

**Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Karya Siswa
dalam Mata Pelajaran Desain Multimedia**



**SARAH LUTHFIAH
5235125325**

**Skripsi Ini Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Dalam Memperoleh Gelar Sarjana**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
DAN KOMPUTER**

FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2017

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis skripsi saya ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri dengan arahan dosen pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, Januari 2017
Yang membuat pernyataan



Sarah Luthfiah
5235125325

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul : “Analisis Faktor-Faktor Hasil Karya Siswa dalam Mata Pelajaran Desain Multimedia”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta. Dalam merencanakan, menyusun, dan menyelesaikan, penulisan skripsi, banyak menerima bantuan, bimbingan, dan motivasi serta dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis bermaksud mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada para pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, terutama kepada :

1. Dr. Yuliatri Sastrawijaya , M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
2. Prof. Dr. Drs. Ir. Ivan Hanafi, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Pertama yang selalu membimbing dan memberi masukan kepada penulis hingga skripsi selesai.
3. Prasetyo Wibowo Y., S.T. M.Eng selaku Dosen Pembimbing Kedua yang senantiasa membimbing dan memberi masukan kepada penulis hingga skripsi ini selesai.
4. Abdullah dan Rifka Humaida selaku Orangtua dan Mas Pandu selaku suami tercinta yang selalu memotivasi, membantu dan memberi dukungan kepada penulis yang tiada henti-hentinya serta berdoa untuk kelancaran dan kemudahan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. SMK Negeri 7 Jakarta atas bantuan dan kerjasamanya dalam menyelesaikan skripsi ini

Terima kasih juga penulis ucapkan kepada rekan-rekan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Non Reguler 2012 yang selalu mendoakan dan memberi semangat.

Peneliti menyadari skripsi ini masih banyak kekurangannya baik bentuk, isi, maupun teknik penyajiannya. Oleh sebab itu kritikan yang bersifat membangun dari berbagai pihak peneliti terima dengan tangan terbuka sangat diharapkan. Semoga kehadiran skripsi ini memenuhi sarannya.

Jakarta, Januari 2017

Penulis

ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMENGARUHI HASIL KARYA SISWA DALAM MATA PELAJARAN DESAIN MULTIMEDIA

SARAH LUTHFIAH

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan mengetahui faktor-faktor dominan yang mempengaruhi hasil karya siswa dalam mata pelajaran desain multimedia kelas XI Multimedia di SMKN 7 Jakarta yang beralamat di Jl. Tenggiri No.1 Jakarta Timur. Penelitian dilakukan di SMKN 7 Jakarta, dilaksanakan pada bulan Mei 2016. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan analisis faktor. Populasi penelitian adalah seluruh kelas XI jurusan Multimedia di SMKN 7 Jakarta. Data primer di penelitian ini menggunakan skala likert 1-4 karena skala ini dapat mengukur gejala berupa perilaku atau sikap responden. Instrumen dikatakan reliabel dan valid apabila nilai $KMO \geq 0.5$. Penelitian ini dibatasi dua faktor yang mempengaruhi hasil karya siswa dalam mata pelajaran desain multimedia, yaitu faktor internal yang terdiri dari minat, bakat, kognitif, dan intelegensi, serta faktor eksternal yang terdiri dari kurikulum, program, sarana dan fasilitas, dan guru. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa faktor internal memiliki KMO sebesar 0.70 dan faktor eksternal memiliki KMO sebesar 0.698. Hal ini menunjukkan instrumen dalam penelitian ini sudah valid dan memiliki ketepatan dalam analisis faktor. Dari faktor internal, minat memberikan pengaruh terbesar, yakni dengan muatan sebesar 0.865. Sedangkan pada faktor eksternal yang memberikan pengaruh terbesar dengan nilai muatan sebesar 0.784 adalah program sekolah dalam mempengaruhi hasil karya siswa dalam mata pelajaran desain multimedia di SMKN 7 Jakarta.

Kata Kunci : Analisis Faktor, Hasil Karya Siswa, Faktor Dominan.

ANALYSIS OF THE FACTORS THAT INFLUENCED THE WORK OF STUDENTS IN THE SUBJECT OF MULTIMEDIA DESIGN

SARAH LUTHFIAH

ABSTRACT

This research aims to describe and determine the dominant factors that influence students work in the subjects of multimedia design at grade XI Multimedia in SMK 7 Jakarta at Jl. Tenggiri 1 East Jakarta. The research was conducted at SMK 7 Jakarta, held in May 2016. The method used is descriptive quantitative with factor analysis. The research population was the whole class XI Multimedia department at SMK 7 Jakarta. Primary data in this research using a likert scale of 1-4 because this scale can measure symptoms of behavior or attitude of the respondent. The instrument is said to be reliable and valid if the value of $KMO \geq 0.5$. The research was limited to two factors that affect the work of students in the subjects of multimedia design, namely internal factors which consist of interests, talents, cognitive, and intelligence, as well as external factors which consist of curriculum, programs, facilities and amenities, and teachers. Based on the results that internal factors have KMO of 0.70 and external factors have KMO of 0.698. This shows the instrument in this study is valid and has the accuracy of the factor analysis. From internal factors, interest gives the greatest influence, namely the value of communalities of 0.865. While the external factors that have the greatest influence with a value of communalities 0.784 is school program in influencing the students work in the subjects of multimedia design at SMK 7 Jakarta.

Keywords: Factor analysis, Student Work, Dominant Factor.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK.	iv
ABSTRACT.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I : PENDAHULUAN	
1.1.Latar Belakang Masalah.....	1
1.2.Identifikasi Masalah	5
1.3.Pembatasan Masalah	5
1.4.Perumusan Masalah	6
1.5.Tujuan Penelitian	6
1.6.Kegunaan Penelitian.....	6
BAB II : KERANGKA TEORITIK DAN KERANGKA BERPIKIR	
2.1.Kerangka Teoritik	7
2.1.1. Hasil Karya Mata Pelajaran Desain Multimedia	7
2.1.1.1.Hasil Karya	7
2.1.1.2.Mata Pelajaran Desain Multimedia	18
2.1.2. SMKN 7 Jakarta.....	19
2.1.2.1. Siswa SMK	19
2.1.2.2.SMKN 7 Jakarta	19
2.2.Penelitian yang Relevan.....	20
2.3.Kerangka Berpikir	21

2.4.Hipotesis Penelitian.....	22
-------------------------------	----

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian	23
3.1.1.Tempat Penelitian.....	23
3.1.2. Waktu Penelitian	23
3.1.3. Subjek Penelitian.....	23
3.2. Metode dan Rancangan Penelitian	24
3.3. Populasi dan Sampel	24
3.4. Teknik Pengumpulan Data	25
3.4.1. Instrumen Variabel Terikat (Hasil Karya)	26
3.4.1.1. Definisi Konseptual.....	26
3.4.1.2. Definisi Operasional.....	26
3.4.2. Instrumen Variabel Bebas (Faktor-Faktor Hasil Karya).....	27
3.4.2.1. Definisi Konseptual.....	27
3.4.2.2. Definisi Operasional.....	27
3.4.2.3. Kisi-kisi Instrumen.....	27
3.4.2.4. Pengujian Validitas dan Penghitungan Reliabilitas ..	28
3.5. Teknik Analisis Data.....	31
3.5.1. Analisis Statistik Deskriptif	31
3.5.2. Analisis Faktor	33
3.5.2.1. Keiser-Mayer-Olkin (KMO).....	34
3.5.2.2. Anti-Image Matrices.....	35
3.5.2.3. Commuality	35
3.6. Hipotesis Statistika.....	35

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1.Deskripsi Data	36
4.1.1. Gambaran Umum Lokasi.....	36
4.1.2. Gambaran Umum Responden.....	37
4.1.3. Analisis Statistik Deskriptif	37
4.1.3.1. Indikator Faktor Internal.....	37
4.1.3.1.1. Minat	37

