas XI Jurusan Teknik Informatika di SMKN 4 dan SMK Ahmad Yani Probolinggo. Dengan demikian secara keseluruhan terdapat tiga variabel penelitian.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dari proses penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI jurusan Teknik Informatika di SMKN 4 Probolinggo sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas XI jurusan Teknik Informatika di SMK Ahmad Yani Probolinggo sebagai kelompok kontrol. Populasi penelitian ini sebanyak 70 siswa untuk kelompok eksperimen dan 72 siswa untuk kelompok kontrol.

Sampel penelitian yang digunakan adalah seluruh siswa kelas XI jurusan Teknik Informatika di SMKN 4 Probolinggo sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas XI jurusan Teknik Informatika SMK Ahmad Yani Probolinggo sebagai kelompok kontrol. Sampel penelitian ini sebanyak 50 siswa untuk kelompok eksperimen dan 50 siswa untuk kelompok kontrol. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik acak sederhana (simple random sampling). Hal ini dilakukan karena penelitian ini ditentukan dengan menggunakan dua kelas dengan pengajaran yang berbeda. Satu kelas yang menggunakan media komputer dan satu kelas yang lain tidak menggunakan media komputer (konvensional) sebagai pembandingan. Selain itu tidak semua siswa pada kelas terpilih dijadikan sampel penelitian, tetapi hanya siswa yang mempunyai kemampuan sama berdasarkan tes awal yang dilakukan oleh peneliti.

Tabel 3.2: Komposisi Populasi dan Sampel Penelitian

N O	NA MA SEK OLA H	KEL AS XI	JU ML AH SIS WA	SA MP EL	KETE RANG AN KELA S
1	SMK N 4	Media Komputer	38	25	Eksperimen
		Konvensional	32	25	Kontrol
2	SMK Ahmad Yani	Media Komputer	36	25	Eksperimen
		Konvensional	36	25	Kontrol
JUMLAH		SAMPEL		100	
142					

Teknik Pengambilan Data dan Instrument Penelitian

Untuk mengambil data yang diperlukan oleh responden, maka diperlukan adanya pengumpul data. Alat pengumpul data yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah angket. Angket yang digunakan dalam penelitian ini bersifat tertutup, dimana setiap butir-butir pertanyaannya sudah disediakan jawabannya, responden tinggal memilih jawaban yang telah disediakan oleh peneliti. Yang terbagi atas jawaban a, b, c, d dan e. Hal tersebut dimaksudkan untuk mempermudah responden dalam memberikan jawaban.

Dalam angket yang disebar, responden diminta untuk menilai atau mengemukakan pendapatnya tentang motivasi dan perolehan hasil belajar siswa kelas XI Jurusan Teknik Informatika di SMKN 4 dan SMK Ahmad Yani Probolinggo.

Oleh karena itu, setelah itu maka dilakukan validasi dengan menggunakan rumus validitas Product moment Pearson seperti dibawah ini:

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N(\sum X^2) - (\sum X)^2\}\{N(\sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi

N = Jumlah peserta uji coba

$\sum X$ = Jumlah skor suatu butir pernyataan

$\sum Y$ = Jumlah skor total

$\sum XY$ = Jumlah perkalian X dan Y

Sedangkan untuk mengukur reliabilitasnya maka menggunakan rumus Alpha Cronbach. Berikut adalah rumus realibilitas berdasarkan rumus dari Alpha Cronbach:

$$r = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan :

r = Koefisien reliabilitas

$\sum \sigma_i^2$ = Jumlah varians skor tiap butir

σ_t^2 = varians skor total

Kisi-kisi variabel motivasi belajar sebagai dasar penyusunan angket motivasi dapat ditunjukkan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar Bahasa Inggris

Variabel	Indikator	Jmlh item	Nomor item
Motivasi Belajar Bahasa Inggris	1. Ketertarikan pd Pelajarn	6	1,2,8,3,10,13
	2. Ketertarikan pada tugas	4	4,5,6,7,9,11,19
Bahasa Inggris	3. Memiliki Ketekunan	4	18,20,23,27
	4. Kreativitas	5	12,14,15,21
	5. Disiplin		
	6. Aktivitas		

	dalam belajar		16,17,22, ,25 24,26,28, 29,30
--	---------------	--	--

Berikut dibawah ini adalah hasil uji realibilitas instrumen motivasinya.

Tabel 3.4: Perhitungan Reliabilitas Instrumen Motivasi

Item-	Scale Corrected Mean	Scale Variance	Alpha if item Deleted
1. X-2.1	12,3500	3,5871	0,3059
2. X-2.2	12,3500	2,7452	0,4202
3. X-2.3	12,9000	3,0208	0,3636
4. X-2.4	12,3000	2,8645	0,3905
5. X-2.5	12,8050	2,6570	0,4056
6. X-2.6	12,2000	2,7756	0,3875
7. X-2.7	12,1500	2,8650	0,3680
8. X-2.8	12,7000	2,9860	0,3645
9. X-2.9	12,1300	2,7800	0,3764
10. X-2.10	12,7600	3,6750	0,3400
11. X-2.11	12,2000	3,7590	0,3210
12. X-2.12	12,4000	3,6540	0,3341
13. X-2.13	12,8500	2,6990	0,3098

14. X-2.14	12,7600	3,7050	0,3112
15. X-2.15	12,2000	3,8750	0,3198
16. X-2.16	12,1500	2,6480	0,3535
17. X-2.17	12,0000	2,5750	0,3801
18. X-2.18	12,7500	2,6453	0,4132
19. X-2.19	12,8050	2,7680	0,4128
20. X-2.20	12,2100	3,6520	0,3445
21. X-2.21	12,2650	3,7850	0,3801
22. X-2.22	12,7800	3,6980	0,3290
23. X-2.23	12,6300	3,6780	0,3465
24. X-2.24	12,3240	3,6750	0,3312
25. X-2.25	12,2780	3,6580	0,3098
26. X-2.26	12,4650	2,7500	0,3222
27. X-2.27	12,1980	3,5490	0,3773
28. X-2.28	12,8900	2,6760	0,3123
29. X-2.29	12,1670	3,7810	0,3412
30. X-2.30	12,2440	3,6570	0,3567

Reliability Coeficients

N of Cases = 25 N of item = 30

Hasil akhir pengujian reliabilitas diperoleh harga sebagai berikut.