4.1.3.1.2. Intelegensi	39
4.1.3.1.3. Bakat	40
4.1.3.1.4. Kognitif	41
4.1.3.1.5. Kurikulum	42
4.1.3.1.6. Program	43
4.1.3.1.7. Sarana dan Fasilitas	44
4.1.3.1.8. Guru	46
4.2.Pembahasan Hasil Penelitian	47
4.2.1. Analisis Faktor	47
4.2.1.1. Faktor Internal	48
4.2.1.2. Faktor Eksternal	51
4.2.2. Pembahasan	54
4.2.2.1. Faktor Internal	54
4.2.2.1.1. Minat	54
4.2.2.1.2. Intelegensi	55
4.2.2.1.3. Bakat	55
4.2.2.1.4. Kognitif	56
4.2.2.2. Faktor Eksternal	57
4.2.2.2.1. Kurikulum	57
4.2.2.2.2. Program	58
4.2.2.2.3. Sarana dan Fasilitas	59
4.2.2.2.4. Guru	60
4.2.3. Analisis Hasil Pengujian Faktor	60
 BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1.Kesimpulan.....	62
5.2.Saran	63
 DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN-LAMPIRAN	66
RIWAYAT HIDUP	99

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1. Kisi-Kisi Instrumen Variabel (x) Faktor-Faktor Hasil Karya Desain Siswa	28
Tabel 3.2. Kriterion Uji Validitas Menurut Sugiyono.....	30
Tabel 4.1. Tabel Frekuensi Minat	38
Tabel 4.2. Tabel Frekuensi Intelegensi	39
Tabel 4.3. Tabel Frekuensi Bakat	41
Tabel 4.4. Tabel Frekuensi Kognitif	42
Tabel 4.5. Tabel Frekuensi Kurikulum.	43
Tabel 4.6. Tabel Frekuensi Program	44
Tabel 4.7. Tabel Frekuensi Sarana dan Fasilitas.....	45
Tabel 4.8. Tabel Frekuensi Guru.....	46
Tabel 4.9. Anti Image Correlation Faktor Internal Tahap 1	48
Tabel 4.10. Anti Image Correlation Faktor Internal Tahap 2	49
Tabel 4.11. Anti Image Correlation Faktor Internal Tahap 3	50
Tabel 4.12. Muatan Faktor Internal.....	50
Tabel 4.13. Anti Image Correlation Faktor Eksternal Tahap 1	51
Tabel 4.14. Anti Image Correlation Faktor Eksternal Tahap 2.....	52
Tabel 4.15. Anti Image Correlation Faktor Eksternal Tahap 3.....	53
Tabel 4.16. Muatan Faktor Eksternal	53

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Kerangka Berpikir	23

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Perhitungan SPSS Faktor Internal Tahap 1	67
Lampiran 2. Perhitungan SPSS Faktor Internal Tahap 2	72
Lampiran 3. Perhitungan SPSS Faktor Internal Tahap 3	74
Lampiran 4. Perhitungan SPSS Faktor Eksternal Tahap 1	78
Lampiran 5. Perhitungan SPSS Faktor Eksternal Tahap 2	82
Lampiran 6. Perhitungan SPSS Faktor Eksternal Tahap 3	85
Lampiran 7. Instrumen Penelitian	90
Lampiran 8. Daftar Nilai Karya Siswa.....	94
Lampiran 9. Contoh Hasil Karya Siswa.....	96
Lampiran 10. Surat dan Perizinan	97

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 (1) pendidikan adalah: “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara”. Pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan kita. Peningkatan mutu pendidikan pun sangat diperlukan saat ini agar menghasilkan sumber daya manusia yang baik sesuai dengan tuntutan pasar kerja yang semakin tinggi.

Menurut PP 29 tahun 1990 pasal 1 ayat 3 Pendidikan Kejuruan adalah pendidikan pada jenjang menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa dalam memiliki kemampuan dasar untuk dapat mengembangkan diri secara berkelanjutan serta menyiapkan siswa menjadi manusia seutuhnya yang mampu meningkatkan kualitas hidup dan memiliki keahlian.

Pada Sekolah Menengah Kejuruan, lebih banyak praktik yang dilakukan sehingga peserta didik diharapkan lebih mahir dan ahli sesuai dengan bidangnya. Desain Multimedia merupakan salah satu mata pelajaran sekolah menengah kejuruan multimedia yang membahas pengetahuan dasar tentang multimedia, mulai dari pengertian hingga pembuatan desain untuk produk multimedia. Topik

materi yang dipelajari dalam mata pelajaran ini adalah: Konsep Multimedia, Alir Proses Produksi Produk Multimedia, Gambar Sketsa, dan Gambar Ilustrasi.

Topik Konsep Multimedia menjelaskan tentang pengertian multimedia, tools multimedia, komponen multimedia dan produk multimedia. Topik alir proses produksi multimedia menjelaskan tentang siklus hidup pembuatan sebuah produk multimedia, yang meliputi pra produksi, produksi dan pasca produksi. Topik gambar sketsa menjelaskan tentang pengertian gambar sketsa, teknik pembuatan gambar sketsa dan macam-macam bentuk gambar sketsa. Topik ilustrasi menjelaskan tentang pengertian dan fungsi ilustrasi, bentuk-bentuk ilustrasi, macam-macam gambar ilustrasi serta teknik pembuatan gambar ilustrasi.

Pada mata pelajaran Desain Multimedia ada beberapa karya desain yang dihasilkan siswa sebagai salah satu kompetensi yang harus dicapai. Guru-guru dapat memberikan penugasan di sekolah ataupun di rumah. Hasil karya yang dihasilkan siswa berbeda-beda dalam satu sekolah. Banyak yang mempengaruhi hasil karya siswa dalam mata pelajaran Desain Multimedia dan satu sama lainnya berkaitan dan berinteraksi dalam mempengaruhi hasil karya siswa.

Pada pelajaran Desain Multimedia diperlukan keterampilan yang dimiliki untuk membuat suatu hasil karya. Seperti membuat gambar ilustrasi menggunakan tangan atau digital, membuat sketsa, menggambar bentuk, dan menggambar sebuah desain yang sesuai dengan elemen dan prinsip desain. Hasil karya merupakan salah satu hasil belajar siswa yang dihasilkan pada pelajaran Desain Multimedia. Hasil karya yang berbeda pada setiap siswa dikarenakan faktor-faktor

yang mempengaruhi, seperti minat, bakat, kecerdasan, dan kemampuan kognitif yang berbeda pada setiap siswa mempengaruhi hasil karya desainnya.

Menurut Munadi dalam Rusman (2012:124), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internalnya ialah faktor fisiologis dan faktor psikologis. Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran. Dalam faktor psikologis, setiap individu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar peserta didik.

Faktor eksternalnya ialah, faktor lingkungan dan faktor instrumental. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruangan yang kurang akan sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan sangat berbeda pada pembelajaran pada pagi hari yang kondisinya masih segar dan dengan ruangan yang cukup untuk bernafas lega. Sedangkan, faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana, dan guru

Pada kenyataannya tidak semua siswa memiliki minat, bakat, kecerdasan, dan kemampuan kognitif secara bersamaan. Ada beberapa sekolah yang tidak memiliki kurikulum, program, sarana dan fasilitas yang menunjang siswa dalam memahami dan mempelajari mata pelajaran desain multimedia

Faktor internal dan eksternal yang tidak mendukung akan mempengaruhi hasil karya desain siswa. Faktor internal pada siswa tidak dapat timbul secara bersamaan. Misalnya, seorang siswa memiliki minat yang tinggi pada pelajaran Desain Multimedia, akan tetapi memiliki bakat yang rendah terkait menggambar desain. Begitupun sebaliknya. Misal, seorang siswa yang memiliki kemampuan kognitif yang tinggi, tapi tidak memiliki minat yang tinggi. Hal-hal tersebut dapat mempengaruhi hasil karya desainnya.

Hasil pengamatan yang dilakukan di SMKN 7 Jakarta, terdapat siswa dengan kondisi yang berbeda-beda. Dilihat dari hasil karya dan nilai hasil karya siswa SMKN 7 Jakarta, terdapat siswa yang pintar dalam menggambar desain, tapi kurang berminat dalam pelajarannya. Lalu ada siswa yang giat sekali dalam membuat desain, tapi hasilnya kurang bagus.

Sehubungan dengan latar belakang masalah, penulis akan melakukan penelitian tentang faktor-faktor yang berpengaruh dengan hasil belajar tersebut dan agar dapat mengetahui faktor apa saja yang paling dominan mempengaruhi hasil karya siswa dalam mata pelajaran Desain Multimedia dengan mengadakan studi kasus di SMKN 7 Jakarta. Maka, penulis mengambil judul: **“Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Karya Siswa dalam Mata Pelajaran Desain Multimedia”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada di atas maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil karya siswa dalam mata pelajaran Desain Multimedia di SMKN 7 Jakarta
2. Terdapat pengaruh setiap faktor eksternal dan internal terhadap hasil karya siswa dalam mata pelajaran Desain Multimedia di SMKN 7 Jakarta
3. Masih banyak siswa yang hasil belajar siswa berupa desain kurang bagus pada mata pelajaran Desain Multimedia di SMKN 7 Jakarta

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka batasan masalah dalam penelitian adalah:

1. Penelitian ini hanya dilakukan di SMKN 7 Jakarta
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil karya siswa dalam mata pelajaran Desain Multimedia dibatasi pada faktor internal (minat, bakat, kecerdasan, kemampuan kognitif) dan faktor eksternal (sarana dan fasilitas, program, kurikulum, dan guru). Sementara faktor lainnya diasumsikan memiliki pengaruh yang sama (fisiologi dan lingkungan).

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian adalah “Apakah faktor-faktor dominan yang mempengaruhi hasil karya siswa SMKN 7 Jakarta dalam mata pelajaran Desain Multimedia?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, batasan dan rumusan masalah, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian adalah:

1. Menganalisis faktor yang mempengaruhi hasil karya siswa
2. Mengetahui faktor dominan yang mempengaruhi hasil karya siswa

1.6 Kegunaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, batasan, rumusan masalah dan tujuan, maka kegunaan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi sekolah dan guru, dapat dipakai dan menjadi rekomendasi pada proses pembelajaran
2. Bagi peneliti, menambah wawasan tentang faktor yang berpengaruh terhadap hasil karya siswa

BAB II

KERANGKA TEORITIK DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1 Kerangka Teoritik

2.1.1 Hasil Karya Mata Pelajaran Desain Multimedia

2.1.1.1 Hasil Karya

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, hasil artinya sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan, dan sebagainya) oleh usaha. Karya artinya hasil perbuatan; buatan; ciptaan. Sehingga, hasil karya adalah sesuatu yang dibuat oleh usaha sehingga menghasilkan buatan atau ciptaan. Hasil Karya juga dapat dikatakan sebagai prestasi belajar. Prestasi adalah hasil dari usaha individu berupa pengetahuan, nilai, dan sikap yang kemudian dapat menghasilkan perubahan tingkah laku dan diwujudkan dalam bentuk nilai (Winkel, 1996: 102). Hasil karya adalah salah satu hasil belajar yang dicapai siswa. Nana Sudjana (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.

Sehingga, hasil karya adalah hasil yang dicapai setelah menjalani usaha belajar dan dalam pelaksanaan belajar banyak dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti minat, bakat, kemampuan kognitif, kecerdasan, kurikulum, guru, dan sarana dan prasarana sekolah. Penilaian yang diberikan guru bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa, sikap, keterampilan dasar, dan kreatifitas.

Hasil karya yang dibuat oleh siswa dapat diukur, baik ketika proses pembelajarannya ataupun dilihat dari hasil pengukuran berupa evaluasi. Semakin baik proses pembelajaran yang dilakukan, semakin baik pula hasil belajar dan hasil karya yang dibuat oleh siswa.

Hasil karya dalam penelitian adalah sebuah hasil karya desain yang dibuat oleh siswa. Tingkat keberhasilan hasil karya desain siswa dinyatakan dalam bentuk nilai yang diperoleh melalui tes mengenai pelajaran atau kompetensi yang diberikan. Dasar penilaian karya terdiri dari kreatifitas dan keterampilan siswa.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar terdiri dari faktor internal dan eksternal siswa. Berikut akan dijelaskan faktor-faktornya:

Faktor Internal

1. Intelegensi

Menurut Reber dalam Syah (2010: 131), intelegensi pada umumnya dapat diartikan sebagai kemampuan psiko-fisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat. Intelegensi sebenarnya bukan hanya persoalan otak saja, namun juga organ tubuh lainnya. Walaupun memang peran otak lebih menonjol karena otak merupakan penggerak dari seluruh organ. Tingkat kecerdasan atau inteligensi (IQ) siswa tak dapat diragukan lagi, sangat menentukan tingkat keberhasilan siswa belajar.

Hasil penelitian yang diungkapkan oleh Nasution dalam Djamarah (2008: 194-195), telah menunjukkan hubungan yang erat antara IQ dengan hasil belajar siswa di sekolah. Dijelaskan dari IQ, sekitar 25% hasil belajar di sekolah dapat dijelaskan dari IQ, yaitu kecerdasan sebagaimana diukur oleh tes intelegensi.

Menurut Sabri (2007: 115), kemampuan intelegensi bukanlah kemampuan genetis yang dibawa sejak lahir, melainkan merupakan kemampuan hasil pembentukan atau perkembangan yang dicapai oleh individu. Makin tinggi taraf intelegensi seseorang akan makin cepat, makin tepat, dan makin berhasil dalam bertindak atau memecahkan masalah; sebaliknya makin rendah kemampuan intelegensi seseorang akan semakin tidak bisa berbuat apa-apa. Kemampuan intelegensi mencakup berbagai lapangan, baik kemampuan verbal (berpikir, pidato, pengetahuan, kesenian) maupun kecakapan yang berkaitan dengan gerak (melukis, menari, tinju, mengendarai kendaraan, dan sebagainya).

Pada umumnya, anak-anak yang memiliki intelegensi tinggi akan mampu dengan cepat dan berhasil dalam melaksanakan dan menyelesaikan tugas-tugas. Cepat lambatnya tempo belajar siswa dalam menerima dan menyerap pelajaran dipengaruhi taraf intelegensi (Sabri, 2007: 118-119)

Menurut Heidentich dalam Dalyono (2010: 184), intelegensi menyangkut kemampuan untuk belajar dan menggunakan apa yang telah dipelajari dalam usaha penyesuaian terhadap situasi-situasi yang kurang dikenal, atau dalam pemecahan masalah-masalah. Manusia yang belajar sering menghadapi situasi-situasi baru serta permasalahan. Hal itu memerlukan kemampuan individu yang belajar untuk menyesuaikan diri serta memecahkan setiap permasalahan yang dihadapi.

2. Bakat

Menurut Chaplin dan Reber dalam Syah (2010: 133), bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada

masa yang akan datang. Setiap orang pasti memiliki bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai ke tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing. Dalam perkembangan selanjutnya, bakat kemudian diartikan sebagai kemampuan individu untuk melakukan tugas tertentu tanpa banyak bergantung pada upaya pendidikan dan pelatihan. Bakat akan dapat mempengaruhi tinggi-rendahnya prestasi belajar bidang studi tertentu.

Menurut Michael dalam Suryabrata (2002: 160), meninjau bakat itu terutama dari segi kemampuan individu untuk melakukan sesuatu tugas, yang sedikit sekali tergantung kepada latihan mengenai hal tersebut. Bakat bisa didapati dengan keturunan dari silsilah keluarganya. Contoh, orang tua nya adalah pelukis, sehingga menumbuhkan bakat anaknya menggambar juga.

Menurut Sunarto dan Hartono dalam Dajamarah (2011: 197), bakat memungkinkan seseorang untuk mencapai prestasi dalam bidang tertentu, akan tetapi diperlukan latihan, pengetahuan, pengalaman, dan dorongan atau motivasi agar bakat itu dapat terwujud. Contoh, seseorang mempunyai bakat menggambar, jika ia tidak pernah diberi kesempatan untuk mengembangkan, maka bakat tersebut tidak akan tampak. Jika orang tuanya menyadari bahwa anaknya mempunyai bakat menggambar dan mengusahakan agar ia mendapatkan pengalaman yang sebaik-baiknya untuk mengembangkan bakatnya, dan anak itu juga menunjukkan minat yang besar untuk mengikuti pendidikan menggambar, maka ia akan dapat mencapai prestasi yang unggul dan bahkan dapat menjadi pelukis terkenal.

Menurut Dalyono (2010: 56), bakat memiliki pengaruh besar dalam menentukan keberhasilan belajar. Contoh, belajar main piano, apabila dia memiliki bakat musik, akan lebih mudah dan cepat pandai dibandingkan orang yang tidak memiliki bakat itu.

3. Minat

Menurut Syah (2010: 133-134), minat adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Terdapat faktor-faktor internal yang mempengaruhi minat seseorang seperti pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan. Minat dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang-bidang studi tertentu.

Minat menurut Slameto dalam Djamarah (2008:191), adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa anak didik lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Anak didik memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut. Minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal yang besar untuk mencapai atau memperoleh benda atau tujuan yang diminati itu. Menurut Dalyono dalam Djamarah (2008: 191), minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan prestasi yang rendah.