Tabel 3.5: Hasil Akhir Perhitungan Reliabilitas Instrumen Motivasi

Cronbach's Alpha	N of Items
.656	30

Dari tabel di atas terlihat bahwa nilai koefisien alpha yang dihasilkan dari hasil perhitungan adalah sebesar 0,656. Dengan demikian dapat diungkapkan bahwa instrumen motivasi dinyatakan reliabel.

Kisi-kisi variabel hasil belajar bahasa Inggris sebagai dasar penyusunan tes hasil belajar bahasa Inggris dapat ditunjukkan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 3.6: Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar bahasa Inggris.

No	Indikator	Nomor Butir Item
1	Menentukan Who	2,6,7,9,15,16,18,25,29,35,39
2	Menentukan Whose	1,4,5,8,19,21,22,30,37
3	Menentukan Which	3,10,13,26,28,31,36,38,40
4	Menentukan Whom	11,14,17,20,23,24,27,32,33,34.

Sebelum digunakan, instrumen tersebut juga diuji reliabilitasnya. Hasil pengujian reliabilitas instrumen Hasil Belajar bahasa Inggris siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.7: Perhitungan Reliabilitas Instrumen Hasil Belajar bahasa Inggris siswa

Scale Corrected Scale

Item-	Mean	Variance
total	Alpha	if item
Deleted	if item	Deleted
Correlation	Deleted	
1. Y-1.1	12,3500 0,3649	3,3892 0,7649
2. Y-1.2	12,7000 0,4212	2,3078 0,7212
3. Y-1.3	12,6000 0,3326	2,6426 0,8326
4. Y-1.4	12,3500 0,3545	2,1234 0,6545
5. Y-1.5	13,1000 0,4316	3,2984 0,6316
6. Y-1.6	12,5000 0,3445	2,8767 0,7445
7. Y-1.7	12,2000 0,3920	2,8640 0,6920
8. Y-1.8	13,2000 0,4210	3,6754 0,7210
9. Y-1.9	12,8000 0,4102	3,9763 0,6203
10. Y-1.10	12,3500 0,4203	2,9807 0,6203
11. Y-2.11	12,3500 0,3139	3,3892 0,6139
12. Y-2.12	12,7000 0,4622	2,3078 0,6622
13. Y-2.13	12,6000 0,3676	2,6426 0,6676
14. Y-2.14	12,3500 0,3475	2,1234 0,7475
15. Y-2.15	13,1000 0,4446	3,2984 0,8446
16. Y-2.16	12,5000 0,3325	2,8767 0,6325
17. Y-2.17	12,2000 0,3650	2,8640 0,7650
18. Y-2.18	13,2000 0,4340	3,6754 0,7340
19. Y-2.19	12,8000 0,4342	3,9763 0,6342

20. Y-2.20	12,3500	2,9807
	0,4543	0,7543
21. Y-3.21	12,3500	3,3892
	0,3229	0,7229
22. Y-3.22	12,7000	2,3078
	0,4762	0,7762
23. Y-3.23	12,6000	2,6426
	0,3166	0,7166
24. Y-3.24	12,3500	2,1234
	0,3625	0,6255
25. Y-3.25	13,1000	3,2984
	0,4186	0,6186
26. Y-3.26	12,5000	2,8767
	0,3325	0,7325
27. Y-3.27	12,2000	2,8640
	0,3430	0,8430
28. Y-3.28	13,2000	3,6754
	0,4560	0,6560
29. Y-3.29	12,8000	3,9763
	0,4372	0,6372
30. Y-3.30	12,3500	2,9807
	0,4023	0,6023
31. Y-4.31	12,3500	3,3892
	0,3879	0,6879
32. Y-4.32	12,7000	2,3078
	0,4432	0,6432
33. Y-4.33	12,6000	2,6426
	0,3156	0,6156
34. Y-4.34	12,3500	2,1234
	0,3325	0,8325
35. Y-4.35	13,1000	3,2984
	0,4406	0,7406
36. Y-4.36	12,5000	2,8767
	0,3525	0,7525
37. Y-4.37	12,2000	2,8640
	0,3740	0,6740
38. Y-4.38	13,2000	3,6754
	0,4340	0,6340
39. Y-4.39	12,8000	3,9763
	0,4632	0,6632
40. Y-4.40	12,3500	2,9807
	0,4163	0,7163

Hasil akhir pengujian reliabilitas diperoleh harga sebagai berikut:

Tabel 3.8: Hasil Akhir Perhitungan Reliabilitas Instrumen Hasil belajar bahasa Inggris siswa

Cronbach's Alpha	N of Items
.716	40

Dari tabel di atas terlihat bahwa nilai koefisien alpha yang dihasilkan dari hasil perhitungan adalah sebesar 0,716. Dengan demikian dapat diungkapkan bahwa instrumen Hasil Belajar Bahasa Inggris siswa dinyatakan reliabel.

Teknik Analisa Data

Data tentang penggunaan komputer dan yang tidak menggunakan, motivasi belajar dan hasil belajar bahasa Inggris siswa yang telah dikumpulkan selanjutnya dianalisa dengan metode regresi berganda (Marascuilo, L. 1983), sedangkan proses pengolahannya menggunakan program komputer SPSS 13.

$$Y = a + X_1 + X_2 + A_1 + A_2$$

Dimana:

- A : Konstanta
- X₁ : Media Komputer
- X₂ : Tanpa komputer (konvensional)
- A₁ : Motivasi Belajar Tinggi
- A₂ : Motivasi belajar rendah
- Y : Hasil Belajar

Untuk menguji hipotesis yang pertama dan kedua digunakan uji t dengan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{b}{Sb}$$

Sedangkan untuk menguji hipotesis yang ketiga digunakan uji perbandingan koefisien regresi sebagai berikut :

Jika $b_1 > b_2$, maka hipotesis ketiga diterima.
 Jika $b_1 \leq b_2$, maka hipotesis ketiga ditolak.