Menurut Sabri (2007: 84), minat menurut psikologi adalah suatu kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat sesuatu secara terus

menerus. Minat ini erat kaitannya dengan perasaan terutama perasaan senang, karena itu dapat dikatakan, minat itu terjadi karena sikap senang terhadap sesuatu. Minat yang dapat menunjang belajar adalah minat kepada bahan/mata pelajaran dan kepada guru yang mengajarnya. Apabila siswa tidak berminat, sebaiknya dibangkitkan sikap positif (sikap menerima) kepada pelajaran dan kepada gurunya agar siswa mau belajar memperhatikan pelajaran.

Menurut Sabri (2007: 85), peranan minat dalam belajar adalah sebagai *motivating force*, yaitu sebagai kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang berminat (sikapnya senang) kepada pelajaran akan tampak terdorong terus untuk tekun belajar.

4. Kemampuan kognitif

Menurut Djamarah (2008: 202), dalam dunia pendidikan ada tiga tujuan pendidikan yang sangat dikenal dan diakui oleh para ahli pendidikan, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif merupakan kemampuan yang selalu dituntut kepada anak didik untuk dikuasai. Karena penguasaan kemampuan pada tingkatan ini menjadi dasar bagi penguasaan ilmu pengetahuan.

Menurut Slamet dalam Djamarah (2011: 202), ada tiga kemampuan yang harus dikuasai sebagai jembatan untuk sampai pada penguasaan kemampuan kognitif, yaitu persepsi, mengingat dan berpikir. Persepsi adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi ke dalam otak manusia. Melalui persepsi, manusia secara terus-menerus mengadakan hubungan dengan lingkungannya. Hubungan ini dilakukan lewat indranya, yaitu indra penglihatan, pendengar, dan peraba. Mengingat adalah suatu aktivitas kognitif, dimana orang

menyadari bahwa pengetahuannya berasal dari masa lampau atau berdasarkan kesan-kesan yang diperoleh dari masa lampau. (Djamarah, 2011: 203)

Menurut Garrett dalam Djamarah (2011: 204), berpikir adalah tingkah laku yang sering implisit dan tersembunyi dan biasanya dengan menggunakan simbol-simbol. Disini ternyata harus diakui bahwa berpikir merupakan kegiatan mental yang bersifat pribadi.

Menurut Mustofa (2015: 90), dalam arti yang luas, kognisi ialah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan. Dalam perkembangan selanjutnya, istilah kognitif menjadi populer sebagai salah satu ranah psikologis manusia yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, dan keyakinan.

Faktor Eksternal

1. Sarana dan Fasilitas

Menurut Djamarah (2008: 183-184), sarana mempunyai arti yang penting dalam pendidikan. Gedung sekolah misalnya sebagai tempat yang strategis bagi berlangsungnya kegiatan belajar mengajar di sekolah. Salah satu persyaratan untuk membuat suatu sekolah adalah pemilikan gedung sekolah yang bertujuan untuk memberikan kemudahan pelayanan anak didik.

Selain masalah sarana, fasilitas merupakan salah satu kelengkapan sekolah yang sama sekali tidak bisa diabaikan. Fasilitas mengajar merupakan kelengkapan mengajar guru yang harus dimiliki sekolah. Ini kebutuhan guru yang tak bisa

dianggap ringan. Anak didik tentu dapat belajar lebih baik dan menyenangkan bila suatu sekolah dapat memenuhi segala kebutuhan belajar anak didik.

Menurut Iskandar (2009: 215), terdapat kondisi fisik kelas yang harus diperhatikan. Seperti jenis kegiatan pembelajaran yang dilakukan (ruang kelas/ di ruang praktikum), jumlah siswa yang melakukan kegiatan, pengaturan tempat duduk, ventilasi dan pengaturan cahaya, dan pengaturan dan penyimpanan barang-barang.

2. Program

Setiap sekolah mempunyai program pendidikan. Program pendidikan disusun untuk dijalankan demi kemajuan pendidikan. Keberhasilan pendidikan di sekolah tergantung dari baik tidaknya program pendidikan yang dirancang. Program pendidikan disusun berdasarkan potensi sekolah yang tersedia, baik tenaga, finansial, dan sarana prasarana.

Bervariasinya potensi yang tersedia melahirkan program pendidikan yang berlainan untuk setiap sekolah. Untuk program pendidikan yang bersifat umum masih terdapat persamaan, tetapi untuk penjabaran program pendidikan yang menjadi bagian-bagian program kecil ada perbedaan. Tenaga, finansial, dan sarana prasarana merupakan penyebab dari perbedaan itu.

Program bimbingan dan penyuluhan mempunyai andil yang besar dalam keberhasilan belajar anak didik di sekolah. Pada proses pembelajaran, akan ada anak didik yang menemukan kesulitan dalam belajar. Bervariasinya nilai kuantitatif di dalam buku rapor sebagai bukti bahwa tingkat penguasaan bahan pelajaran oleh anak didik yang bermacam-macam. Bantuan guru dapat diberikan

kepada anak didik yang bermasalah agar mereka menemukan kemudahan dalam belajar. Kekurangan tenaga bimbingan dan penyuluhan tidak menjadi alasan untuk tidak memberikan bantuan dalam usaha mengeluarkan anak didik dari kesulitan belajar. Wali kelas atau dewan guru dapat berperan sebagai penyuluh yang memberikan penyuluhan bagaimana cara mengatasi kesulitan belajar dan bagaimana cara belajar yang baik dan benar kepada anak didik.

Program pengajaran yang guru buat akan mempengaruhi kemana proses belajar itu berlangsung. Program pengajaran yang dibuat guru tidak hanya berguna bagi guru, tetapi juga bagi anak didik. Bagi guru dapat menyeleksi perbuatan sendiri dan kata-kata atau kalimat yang dapat menunjang tercapainya tujuan pengajaran. Bagi anak didik atau siswa dapat memilih bahan pelajaran atau kegiatan yang menunjang ke arah penguasaan materi seefektif dan seefisien mungkin (Djamarah, 2008: 181-183)

3. Kurikulum

Dalam Djamarah (2008: 180), kurikulum adalah *a plan for planning* yang merupakan unsur substansial dalam pendidikan. Tanpa kurikulum kegiatan belajar mengajar tidak berlangsung, sebab tidak ada perencanaan materi dan pembelajaran yang harus guru sampaikan dalam suatu pertemuan kelas. Maka untuk semua mata pelajaran, setiap guru memiliki kurikulum untuk mata pelajaran yang dipegang dan diajarkan kepada anak didik. Setiap guru harus mempelajari dan menjabarkan isi kurikulum ke dalam program yang lebih rinci dan jelas sarannya. Sehingga dapat diketahui dan diukur dengan pasti tingkat keberhasilan belajar mengajar yang telah dilaksanakan.

Hasan dalam Rohman (2012: 200) mengemukakan bahwa konsep kurikulum dapat ditinjau dalam empat dimensi, yaitu kurikulum sebagai suatu ide; yang dihasilkan melalui teori-teori dan penelitian, khususnya dalam bidang kurikulum dan pendidikan, kurikulum sebagai suatu rencana tertulis, sebagai perwujudan dari kurikulum sebagai suatu ide; yang di dalamnya memuat tentang tujuan, bahan, kegiatan, alat-alat, dan waktu, kurikulum sebagai suatu kegiatan, yang merupakan pelaksanaan dari kurikulum sebagai suatu rencana tertulis; dalam bentuk praktik pembelajaran, dan kurikulum sebagai suatu hasil yang merupakan konsekuensi dari kurikulum sebagai suatu kegiatan, dalam bentuk ketercapaian tujuan kurikulum yakni tercapainya perubahan perilaku atau kemampuan tertentu dari para peserta didik.

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa: “Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”.

Menurut Iskandar (2009: 141 - 143), dalam pengertian lebih luas, keberadaan kurikulum tidak saja terbatas pada materi yang akan diberikan. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Menurut Nizar dalam Iskandar (2009: 143), kurikulum dapat dipahami sebagai landasan yang digunakan pendidik untuk membimbing peserta didiknya ke arah tujuan pendidikan yang

diinginkan melalui akumulasi sejumlah pengetahuan, keterampilan, dan sikap mental.