HASIL PENELITIAN

Uji Instrumen

1. Uji validitas

Pada uji validitas ini gunakan metode korelasi *Product Moment Pearson*. Pada uji ini, jika nilai koefisien korelasi yang diperoleh bernilai lebih dari 0,3 dan bernilai positif maka berarti terdapat korelasi yang signifikan. Atau dapat juga dilihat dari nilai signifikansi yang diperoleh. Jika nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari taraf kesalahan yang digunakan ($\alpha = 0,05$) maka terdapat korelasi yang signifikan. Pada uji validitas ini, dilakukan dengan cara mengkorelasikan masing-masing item pertanyaan pada tiap-tiap variabel dengan nilai total dari keseluruhan skor yang diperoleh pada tiap variabel.

Berikut dibawah ini hasil dari uji validitas dari masing-masing komponen, baik dari penggunaan media, motivasi dan hasil belajar:

Tabel 4.1 Hasil matrik korelasi validitas media pembelajaran

Variabel	Item Variabel	Koefisien Korelasi	Keterangan
X-1	Media Pembelajaran		
X-1.1	Kecermatan	0,3059	Valid
X-1.2	n	0,4202	Valid
X-1.3	pengusaan	0,3636	Valid
X-1.4	pmbelajara	0,3905	Valid
X-1.5	n	0,4056	Valid
X-1.6	Kecermata	0,3875	Valid

X-1.7	n dalam pekerjaan Kesesuaian dengan prosedur Kualitas unjuk pekerjaan Kualitas akhir pekerjaan Tingkat pengalihan pekerjaan Tingkat retensi	0,3680	Valid
-------	---	--------	-------

Sumber : Data primer diolah, 2009.

Tabel 4.2 Hasil matrik korelasi validitas motivasi siswa

Varia bel	Item Variabel	Koefisien Korelasi	Keterangan
X-2	Motivasi siswa		
X-2.1	Mengerti	0,3059	Valid
X-2.2	pembelajara	0,4202	Valid
X-2.3	n	0,3636	Valid
X-2.4	Pembelajara	0,3905	Valid
X-2.5	n menjadi	0,4056	Valid
X-2.6	mudah	0,3875	Valid
X-2.7	Pembelajara	0,3680	Valid
X-2.8	n sesuai	0,3645	Valid
X-2.9	harapan	0,3764	Valid
X-2.10	Tidak ada	0,3400	Valid
X-2.11	keraguan	0,3210	Valid
X-2.12	dlm	0,3341	Valid
X-2.13	pembelajara	0,3098	Valid
X-2.14	n	0,3112	Valid
X-2.15	Merasa puas	0,3198	Valid
X-2.16	dengan	0,3535	Valid
X-2.17	pembelajara	0,3801	Valid
X-2.18	n	0,4132	Valid
X-2.19	Pembelajara	0,4128	Valid

Varia bel	Item Variabel	Koefisi en Korela si	Keteran gan
X-2	Motivasi siswa		
X-2.20	n	0,3445	Valid
X-2.21	menyenangk	0,3801	Valid
X-2.22	an	0,3290	Valid
X-2.23	Tugas-tugas	0,3465	Valid
X-2.24	dan latihan	0,3312	Valid
X-2.25	mnjadi	0,3098	Valid
X-2.26	mudah	0,3222	Valid
X-2.27	Tidak sulit	0,3773	Valid
X-2.28	dalam	0,3123	Valid
X-2.29	memahami	0,3412	Valid
X-2.30	pelajaran Mudah mengambil ide penting Yakin berhasil dalam tes Penyajian sangat menarik Pembelajara n sangat abstrak Mengerjakan tugas dengan tepat waktu Persaingan baik dalam pembelajara n Pembelajara n dipahami dengan mudah Ada perasaan aman Merangsang rasa ingin tahu	0,3567	Valid

Varia bel	Item Variabel	Koefisi en Korela si	Keteran gan
X-2	Motivasi siswa		
	Menghubung kan pelajaran dgn lainnya Perasaan puas dengan nilai yg didapat Teman- teman tidak merasa sulit Tidak merasa khawatir Percaya akan keberhasila nya Manfaat pembelajara n Keanekaraga man yang memukau Menyelesa n pembeljarn dgn berhasil Umpak balik sbg bentuk penghargaan Dpt memusatkan perhatian dlm belajar Menggunakn pegtahuan dgn maksimal Pembelajara n sngat memberikan kesan		

Variabel	Item Variabel	Koefisien Korelasi	Keterangan
X-2	Motivasi siswa		
	Pembelajaran sangat kreatif dan inovatif		

Tabel 4.3 Hasil matrik korelasi validitas hasil belajar

Variabel	Item Variabel	Koefisien Korelasi	Keterangan
Y-1	<i>Soal I : Choose the correct answer based on these question</i>		
Y-2.1	Question	0,3139	Valid
Y-2.2	number	0,4622	Valid
Y-2.3	number	0,3676	Valid
Y-2.4	1	0,3475	Valid
Y-2.5	Question	0,4446	Valid
Y-2.6	number	0,3325	Valid
Y-2.7	number	0,3650	Valid
Y-2.8	2	0,4340	Valid
Y-2.9	Question	0,4342	Valid
Y-2.10	number	0,4543	Valid
	3		
	Question		
	number		
	4		
	Question		
	number		
	5		
	Question		
	number		
	6		
	Question		

Variabel	Item Variabel	Koefisien Korelasi	Keterangan
Y-1	<i>Soal I : Choose the correct answer based on these question</i>		
	number		
	7		
	Question		
	number		
	8		
	Question		
	number		
	9		
	Question		
	number		
	10		
Y-2.11	Question	0,3139	Valid
Y-2.12	number	0,4622	Valid
Y-2.13	number	0,3676	Valid
Y-2.14	1	0,3475	Valid
Y-2.15	Question	0,4446	Valid
Y-2.16	number	0,3325	Valid
Y-2.17	number	0,3650	Valid
Y-2.18	2	0,4340	Valid
Y-2.19	Question	0,4342	Valid
Y-2.20	number	0,4543	Valid
	number		
	3		
	Question		
	number		
	4		
	Question		
	number		
	5		
	Question		
	number		
	6		
	Question		