4. Guru

Menurut Djamarah (2008: 185), guru merupakan unsur manusiawi dalam pendidikan. Kehadiran guru mutlak diperlukan di dalamnya. Kalau hanya ada anak didik, tetapi guru tidak ada, maka tidak akan terjadi kegiatan belajar mengajar di sekolah. Guru memang menyangkut dimensi yang luas, tidak hanya bersentuhan dengan masalah di luar dirinya seperti mampu berhubungan dengan baik dengan warga masyarakat di luar sekolah dan berhubungan dengan anak didiknya, tetapi juga masalah yang berkaitan dengan diri pribadinya. Menurut Soelaeman dalam Djamarah (2008: 186), untuk menjadi guru yang baik itu tidak dapat diandalkan kepada bakat ataupun hasrat ataupun lingkungan belaka, namun harus disertai kegiatan studi dan latihan serta praktek/pengalaman yang memadai agar muncul sikap guru yang diinginkan sehingga melahirkan kegairahan kerja yang menyenangkan.

Menurut Djamarah (2010: 31), dalam pengertian yang sederhana, guru adalah orang yang memberikan ilmu pengetahuan kepada anak didik. Guru dalam pandangan masyarakat adalah orang yang melaksanakan pendidikan di tempat-tempat tertentu, tidak mesti di lembaga formal, tetapi bisa juga di masjid, di surau/musala, di rumah, dan sebagainya.

Ametembun dalam Djamarah (2010: 32) bahwa guru adalah semua orang berwenang dan bertanggung jawab terhadap pendidikan murid-murid, baik secara individual ataupun klasikal, baik di sekolah maupun di luar sekolah.

2.1.1.2 Mata Pelajaran Desain Multimedia

Pada buku paket Desain Multimedia dari kementerian pendidikan kebudayaan Republik Indonesia dijelaskan di halaman 1 pada bab pendahuluan mengenai deskripsi mata pelajaran Multimedia. Desain Multimedia adalah salah satu mata pelajaran paket Multimedia (MM) pada program keahlian Teknik Komputer dan Informatika (TKI). Berdasarkan struktur kurikulum mata pelajaran Desain Multimedia disampaikan di Kelas XI semester satu dan semester dua, masing-masing 2 jam pelajaran. Multimedia merupakan penggabungan teks, gambar, suara, video dan animasi untuk menyampaikan maksud tertentu. Dengan multimedia, penyampaian sebuah produk menjadi lebih menarik, apalagi jika dilengkapi dengan unsur interaktivitas di dalamnya. Sebuah produk multimedia yang baik, akan diawali dengan desain yang baik pula. Pembelajaran Desain Multimedia ini menggunakan metode pendekatan praktikum atau eksperimen berbasis sains yang merupakan bidang pendekatan ilmiah dengan tujuan dan aturan khusus, dimana tujuan utamanya adalah untuk memberikan bekal keterampilan yang kuat dengan disertai landasan teori yang realistis mengenai fenomena yang akan kita amati. Ketika suatu permasalahan yang hendak diamati memunculkan pertanyaan-pertanyaan yang tidak dapat terjawab, maka metode eksperimen ilmiah hendaknya dapat memberikan jawaban melalui proses yang logis. Proses belajar pendekatan eksperimen pada hakekatnya merupakan proses berfikir ilmiah untuk membuktikan hipotesis dengan logika berfikir (Rahayu, 2013: 1).

2.1.2 SMKN 7 Jakarta

2.1.2.1 Siswa SMK

Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengertian murid berarti orang (anak yang sedang berguru (belajar, bersekolah). Sedangkan menurut Khan (2005: 62), pengertian siswa adalah orang yang datang ke suatu lembaga untuk memperoleh atau mempelajari beberapa tipe pendidikan dan pelajar adalah orang yang mempelajari ilmu pengetahuan berapa pun usianya, dari mana pun, siapa pun, dalam bentuk apa pun, dengan biaya apa pun untuk meningkatkan intelek dan moralnya dalam rangka mengembangkan dan membersihkan jiwanya dan mengikuti jalan kebaikan.

Siswa disebut juga dengan peserta didik. Dalam pasal 1 ayat 4 UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional: Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan dirinya melalui proses pendidikan pada jalur jenjang dan jenis pendidikan tertentu.

2.1.2.2 SMKN 7 Jakarta

SMKN 7 Jakarta terletak di Jalan Tenggiri No.1 Jakarta Timur. SMKN 7 Jakarta memiliki luas tanah 5.293 M² yang dibangun untuk beberapa ruangan, lapangan dan halaman. Adapun rincian ruangnya yaitu : ruang kelas sebanyak 21 kelas dengan luas 1.962M², ruang kepala sekolah/wakil, ruang guru, ruang Tata Usaha, Masjid, ruang perpustakaan, laboratorium multimedia/bahasa, laboratorium komputer, laboratorium bahasa inggris, laboratorium KKPI, laboratorium fisika, laboratorium kimia, bengkel cetak sablon, bengkel cetak offset, bengkel cetak jilid, ruang BK/konseling, ruang UKS/kesehatan, ruang

OSIS, ruang koperasi sekolah, ruang gudang, ruang pos jaga, rumah dinas, kantin, toilet.

Jumlah Guru di sekolah ini sebanyak 55 orang. Adapun jumlah siswa 707 orang yang tersebar di beberapa jurusan yaitu jurusan Teknik Komputer Jaringan, Multimedia, Grafika,

2.2 Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan adalah:

1. Skripsi Anggia Lestari, Program Studi Tata Busana, jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta Juni 2010 dengan judul Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Mata Pelajaran Menggambar Busana. Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 33 Jakarta yang beralamat di Jl. Gading Mas Timur II Kelapa Gading – Jakarta Utara. Penelitian ini bertujuan mengetahui faktor-faktor paling dominan yang mempengaruhi hasil belajar siswa dalam mata pelajaran menggambar busana. Metode yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan pendekatan studi kasus untuk mengetahui lebih dalam mengenai suatu SMK dan siswanya untuk menganalisis faktor eksternal dan internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa dalam mata pelajaran menggambar busana. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X dan XI jurusan tata busana di SMKN 33 Jakarta dengan pengambilan sampel jenuh. Data primer di penelitian ini menggunakan skala likert 1-4, karena skala ini dapat mengukur gejala berupa perilaku atau sikap responden. Penelitian ini dibatasi dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dalam mata

pelajaran menggambar busana, yaitu faktor internal (dibentuk oleh minat, kecerdasan, bakat, motivasi, dan kemampuan kognitif). Sedangkan faktor eksternal (dibentuk oleh kurikulum, program, sarana dan fasilitas, serta guru).

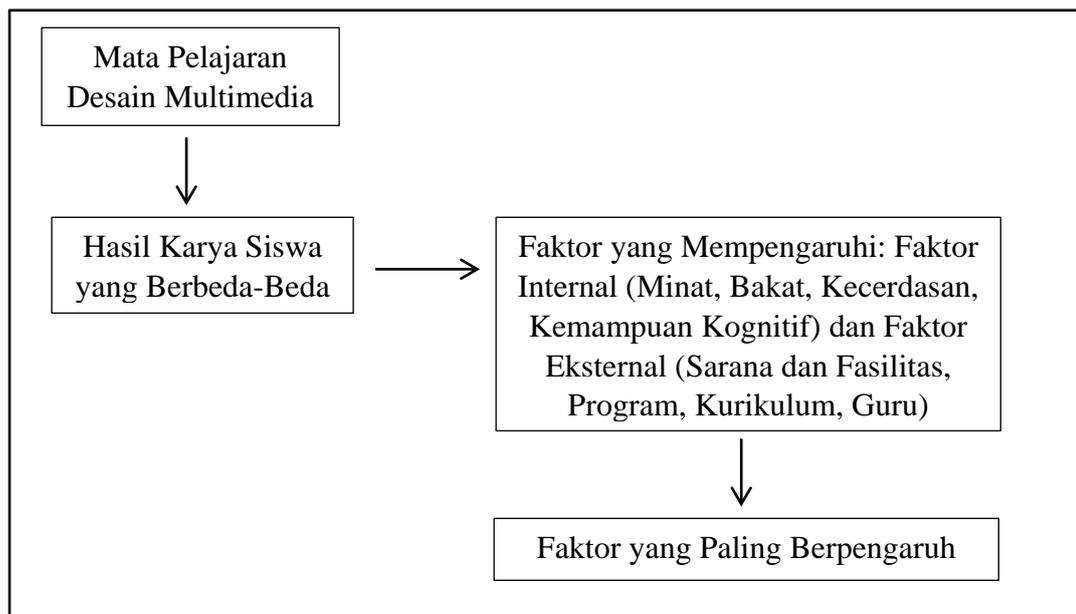
2. Skripsi Tutuk Narfanti, Jurusan Matematika, dengan judul Analisis Pengaruh Faktor Eksternal Belajar Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 160 Jakarta. Tujuan penelitiannya adalah untuk mengetahui pengaruh faktor eksternal belajar terhadap peningkatan hasil belajar matematika baik secara simultan maupun besar tiap faktor tersebut terhadap peningkatan hasil belajar matematika. Metode pengambilan data dengan kuesioner diolah dengan *Partial Least Square* (PLS).