Variabel	Item Variabel	Koefisien Korelasi	Keterangan
Y-1	<i>Soal I : Choose the correct answer based on these question</i>		
	number 7 Question number 8 Question number 9 Question number 10		
Y-3.21	Question	0,3229	Valid
Y-3.22	number	0,4762	Valid
Y-3.23	number	0,3166	Valid
Y-3.24	1	0,3625	Valid
Y-3.25	Question	0,4186	Valid
Y-3.26	number	0,3325	Valid
Y-3.27	number	0,3430	Valid
Y-3.28	2	0,4560	Valid
Y-3.29	Question	0,4372	Valid
Y-3.30	number	0,4023	Valid
	3 Question number 4 Question number 5 Question number 6		

Variabel	Item Variabel	Koefisien Korelasi	Keterangan
Y-1	<i>Soal I : Choose the correct answer based on these question</i>		
	Question number 7 Question number 8 Question number 9 Question number 10		
Y-4.31	Question	0,3879	Valid
Y-4.32	number	0,4432	Valid
Y-4.33	number	0,3156	Valid
Y-4.34	1	0,3325	Valid
Y-4.35	Question	0,4406	Valid
Y-4.36	number	0,3525	Valid
Y-4.37	number	0,3740	Valid
Y-4.38	2	0,4340	Valid
Y-4.39	Question	0,4632	Valid
Y-4.40	number	0,4163	Valid
	3 Question number 4 Question number 5 Question number		

Variabel	Item Variabel	Koefisien Korelasi	Keterangan
Y-1	<i>Soal 1 : Choose the correct answer based on these question</i>		
	6 Question number 7		
	Question number 8		
	Question number 9		
	Question number 10		

Dari uji validitas ulang instrumen diatas, dapat diketahui bahwa seluruh item pertanyaan telah valid, karena mempunyai nilai lebih besar dari 0,3 dan bernilai positif. Setelah seluruh item pertanyaan pada uji validitas ulang telah valid, selanjutnya dilakukan uji instrumen berikutnya, yaitu uji reliabilitas dengan menggunakan item pertanyaan yang telah valid tersebut.

2. Uji Reliabilitas

Pada uji reliabilitas ini digunakan metode *Alpha Cronbach*. Pada uji ini, jika koefisien Alpha Cronbach yang diperoleh lebih dari 0,6 maka kuisioner dapat dianggap reliabel. Berikut hasil kuisioner motivasi siswa :

Tabel 4.4 Hasil Analisa Reliabilitas media pembelajaran

Variabel	Item Variabel	Koefisien Korelasi	Keterangan
X-1	<i>Media Pembelajaran</i>		
X-1.1	Kecermatan	0,6059	Reliabel
X-1.2	penggunaan	0,7202	Reliabel
X-1.3	pembelajaran	0,8636	Reliabel
X-1.4	akhir	0,6905	Reliabel
X-1.5	Kecermatan dalam	0,7056	Reliabel
X-1.6	pekerjaan Kesesuaian dengan	0,6875	Reliabel
X-1.7	prosedur Kualitas unjuk pekerjaan Kualitas akhir pekerjaan Tingkat pengalihan pekerjaan Tingkat retensi	0,7680	Reliabel

Sumber : Data primer diolah, 2009.

Tabel 4. 5 Hasil Analisa Reliabilitas motivasi siswa

Variabel	Item Variabel	Koefisien Korelasi	Keterangan
X-2	<i>Motivasi siswa</i>		
X-2.1	Mengerti	0,7059	Reliabel
X-2.2	pembelajaran	0,7202	Reliabel
X-2.3	n	0,7636	Reliabel
X-2.4	Pembelajaran	0,8905	Reliabel
X-2.5	n menjadi	0,6056	Reliabel

X-2.6	mudah	0,6875	Reliabel	dengan		
X-2.7	Pembelajaran	0,6680	Reliabel	mudah		
X-2.8	n sesuai	0,7645	Reliabel	Ada		
X-2.9	harapan	0,8764	Reliabel	perasaan		
X-2.10	Tdk ada	0,7400	Reliabel	aman		
X-2.11	keraguan	0,7210	Reliabel	Merangsang		
X-2.12	dlm	0,6341	Reliabel	rasa ingin		
X-2.13	pembelajaran	0,6098	Reliabel	tahu		
X-2.14	n	0,6112	Reliabel	Menhubngkan		
X-2.15	Merasa puas	0,6198	Reliabel	n pelajaran		
X-2.16	dengan	0,6535	Reliabel	dgn lainnya		
X-2.17	pembelajaran	0,7801	Reliabel	Perasaan		
X-2.18	n	0,7132	Reliabel	puas dgn		
X-2.19	Pembelajaran	0,7128	Reliabel	nilai yg		
X-2.20	n	0,7445	Reliabel	didapat		
X-2.21	menyenangkan	0,8801	Reliabel	Teman-		
X-2.22	an	0,7290	Reliabel	teman tidak		
X-2.23	Tugas2 dan	0,6465	Reliabel	merasa sulit		
X-2.24	latihan	0,6312	Reliabel	Tidak		
X-2.25	menjadi	0,6098	Reliabel	merasa		
X-2.26	mudah	0,7222	Reliabel	khawatir		
X-2.27	Tdk sulit	0,7773	Reliabel	Percaya akan		
X-2.28	diam	0,8123	Reliabel	keberhasilan		
X-2.29	memahami	0,6412	Reliabel	nya		
X-2.30	pelajaran	0,6567	Reliabel	Manfaat		
	Mudah			pembelajaran		
	mengambil			n		
	ide penting			Keanekaragaman		
	Yakin			man yang		
	berhasil			memukau		
	dalam tes			Menylsaikn		
	Penyajian			pembeljrnan		
	sangat			dgn berhasil		
	menarik			Umpanbalik		
	Pembelajaran			sbg bentuk		
	n sangat			penghrgaan		
	abstrak			Dpt		
	Mengerjakan			memsatkn		
	tugas dgn			perhatian		
	tepat waktu			dlm belajar		
	Persaingan			Mengunkan		
	baik dalm			pengtahuan		
	pembelajaran			dgn maks		
	n			Pembelajaran		
	Pembelajrn			n sgt		
	dipahami			memberikan		

	kesan Pembelajaran n sgt kreatif dn inovatif		
--	---	--	--

Tabel 4.6 Statistik Reliabilitas
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of items
,656	30

Dari uji reliabilitas diatas, dapat diketahui bahwa nilai koefisien reliabilitas yang diperoleh sebesar 0,656. Nilai ini telah lebih besar dari 0,6 maka dapat disimpulkan bahwa kuesioner telah reliabel.

Tabel 4.7 Hasil Analisa Reliabilitas Hasil Belajar

Variabel	Item Variabel	Koefisien Korelasi	Keterangan
Y-1	Soal 1 : Choose the correct answer based on these question		
Y-1.1	Question number 1	0,7649	Reliabel
Y-1.2	Question number 2	0,7212	Reliabel
Y-1.3	Question number 3	0,8326	Reliabel
Y-1.4	Question number 4	0,6545	Reliabel
Y-1.5	Question number 5	0,6316	Reliabel
Y-1.6	Question number 6	0,7445	Reliabel
Y-1.7	Question number 7	0,6920	Reliabel
Y-1.8	Question number 8	0,7210	Reliabel
Y-1.9	Question number 9	0,7102	Reliabel
Y-1.10	Question number 10	0,6203	Reliabel

Y-2.11	Question number 1	0,6139	Reliabel
Y-2.12	Question number 2	0,6622	Reliabel
Y-2.13	Question number 3	0,6676	Reliabel
Y-2.14	Question number 4	0,7475	Reliabel
Y-2.15	Question number 5	0,8446	Reliabel
Y-2.16	Question number 6	0,6325	Reliabel
Y-2.17	Question number 7	0,7650	Reliabel
Y-2.18	Question number 8	0,7340	Reliabel
Y-2.19	Question number 9	0,6342	Reliabel
Y-2.20	Question number 10	0,7543	Reliabel
Y-3.21	Question number 1	0,7229	Reliabel
Y-3.22	Question number 2	0,7762	Reliabel
Y-3.23	Question number 3	0,7166	Reliabel
Y-3.24	Question number 4	0,6625	Reliabel
Y-3.25	Question number 5	0,6186	Reliabel
Y-3.26	Question number 6	0,7325	Reliabel
Y-3.27	Question number 7	0,8430	Reliabel
Y-3.28	Question number 8	0,6560	Reliabel
Y-3.29	Question number 9	0,6372	Reliabel
Y-3.30	Question number 10	0,6023	Reliabel
Y-4.31	Question number 1	0,6879	Reliabel
Y-4.32	Question number 2	0,6432	Reliabel
Y-	Question number 3	0,6156	Reliabel
Y-	Question number 4	0,8325	Reliabel
Y-	Question number 5	0,7406	Reliabel

4.33	Question number 6	0,7525	abel
Y-	Question number 7	0,6740	Reli
4.34	Question number 8	0,6340	abel
Y-	Question number 9	0,6632	Reli
4.35	Question number 10	0,7163	abel
Y-			Reli
4.36			abel
Y-			Reli
4.37			abel
Y-			Reli
4.38			abel
Y-			Reli
4.39			abel
Y-			Reli
4.40			abel

Dari uji reliabilitas ulang instrumen diatas, dapat diketahui bahwa seluruh item pertanyaan telah reliabel, karena mempunyai nilai lebih besar dari 0,3 dan bernilai positif. Setelah seluruh item pertanyaan pada uji reliabilitas ulang telah reliabel.

Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan memperhatikan asumsi-asumsi yang telah ada. Hal ini bisa dilakukan dengan memakai uji t yang telah disebutkan di bab III.

Langkah pertama dilakukan dalam syarat uji hipotesis.

1. Syarat uji hipotesis

Syarat pengujian hipotesis sebagai berikut :

Pengujian hipotesis no. 1:

H1 : Terdapat perbedaan hasil belajar belajar Bahasa Inggris antara siswa yang menggunakan komputer dengan yang tidak menggunakan.

H0 : Tidak ada perbedaan hasil belajar Bahasa Inggris antara siswa yang menggunakan komputer dan yang tidak menggunakan

Pengujian hipotesis no.2 :

H1 : Terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Inggris antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah

H0 : Tidak ada perbedaan hasil belajar Bahasa Inggris antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah

Pengujian hipotesis no.3 :

H1 : Terdapat interaksi antara pembelajaran yang menggunakan komputer dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa.

H0 : Tidak ada interaksi antara pembelajaran yang menggunakan komputer dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar Bahasa Inggris siswa

Pengambilan keputusan:

1. Dengan membandingkan hasil statistik hitung dengan statistik tabel :

Jika hitung < t-tabel, maka H0 diterima

Jika hitung > t-tabel, maka H0 ditolak

2. Berdasarkan nilai probabilitas yang diperoleh dalam statistik :

Jika nilai probabilitas >0,05 maka H0 diterima

Jika nilai probabilitas <0,05,maka H0 ditolak

Hasil Analisis data

Tabel 4.8 Analisis data

Hasil Perhitungan berdasarkan Analisa varian dua jalur pada hasil belajar antara motivasi belajar tinggi dan rendah

ANOVA

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.

Nilai ini menunjukkan bahwa setiap variabel penggunaan komputer meningkat 1 kali, maka hasil belajar akan meningkat sebesar 1,057 kali atau dengan kata lain setiap peningkatan hasil belajar dibutuhkan variabel penggunaan komputer sebesar 1,057 dengan asumsi variabel lain (X2, A1 dan A2) tetap (=0)

- b2=2,036

Nilai ini menunjukkan bahwa setiap variabel tanpa menggunakan komputer meningkat 1 kali, maka hasil belajar siswa akan meningkat sebesar 2,036 kali atau dengan kata lain setiap peningkatan hasil belajar dibutuhkan variabel yang tidak menggunakan komputer sebesar 2,036 dengan asumsi variabel lain (X1,A1 dan A2) tetap (=0)

- b3=0,291

Nilai ini menunjukkan bahwa setiap variabel motivasi belajar tinggi meningkat 1 kali, maka hasil belajar akan meningkat sebesar 0,291 kali atau dengan kata lain setiap peningkatan hasil belajar dibutuhkan variabel motivasi belajar tinggi sebesar 0,291 dengan asumsi variabel lain (X1, X2 dan A2) tetap (=0)

- b4=0,319

Nilai ini menunjukkan bahwa setiap variabel motivasi belajar rendah meningkat 1 kali, maka hasil belajar akan meningkat sebesar 0,319 kali atau dengan kata lain setiap peningkatan hasil belajar dibutuhkan variabel motivasi belajar rendah sebesar 0,319 dengan asumsi variabel lain (X1, X2 dan A1) tetap (=0)

Dari persamaan diatas dapat diketahui pula bahwa nilai R-square yang

diperoleh sebesar 0,822. Artinya persamaan yang terbentuk telah dapat menjelaskan total keragaman data sebesar 82,2%. Nilai ini telah cukup baik untuk merepresentasikan data yang diperoleh selama penelitian.