2.3 Kerangka Berpikir

Pada mata pelajaran Desain Multimedia, siswa mempelajari teori dan praktik. Salah satu kompetensi yang dicapai adalah menghasilkan suatu karya desain. Hasil karya merupakan hasil belajar yang dilakukan saat praktik. Hasil karya adalah sesuatu yang dibuat oleh usaha sehingga menghasilkan buatan atau ciptaan.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil karya siswa dalam mata pelajaran Desain Multimedia SMKN 7 Jakarta. Faktor internal yang terdiri dari minat, bakat, kecerdasan, kemampuan kognitif dan faktor eksternal yang terdiri dari sarana dan fasilitas, program, kurikulum, dan guru. Beberapa faktor ini berbeda-beda pada setiap siswa. Ada yang memiliki minat tinggi, tapi memiliki bakat renda. Begitu pun sebaliknya.

Berdasarkan hal di atas, peneliti akan meneliti faktor-faktor yang mempengaruhi hasil karya siswa pada mata pelajaran Desain Multimedia di SMKN 7 Jakarta. Alur penelitian yang akan dilakukan ditunjukkan oleh gambar 2.1.



Gambar 2.1. Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian dari kerangka berpikir, dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

“terdapat faktor-faktor dominan yang mempengaruhi hasil karya siswa pada mata pelajaran Desain Multimedia di SMKN 7 Jakarta”

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian

3.1.1 Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMKN 7 Jakarta. Sekolah dipilih karena memiliki aspek pendukung agar penelitian berjalan dengan baik. Peneliti melihat bahwa siswa di sekolah tersebut mempunyai hasil karya yang berbeda pada setiap siswanya. Sehingga peneliti ingin melakukan penelitian tentang faktor yang mempengaruhi hasil karya siswa tersebut. Faktor yang akan diteliti adalah faktor internal (dibentuk oleh minat, kecerdasan, bakat, motivasi, dan kemampuan kognitif) dan faktor eksternal (dibentuk oleh kurikulum, program, sarana dan fasilitas, serta guru).

3.1.2 Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan selama bulan April – Mei 2016. Waktu tersebut diambil karena merupakan semester ganjil dan proses pembelajaran mata pelajaran Desain Multimedia sedang berlangsung dan sudah menghasilkan karya yang dapat dilihat.

3.1.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam adalah siswa kelas XI SMKN 7 Jakarta paket keahlian Multimedia.

3.2 Metode dan Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan menggunakan survei dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2012: 11), metode penelitian kuantitatif disebut metode *positivistic* karena berlandaskan pada filsafat positivisme. Metode ini sebagai metode ilmiah karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkret/empiris, objektif, terukur, rasional, dan sistematis. Metode ini juga disebut metode konfirmatif, karena metode ini cocok digunakan untuk pembuktian/konfirmasi.

Kemudian menurut Sugiyono (2010: 6), metode survei digunakan untuk mendapatkan data dari tempat tertentu yang alamiah (bukan buatan), tetapi peneliti melakukan perlakuan dalam mengumpulkan data, misalnya dengan mengedarkan kuesioner, test, wawancara terstruktur, dan sebagainya (perlakuan tidak seperti dalam eksperimen).

Menurut Sumanto (2014: 179), metode deskriptif merupakan kegiatan penelitian yang melibatkan pengumpulan data untuk menguji hipotesis yang berkaitan dengan status atau kondisi objek yang diteliti pada saat dilakukan penelitian. Penelitian deskriptif akan mendeskripsi dan menginterpretasi apa yang ada.

3.3 Populasi dan Sampel

Menurut Sugiyono (2012: 119), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian, yang termasuk ke dalam populasi adalah siswa kelas XI SMKN 7 Jakarta Paket Keahlian Multimedia yang berjumlah 30 orang.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono: 2012: 80). Teknik pengambilan sampel pada penelitian adalah sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2012: 126), sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

1. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2012:59) variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variabel tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Maka dari itu, peneliti mengambil variabel dalam penelitiannya sebagai berikut :

a. Variabel Bebas (x)

Menurut Sugiyono (2012:59), variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependent (terikat). variabel bebas yang akan berkaitan dengan masalah yang akan diteliti adalah variabel x, yaitu faktor-faktor hasil karya.

b. Variabel Terikat (y)

Menurut Sugiyono (2012:59), variabel merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam hal ini variabel yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti adalah variabel y, yaitu hasil karya desain.

2. Sumber data

Sumber data yang digunakan untuk variabel faktor-faktor hasil karya adalah kuesioner yang diberikan kepada sampel yang sudah ditetapkan. Dan sumber data untuk variabel hasil karya adalah nilai yang diperoleh siswa.

Menurut Sugiyono (2012: 192), kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan dan pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.

3.4.1 Instrumen Variabel Terikat (Hasil Karya)

3.4.1.1 Definisi Konseptual

Hasil karya adalah hasil yang dicapai setelah menjalani usaha belajar dan dalam pelaksanaan belajar banyak dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti minat, bakat, kemampuan kognitif, kecerdasan, kurikulum, guru, dan sarana dan prasarana sekolah.

3.4.1.2 Definisi Operasional

Hasil karya adalah hasil yang dicapai setelah menjalani usaha belajar dan dalam pelaksanaan belajar banyak dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti minat, bakat, kemampuan kognitif, kecerdasan, kurikulum, guru, dan sarana dan prasarana sekolah. Hasil karya didapatkan dengan teknik dokumentasi berupa nilai tugas karya siswa yang mencakup nilai keterampilan siswa.

3.4.2 Instrumen Variabel Bebas (Faktor-Faktor Hasil Karya)

Menurut Sugiyono (2009: 76), instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati, secara spesifik fenomena ini disebut variabel penelitian. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependent (terikat) (Sugiyono, 2012:59).

3.4.2.1 Definisi Konseptual

Faktor-faktor hasil karya adalah faktor-faktor yang mempengaruhi hasil karya siswa yang terdiri dari faktor internal (dibentuk oleh minat, kecerdasan, bakat, motivasi, dan kemampuan kognitif) dan faktor eksternal (dibentuk oleh kurikulum, program, sarana dan fasilitas, serta guru).

3.4.2.2 Definisi Operasional

Analisis faktor-faktor hasil karya didapatkan dari teknik survei yang dilakukan kepada responden. Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti adalah menggunakan kuesioner atau angket. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawab (Sugiyono, 2010 : 142).

3.4.2.3 Kisi-kisi Instrumen

Kisi-kisi instrumen digunakan untuk mengukur variabel yang diuji cobakan. Kisi-kisi disajikan untuk memberikan informasi mengenai indikator-indikator yang berkaitan dengan faktor-faktor hasil karya siswa. Kisi-kisi pada Tabel 3.1

berdasarkan kumpulan teori-teori yang sudah didapatkan di kerangka teoritik dari berbagai para ahli.

Tabel 3.1. Kisi-Kisi Instrumen Variabel (x) Faktor-Faktor Hasil Karya Desain Siswa

Dimensi	Indikator	Nomor Soal	Total Butir Soal
Faktor Internal	Minat	1, 2, 3, 4, 5, 6	20
	Intelegensi	7, 8, 9, 10, 11	
	Bakat	12, 13, 14, 15, 16	
	kemampuan kognitif	17, 18, 19, 20	
Faktor Eksternal	Kurikulum	21, 22, 23, 24	15
	Program	25, 26, 27	
	Sarana dan fasilitas	28, 29, 30, 31	
	Guru	32, 33, 34, 35	
Jumlah			35

3.4.2.4 Pengujian Validitas dan Penghitungan Reliabilitas

Uji validitas menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur mengukur apa yang di ukur. Jika seorang peneliti menggunakan kuesioner dalam pengumpulan data, maka kuesioner yang disusun harus dapat mengukur apa yang diukur. Menurut Sugiyono (2010:121), uji validitas adalah suatu langkah pengujian yang dilakukan terhadap isi (*content*) dari suatu instrument dengan tujuan untuk mengukur ketepatan instrumen yang digunakan dalam suatu penelitian. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.