Dari data yang sudah diperoleh maka berdasarkan uji t (parsial) diperoleh hasil seperti dibawah ini:

Uji t (Uji Parsial)

* X1 (menggunakan komputer)

Hipotesis dalam uji parsial ini adalah sebagai berikut:

H0 :b1 = 0 (tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel penggunaan komputer dengan hasil belajar)

H1 : b1 ≠ 0 (terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel penggunaan komputer dengan hasil belajar)

α= 0,05

Dari perhitungan uji parsial untuk variabel X1 diatas, diperoleh nilai t hitung sebesar 2,156 dengan nilai signifikansi sebesar 0,038. Nilai t hitung ini jika dibandingkan dengan t tabel sebesar 2,023 lebih besar. Maka tolak H0. artinya variabel penggunaan komputer mempunyai pengaruh signifikan atau mempunyai pengaruh yang cukup besar terhadap hasil belajar.

*X2 (tidak menggunakan komputer)

Hipotesis dalam uji simultan ini adalah sebagai berikut:

H0:b1 = 0 (tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel yang tidak menggunakan komputer dengan hasil belajar)

H1: b1≠0 (terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel yang tidak menggunakan komputer dengan hasil belajar)

α= 0,05

Dari perhitungan uji parsial untuk variabel X2 diatas, diperoleh nilai t hitung sebesar 4,523 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai t hitung jika dibandingkan

dengan t tabel sebesar 2,023 lebih besar. Maka tolak H0. artinya variabel yang tidak menggunakan komputer berpengaruh sangat signifikan atau mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap hasil belajar

*X3 (motivasi belajar tinggi)

Hipotesis dalam uji simultan ini adalah sebagai berikut:

H0: $b_1 = 0$ (tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel motivasi belajar tinggi dengan prestasi belajar)

H1: $b_1 \neq 0$ (terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel motivasi belajar tinggi dengan prestasi belajar)

$\alpha = 0,05$

Dari perhitungan uji parsial untuk variabel A1 diatas, diperoleh nilai t hitung sebesar 0,618 dengan nilai signifikansi sebesar 0,540. Nilai t hitung jika dibandingkan dengan t tabel sebesar 2,023 lebih besar. Maka tolak H0. artinya variabel yang tidak menggunakan komputer berpengaruh sangat signifikan atau mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap hasil belajar

*X4 (motivasi belajar rendah)

Hipotesis dalam uji simultan ini adalah sebagai berikut:

H0: $b_1 = 0$ (tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel motivasi belajar rendah dengan hasil belajar)

H1: $b_1 \neq 0$ (terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel motivasi belajar rendah dengan hasil belajar)

$\alpha = 0,05$

Dari perhitungan uji parsial untuk variabel A2 diatas, diperoleh nilai t hitung sebesar 0,774 dengan nilai signifikansi sebesar 0,444. Nilai t hitung jika dibandingkan dengan t tabel sebesar 2,023 lebih besar. Maka tolak H0. artinya variabel yang tidak menggunakan komputer berpengaruh sangat signifikan atau mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap hasil belajar. Sedangkan dari uji F(simultan) maka diperoleh Hipotesis sebagai berikut:

H0: $b_1 = 0$ (tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel hasil belajar dengan variabel media pembelajaran dan motivasi belajar)

H1 : $b_1 \neq 0$ (terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel hasil belajar dengan variabel media pembelajaran dan motivasi belajar)

$\alpha = 0,05$

Dari pengujian keseluruhan variabel bebas (X dan A) secara simultan terhadap variabel terikat (Y) didapatkan nilai F hitung sebesar 40,488 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. nilai f hitung ini jika dibandingkan dengan nilai F tabel dengan derajat bebas (db) $n_1=4$ dan $n_2=35$ sebesar 2,64 lebih besar. Maka tolak H0. artinya secara simultan (bersama-sama) variabel bebas (X dan A) berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat (Y) prestasi belajar.

4. Interaksi antara variabel metode pembelajaran dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar

Untuk melihat sejauh mana interaksi yang terdapat antara masing-masing variabel bebas X dan A terhadap variabel Y, dapat dilihat pada nilai korelasi parsial antara kedua variabel tersebut.

Tabel 4.9 Nilai korelasi parsial variabel bebas X dan A terhadap variabel Y

Variabel bebas X dan A	Nilai korelasi parsial	Keterangan
Penggunaan komputer (X1)	0,342	Cukup kuat
Tanpa komputer (X2)	0,607	Kuat
Motivasi tinggi (A1)	0,104	Sangat kecil
Motivasi rendah (A2)	0,130	Sangat kecil

Berdasarkan tabel 6 diatas, dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

- Variabel X1 mempunyai nilai korelasi parsial dengan variabel Y sebesar 0,342 yang menunjukkan bahwa kekuatan interaksi antara variabel X1 (komputer) dengan variabel Y adalah cukup kuat
- Variabel X2 mempunyai nilai korelasi parsial dengan variabel Y sebesar 0,607 yang menunjukkan bahwa kekuatan interaksi antara variabel X2 (tidak menggunakan komputer) dengan variabel Y adalah kuat
- Variabel A1 mempunyai nilai korelasi parsial dengan variabel Y sebesar 0,104 yang menunjukkan bahwa kekuatan interaksi antara variabel A1 (motivasi belajar tinggi) dengan variabel Y sangat kecil
- Variabel A2 mempunyai nilai korelasi parsial dengan variabel Y sebesar 0,130 yang menunjukkan bahwa kekuatan interaksi antara variabel A2 (motivasi belajar rendah) dengan variabel Y sangat kecil

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Perbedaan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas XI jurusan Teknik informatika untuk yang menggunakan komputer dan tidak di SMKN 4 dan SMK Ahmad Yani Probolinggo.

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa ada perbedaan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas XI jurusan Teknik informatika untuk yang menggunakan komputer dan tidak di SMKN 4 dan SMK Ahmad Yani Probolinggo. Penjelasanannya adalah bahwa siswa yang menerima pembelajaran dengan menggunakan komputer akan memperoleh kecocokan dengan apa yang mereka kehendaki ketika mereka mendaftarkan diri mereka untuk masuk pada jurusan tersebut. Sehingga ketika

gurunya memakai komputer maka mereka merasa tertantang untuk melakukan yang terbaik. Di sisi lain, siswa yang diajar tanpa menggunakan komputer yang pada dasarnya mereka ingin mengenal komputer lebih jauh lagi baik untuk dunia usaha ataupun bukan, dan ternyata mereka tidak mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan komputer maka mereka cenderung malas sehingga mereka akan mengalami kesulitan menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Amstrong (2004:99) menegaskan bahwa pembelajaran dapat memungkinkan guru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dalam dunia pendidikan. Namun demikian tidak ada rangkaian metode pembelajaran yang bekerja secara efektif untuk semua siswa. Setiap siswa memiliki kecenderungan tertentu. Oleh karena itu metode mungkin akan efektif dikelompokkan siswa, tetapi akan kurang efektif pada kelompok lain. Oleh karena itu metode ceramah cocok untuk siswa dengan tipe kecerdasan linguistik, akan tetapi tidak cocok bagi siswa dengan tipe kecerdasan kinestetik. Dengan dasar ini sudah seharusnya guru memperhatikan jenis kecerdasan yang menonjol pada masing-masing siswa agar dapat menentukan metode pembelajaran yang tepat untuk mengoptimalkan potensi yang ada dalam diri siswa.

Dengan demikian, hal ini dapat dikatakan bahwa penggunaan Media pembelajaran dalam hal ini Komputer program powerpoint memberikan hasil yang berbeda dengan pengajaran yang menggunakan sistem konvensional (tidak menggunakan komputer) pada siswa kelas XI jurusan Teknik Informatika di SMK Negeri 4 dan SMK Ahmad Yani Probolinggo.

B. Perbedaan hasil belajar bahasa Inggris Siswa kelas XI JURUSAN Teknik Informatika antara yang mempunyai motivasi belajar tinggi dan rendah di SMKN 4 dan SMK Ahmad Yani Probolinggo..

Perbedaan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas XI Jurusan Teknik Informatika antara yang mempunyai motivasi tinggi dan rendah di SMK Negeri 4 dan SMK Ahmad Yani Probolinggo dapat dikatakan bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi lebih bersemangat, tekun dan penuh antusias dalam mengikuti pembelajaran dikelas. Akan tetapi, hal ini pasti berbeda dengan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah, mereka lebih cenderung untuk pasif serta tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal itulah yang menyebabkan hasil belajar mereka berbeda.

Motivasi berkaitan dengan mental sebagai pendorong atau menggerakkan, mengarahkan dan mempertahankan tingkah laku, motivasi belajar tersebut memegang peranan yang penting dalam belajar, sehingga seseorang bermotivasi belajar tinggi akan berusaha melaksanakan tugasnya dengan sekuat tenaga agar pekerjaannya berhasil sesuai dengan keinginannya dan semakin mudah untuk mencapai keberhasilan belajarnya.

. Donald dalam sardiman (1986) mengemukakan bahwa motivasi adalah perbuatan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Sedangkan Celland (1961) menyatakan bahwa motivasi berprestasi merupakan hasrat untuk melakukan segala sesuatu sebaik mungkin untuk mencapai kepuasan batin individu.

Sartain dalam Purwanto (1996) menyatakan bahwa motivasi merupakan suatu pernyataan yang kompleks didalam suatu organisme yang mengarahkan tingkah laku terhadap suatu tujuan, dan tujuan itulah yang

menentukan tingkah laku organisme. Jadi motivasi merupakan pendorong untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar ia tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan yang dimaksudkan.

Dengan demikian motivasi belajar adalah motivasi yang terjadi pada situasi belajar yang terdapat pada seseorang ketika melaksanakan proses belajar. Motivasi belajar adalah sesuatu yang menimbulkan semangat belajar. Kata sesuatu tersebut berarti tenaga dorong yang menggerakkan seorang agar semangat belajar, semakin meningkat sehingga menghasilkan prestasi belajar yang baik pula.

Dengan demikian, hal ini dapat dikatakan bahwa antara siswa yang mempunyai motivasi tinggi dan rendah dapat memberikan hasil belajar yang berbeda pada siswa kelas XI jurusan Teknik Informatika di SMK Negeri 4 dan SMK Ahmad Yani Probolinggo.

C. Interaksi antara media pembelajaran dan motivasi belajar yang berpengaruh terhadap hasil bahasa Inggris siswa kelas XI Jurusan teknik Informatika di SMKN 4 dan SMK Ahmad Yani Probolinggo.

Seperti apa yang disampaikan di awal bahwa perbedaan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas XI Jurusan Teknik Informatika antara yang menggunakan Media Komputer program powerpoint dengan pengajaran yang menggunakan sistim konvensional (tidak menggunakan komputer) di SMK Negeri 4 dan SMK Ahmad Yani Probolinggo dapat dijelaskan bahwa siswa yang menerima pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berjalan sesuai dengan harapan yaitu mendapatkan hasil belajar yang bagus, karena siswa yang menggunakan media pembelajaran merasa lebih tertarik dengan

pembelajaran dengan penggunaan komputer dengan program powerpoint. Di sisi lain, pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran (konvensional) merasa kurang tertarik sehingga hasil belajar yang dicapai kurang maksimal. Dengan demikian, hal ini dapat dikatakan bahwa penggunaan Media pembelajaran dalam hal ini Komputer program powerpoint memberikan hasil yang berbeda dengan pengajaran yang menggunakan sistem konvensional (tidak menggunakan komputer) pada siswa kelas XI jurusan Teknik Informatika di SMK Negeri 4 dan SMK Ahmad Yani Probolinggo.

Selain itu, perbedaan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas XI Jurusan Teknik Informatika antara yang mempunyai motivasi belajar tinggi dan rendah di SMK Negeri 4 dan SMK Ahmad Yani Probolinggo dapat dikatakan bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi lebih bersemangat, tekun dan penuh antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Akan tetapi, hal ini pasti berbeda dengan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah, mereka lebih cenderung untuk pasif serta tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, hal ini dapat dikatakan bahwa antara siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi dan rendah dapat memberikan hasil belajar yang berbeda pada siswa kelas XI jurusan Teknik Informatika di SMK Negeri 4 dan SMK Ahmad Yani Probolinggo.