Proses validasi dilakukan dengan menganalisis data hasil uji coba instrumen, yaitu validitas butir dengan menggunakan koefisien antara skor butir dengan skor total instrumen. Dengan rumus *Pearson Product Moment* sebagai berikut:

$$R_{xy} = \frac{N(\sum xy) - (\sum x \cdot \sum y)}{\sqrt{\{(N \cdot \sum x^2) - (\sum x)^2\} \cdot \{(N \cdot \sum y^2) - (\sum y)^2\}}} \dots\dots\dots (1)$$

Keterangan:

R_{xy} = Koefisien korelasi

$\sum x$ = Jumlah skor item

$\sum y$ = Jumlah skor total (seluruh item)

N = Jumlah responden

Sepasang data dapat dikatakan memiliki validitas yang signifikan apabila nilai $sig. < 0,05$. Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, maka butir pertanyaan dianggap tidak valid dan didrop atau tidak digunakan.

Menurut Sugiyanto (2010:121), uji reliabilitas adalah pengujian yang dapat menunjukkan sejauh mana alat ukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama (Sugiyanto, 2010:121). Pada penelitian, uji reliabilitas yang digunakan adalah *Internal Consistency*, dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja (Sugiyanto, 2010:131). Kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan rumus *Alpha* untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya bukan 1 dan 0. Rumus *Alpha Cronbach* adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right] \dots\dots\dots (2)$$

Keterangan:

r_{11} = Koefisien realibilitas

k = Banyaknya butir pertanyaan soal

s_i^2 = Varians butir

$\sum s_i^2$ = Jumlah varians butir i

s_t^2 = Varians skor total

Sedangkan varians dicari dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$s_i^2 = \frac{\sum xi^2 \frac{(\sum xi)^2}{n}}{n} \dots\dots\dots (3)$$

Keterangan:

si^2 = Simpangan baku

n = Jumlah populasi

$\sum xi^2$ = Jumlah kuadrat x

$\sum xi$ = Jumlah data x

Realibilitas tes angket akan terbukti jika $r_{11} > r_{tabel}$ dengan tingkat kepercayaan 95%. Apabila keadaan tersebut sebaliknya, maka instrumen penelitian itu tidak reliabel. Menurut Sugiyono (2010: 131) pedoman untuk mengadakan interpretasi koefisien realibilitas (r_{11}), digunakan kriteria yang ditunjukkan oleh Tabel 3.2:

Tabel 3.2. Kriteria Uji Validitas Menurut Sugiyono

Koefisien (r_{11})	Interpretasi
Antara 0,800 – 1,000	Sangat Tinggi
Antara 0,600 – 0,800	Tinggi
Antara 0,400 – 0,600	Cukup
Antara 0,200 – 0,400	Rendah

Antara 0,00 – 0,200 = 0	Sangat Rendah Tidak Berkorelasi
--------------------------------	--

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis faktor.

3.5.1 Analisis Statistik Deskriptif

Menurut Sugiyono (2010 : 147), analisis statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Dalam statistik deskriptif penyajian data dilakukan melalui tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, perhitungan modus, median, mean (pengukuran tendensi sentral), perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data melalui perhitungan rata-rata dan standar deviasi, perhitungan persentase. Pada penelitian ini, penyajian data menggunakan tabel dan analisis datanya menggunakan prosentase, mean, dan standar deviasi.

1. Rumus *Prosentase*

Untuk mengetahui tingkat pencapaian responden, digunakan rumus *prosentase* sebagai berikut :

$$\% = \frac{n}{N} \times 100\% \dots\dots\dots (4)$$

Keterangan :

n = nilai yang diperoleh

N = jumlah total responden

% = presentase

2. Rumus *Mean*

Mean merupakan nilai rata-rata yang bisa mewakili sekumpulan data yang representatif. Nilai rata-rata ini didapatkan dengan menjumlahkan data keseluruhan dalam setiap variabel, kemudian dibagi dengan jumlah responden. Secara matematis, rumus untuk mencari *mean* menurut Sugiyono (2009:54) adalah :

$$Me = \frac{\sum X_i}{N} \dots\dots\dots (5)$$

Keterangan:

Me = *Mean* (Rata-rata)

$\sum X_i$ = jumlah nilai X ke i sampai ke n

N = Jumlah individu

Untuk data bergolong yang tersusun dalam tabel distribusi frekuensi, rumus untuk mencari *mean* adalah:

$$Me = \frac{\sum f_i X_i}{\sum f_i} \dots\dots\dots (6)$$

Keterangan:

Me = *Mean* (Rata-rata)

$f_i X_i$ = Perkalian antara f_i pada tiap interval data dengan tanda Kelas (X_i) pada tabel distribusi frekuensi

$\sum f_i$ = Jumlah data/sampel

3. Rumus Standar Deviasi

Standar deviasi atau simpangan dari data yang telah disusun dalam tabel dapat dihitung dengan rumus: (Sugiyono, 2009: 57)

$$s = \sqrt{\frac{\sum (X_i - \bar{X})^2}{(n-1)}} \dots\dots\dots (7)$$

Keterangan:

s = Standar deviasi sampel

x_i = Data ke-i, yang mana $i = 1, 2, 3, \dots$

\bar{x} = Nilai rata-rata (mean)

n = Jumlah data

3.5.2 Analisis Faktor

Analisis data yang digunakan adalah metode analisis faktor. Analisis faktor adalah metode yang digunakan untuk mereduksi data atau meringkas dari variabel yang banyak diubah menjadi variabel yang jumlahnya sedikit (Supranto, 2010:114). Analisis faktor digunakan untuk mengungkap faktor-faktor dominan yang mempengaruhi hasil karya siswa dalam mata pelajaran Desain Multimedia di SMKN 7 Jakarta, dengan rumus sebagai berikut:

$$X_i = B_{i1}F_1 + B_{i2}F_2 + B_{i3}F_3 + \dots + B_{ij}F_j + \dots + B_{im}F_m + V_i\mu_i$$

Keterangan :

X_i = Variabel ke i yang dibakukan

B_{ij} = Koefesien regresi parsial yang dibakukan untuk variabel i pada *common factor* ke j

F_j = *Common factor* ke j

V_i = Koefesien regresi yang dibakukan untuk variabel ke i pada faktor yang unik ke i

μ_i = Faktor unik variabel ke i

m = Banyaknya *common factor*

Untuk perhitungan analisis faktor digunakan program *SPSS Statistics 24 for windows 64 bit*. Pada perhitungan, akan dilakukan teknik analisis tentang *Bartlett's lest of Sphericity*. Analisis ini merupakan uji hipotesis statistik yang digunakan untuk mengetahui interdependensi antar item yang menjadi indikator suatu variabel. Analisis ini berguna untuk menyatakan bahwa item-item yang menjadi indikator dan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil karya siswa tidak berkorelasi satu sama lain (kolinearitas). Apabila terbukti ada item dari faktor – faktor yang mempengaruhi hasil karya siswa yang saling berkorelasi, maka tidak perlu dianalisis lebih lanjut salah satunya, karena mencerminkan atas hal atau aspek yang sama. Setyadin (1997: 6) menyatakan bahwa apabila terdapat Koefisien korelasi (r_{xy}) lebih besar dari 0,08, maka item tersebut gugur. Analisis faktor digunakan untuk mereduksi dan meringkas dari banyak variabel ke dalam satu atau beberapa faktor, dengan menggunakan software SPSS. Analisis ini merupakan uji hipotesis statistik yang digunakan untuk mengetahui interdependensi atau hubungan antar item yang menjadi indikator suatu variabel. Perhitungan analisis faktor dengan software SPSS menurut Supranto (2010 :118) meliputi:

3.5.2.1 Keiser-Mayer-Olkin (KMO)

Menurut Supranto (2010 :118), KMO mengukur kelayakan sampling, yaitu suatu indeks yang digunakan untuk meneliti ketepatan analisis faktor dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil karya siswa dalam mata pelajaran Desain

Multimedia. Apabila koefisien KMO antara 0,50-1,0, berarti analisis faktor tepat. Sedangkan apabila kurang dari 0,50, analisis faktor dinyatakan tidak tepat.

3.5.2.2 Anti-Image Matrices

Melihat korelasi antarvariabel independen dapat diperhatikan pada tabel *Anti-Image Matrices*. Nilai yang diperhatikan adalah MSA (*Measure of Sampling Adequacy*). Nilai MSA berkisar antara 0 hingga 1, dengan ketentuan sebagai berikut:

MSA = 1, variabel dapat diprediksi tanpa kesalahan oleh variabel yang lain.