Dengan demikian ada interaksi antara penggunaan media pembelajaran dengan motivasi belajar siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas XI Jurusan Teknik Informatika di SMK Negeri 4 dan SMK Ahmad Yani Probolinggo.

Kesimpulan

Hasil penelitian dan pembahasan yang telah disampaikan di awal sebelumnya membuktikan bahwa memang :

1. ditemukan perbedaan hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas XI jurusan Teknik Informatika antara yang menggunakan komputer dan yang tidak di SMKN 4 dan SMK Ahmad Yani Probolinggo.
2. ditemukan ada perbedaan hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas XI jurusan Teknik Informatika antara yang mempunyai motivasi belajar tinggi dan rendah di SMKN 4 dan SMK Ahmad Yani Probolinggo.
3. ditemukan ada interaksi antara media pembelajaran dan motivasi belajar yang berpengaruh terhadap hasil belajar Inggris siswa kelas XI jurusan Teknik Informatika di SMKN 4 dan SMK Ahmad Yani Probolinggo.

Saran

Sehubungan dengan hasil dan kesimpulan penelitian ini, berikut ada beberapa saran yang sengaja diajukan oleh peneliti yang mungkin akan bermanfaat bagi yang menerima saran-saran ini.

1. Saran untuk Guru

Diharapkan agar Guru selalu senantiasa untuk berimprovisasi dalam mengajar. Semakin rajin seorang Guru menggunakan media pembelajaran maka akan semakin aktif dirinya untuk mengembangkan diri dalam proses belajar mengajar sehingga para siswa merasa tidak akan cepat bosan dalam belajar serta bisa mencapai hasil yang baik.

2. Bagi pengembangan Ilmu pengetahuan

Diharapkan bahwa penelitian ini dapat dijadikan sebagai penopang dalam pengembangannya.

3. Bagi peneliti lain

Mudah-mudahan hasil empirik mengenai penelitian ini dapat dijadikan sebagai landasan empirik atau kerangka acuannya. Dengan demikian akan

diperoleh temuan-temuan yang lebih mendalam.

Daftar Pustaka

Abdurrahman, Soejono. 1998. *Metodologi Penelitian, Suatu Pemikiran Dan Penerapannya*. Rieka Cipta Jakarta.
Ahmad Ahmadi. 1991. *Psikologi belajar*. Rieka Cipta Jakarta.

Ajhar Arsyad. 2002. *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Perkasa. Jakarta

Ary, Donald dkk. 1982. *Introduction to Research in Education* (Terjemahan). Usaha nasional. Surabaya.

Azar, Betty Schrapfer (1989). *Understanding and Using English Grammar*. New Jersey, United State of America.

Barron's (2004. *How to Prepare For The Toiec*. (3 rd edition). Ciputat, Indonesia.

Baso, Arief Rahman (2002) *Media Interaktif*, Surabaya, Pasca Sarjana Universitas Adi Buana Surabaya

Baso, Arief Rahman dan Moerad (1999). *Perkembangan Teknologi dan Media Pembelajaran Surabaya*. Pasca Sarjana Universitas Adi Buana Surabaya.

Baso, Moerad (2001) *Teknologi Pembelajaran (Learning Technology)*, *Kapita Selekt dan Media Interaktif*, Surabaya. Universitas Adi Buana Surabaya

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1989. *Ilmu Pengajaran, Taxonomi*

Variabel. Dirjen Dikti, P2LPTK. Jarkarta

Departemen Pendidikan Nasional.2001. *Manajemen Peningkatan Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah*. Direktorat Pendidikan Menengah Umum. Jakarta.

De Cecco, J.P. and Crow Ford. 1977. *The Psychology of Learning & Instruction Education Psychology*. Second Edition. Prentice Hall. New Delhi. India.

Degeng, INS (2004). *Konsep, Teori dan Model TEP*. Prasarjana Magister Teknologi Pembelajaran, Universitas Negeri Malang.

Degeng, INS.1997. *Strategi Pembelajaran Mengorganisasi laai dengan Model Elaborasi*, Malang Penerbit IKIP malang bekerjasama dengan Ikatan Profesi Teknologi Pendidikan Indonesia

Jamalludin Harun & Zaidatun Tasir. (2003). *Multimedia dalam pendidikan*, PTS Publication, Bentong, (on line), ([http// www. Jz-media. Com](http://www.Jz-media.Com), diakses 20 Maret 2009)

Jamalludin Harun & Zaidatun Tasir.(2000). *Pengenalan kepada Multimedia*, Kuala lumpur, (on line) ([http// www. Jz-media. Com](http://www.Jz-media.Com), diakses 20 Maret 2009)

Kasbollah, K.1992. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Inggris*.Malang:IKIP Malang

Marascudu, I.. 1983. *Multivariate Statistics in the Social in the Social Sciences, a Researchers*"

- Mas'ud, fuad (1996) *Essential of English Grammar a Practical Guide* (2 nd edition) BPFE Yogyakarta.
- Mengembangkan Bahan Informasi, *membuat Presentasi dengan Power point* (2009) (on line) (http://www.delivery.org/guidelines/how/hm_16/hm_16_li.htm, diakses 20 maret 2009
- Nama Sujana, 2001 *Penilaian Hasil Belajar Mengajar* Rieka Cipta Jakarta
- Ouda Teda Ena (2006) *Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Piranti Lunak Presentasi*. Indonesia Language and Culture Intensive Course (ILCIC) Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, (on line), (<http://www.yahoo.com>. Diakses 20 Maret 2009)
- Suharsini Arikunto. 1999. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Rieka Cipta. Jakarta.
- Surakhmad, W. 1984. *Metodologi Pengajaran Nasional*, Bandung: Tarsito.
- T. Raka Joni. 1998. *Teknologi Pembelajaran*. PPS IKIP Malang.
- Winardi, J. 2001. *Motivasi dan pemotivasian dalam manajemen*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Zainal Aqib. 2002. *Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran*. Insan Cendekia. Surabaya.