MSA > 0,5, variabel masih bisa diprediksi dan bisa dianalisis lebih lanjut.

MSA < 0,5, variabel tidak bisa diprediksi dan tidak bisa dianalisis lebih lanjut, atau dikeluarkan dari variabel lainnya (Santoso, 2006: 20).

3.5.2.3 Communalities

Analisis *communalities* merupakan jumlah varian yang disumbangkan oleh suatu variabel dengan variabel lainnya yang tercakup dalam analisis (Supranto, 2010: 118). Analisis menunjukkan seberapa jauh suatu variabel terukur memiliki ciri yang dimiliki oleh variabel-variabel yang lain. Koefisien communalities disebut cukup efektif apabila bernilai >50%.

3.6 Hipotesis Statistika

Hipotesis statistik diperlukan untuk menguji apakah hipotesis penelitian yang diuji dengan data sampel itu dapat diberlakukan untuk populasi atau tidak (Sugiyono, 2010 : 65).

Ho : $\rho = 0$, tidak ada faktor-faktor dominan yang mempengaruhi hasil karya siswa

Ha : $\rho \neq 0$, terdapat faktor-faktor dominan yang mempengaruhi hasil karya siswa

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Deskripsi Data

4.1.1. Gambaran Umum Lokasi

SMT Negeri Grafika Jakarta adalah sekolah kelompok teknologi industri yang bersifat kejuruan khusus percetakan dibuka tahun 1962 dengan status Negeri. No Statistik sekolah adalah 321016402001 dengan alamat di Jl.Garuda No.63 Kemayoran Jakarta Pusat. Pada tahun 1994, SMTN 4 Grafika berubah nama menjadi Sekolah Menengah Kejuruan 7 (SMKN 7) Jakarta dan berpindah tempat ke Jl. Tenggiri No.1 Jakarta Timur dengan fasilitas gedung yang lebih besar serta sarana praktek yang lebih modern.

SMKN 7 Jakarta memiliki luas tanah 5.293 M² yang dibangun untuk beberapa ruangan, lapangan dan halaman. Adapun rincian ruangnya yaitu : ruang kelas sebanyak 21 kelas dengan luas 1.962M², ruang kepala sekolah/wakil, ruang guru, ruang Tata Usaha, Masjid, ruang perpustakaan, laboratorium multimedia/bahasa, laboratorium komputer, laboratorium bahasa inggris, laboratorium KKPI, laboratorium fisika, laboratorium kimia, bengkel cetak sablon, bengkel cetak offset, bengkel cetak jilid, ruang BK/konseling, ruang UKS/kesehatan, ruang OSIS, ruang koperasi sekolah, ruang gudang, ruang pos jaga, rumah dinas, kantin, toilet.

Jumlah Guru di sekolah ini sebanyak 55 orang. Adapun jumlah siswanya 707 orang yang tersebar di beberapa jurusan yaitu jurusan Teknik Komputer Jaringan, multimedia, grafika.

4.1.2. Gambaran Umum Responden

Responden adalah siswa kelas XI jurusan Multimedia SMKN 7 Jakarta. Jumlah keseluruhan siswa kelas XI jurusan Multimedia SMKN 7 Jakarta sebanyak 59 siswa yang terbagi kedalam dua kelas. Kelas XI MM-1 terdiri dari 30 siswa dan kelas XI MM-2 terdiri dari 29 siswa sehingga total keseluruhannya adalah 59 siswa. Seluruh siswa kelas XI jurusan Multimedia SMKN 7 Jakarta mengikuti mata pelajaran Desain Multimedia.

4.1.3. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2010 : 147).

4.1.3.1. Indikator Faktor Internal

4.1.3.1.1 Minat

Indikator minat ditunjukkan oleh Tabel 4.1 yang terdiri dari 6 pernyataan. Rata-rata tertinggi dengan nilai 3,16 dari skala 4 terdapat pada pernyataan nomor 6 yang menyatakan “saya selalu memperhatikan guru dengan seksama saat menjelaskan praktik menggambar ketika mengikuti pelajaran Desain Multimedia”. Sedangkan nilai rata-rata terendah 2,46 yang menyatakan “saya suka bertanya kepada guru dalam mata pelajaran Desain Multimedia”.

Siswa XI Multimedia SMKN 7 cukup memiliki minat pada pelajaran Desain Multimedia karena anak didik yang memiliki minat terhadap subjek tertentu

cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut. Hal ini terbukti dengan 19 dari 30 siswa (63%) yang setuju untuk selalu memperhatikan guru dengan seksama saat menjelaskan.

Pada pernyataan nomor 1 menyebutkan bahwa 24 dari 30 siswa (80%) setuju senang membaca buku yang berhubungan dengan mata pelajaran Desain Multimedia. Standar deviasi tertinggi sebesar 0,889 yang menyatakan “saya menyukai praktik menggambar dalam pelajaran Desain Multimedia” menggambarkan bahwa tidak semua siswa menyukai praktik menggambar sehingga tidak menunjukkan minat siswa secara keseluruhan.

Tabel 4.1. Tabel Frekuensi Minat

Pernyataan		Frekuensi				Rata-rata	Standar Deviasi
		SS	S	TS	STS		
1	Saya merasa senang membaca buku yang berhubungan dengan mata pelajaran Desain Multimedia	1	24	5	0	2,86	0,434
2	Saya selalu memperhatikan guru dengan seksama saat menjelaskan praktik menggambar ketika mengikuti pelajaran Desain Multimedia	6	19	3	0	3,16	0,592
3	Saya selalu mencari informasi dan pengetahuan tambahan yang berkaitan dengan pelajaran Desain Multimedia	4	18	8	0	2,86	0,628
4	Saya suka bertanya kepada guru dalam mata pelajaran Desain Multimedia	0	14	16	0	2,46	0,507
5	Saya menyukai praktik menggambar dalam pelajaran Desain Multimedia	10	10	9	1	2,96	0,889
6	Saya selalu berusaha hadir untuk mengikuti mata pelajaran Desain Multimedia karena saya senang menggambar	9	15	6	0	3,1	0,712

4.1.3.1.2 Intelegensi

Tabel 4.2 adalah indikator intelegensi yang terdiri dari 5 pernyataan dari rentang nomor 7 sampai nomor 11. Rata-rata tertinggi dengan nilai 2,8 terdapat pada pernyataan nomor 11 yang menyatakan “banyak hal baru yang saya tahu ketika menggambar dalam mata pelajaran Desain Multimedia, tapi saya bisa mengerjakannya dengan mudah”. Sedangkan nilai rata-rata terendah 2,46 yang menyatakan “saya dapat mengerjakan tugas menggambar desain dengan cepat dan rapi”.

Siswa XI Multimedia SMKN 7 cukup memiliki intelegensi pada pelajaran Desain Multimedia karena anak didik yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut. Hal ini terbukti dengan 19 dari 30 siswa 63% siswa yang setuju untuk selalu memperhatikan guru dengan seksama saat menjelaskan.

Standar deviasi tertinggi sebesar 0,731 yang menyatakan “nilai karya desain saya baik karena gambar saya bagus” menggambarkan bahwa tidak semua siswa berkemampuan gambar yang bagus sehingga tidak menunjukkan intelegensi siswa secara keseluruhan.

Tabel 4.2. Tabel Frekuensi Intelegensi

Pernyataan		Frekuensi				Rata-rata	Standar Deviasi
		SS	S	TS	STS		
7	Dalam mengerjakan tugas menggambar desain, saya selalu mengerjakan dengan tepat waktu	4	14	12	0	2,73	0,691
8	Nilai karya desain saya baik karena gambar saya bagus	2	13	13	2	2,5	0,731

9	Bagi saya, menggambar suatu desain itu mudah	3	13	13	1	2,6	0,724
10	Saya dapat mengerjakan tugas menggambar desain dengan cepat dan rapi	1	13	15	1	2,46	0,628
11	Banyak hal baru yang saya tahu ketika menggambar dalam mata pelajaran Desain Multimedia, tapi saya bisa mengerjakannya dengan mudah	3	18	9	0	2,8	0,610

4.1.3.1.3 Bakat

Tabel 4.3 adalah indikator bakat yang terdiri dari 5 pernyataan dari rentang nomor 12 sampai nomor 16. Rata-rata tertinggi dengan nilai 2,9 terdapat pada pernyataan nomor 16 yang menyatakan “walaupun saya tidak bisa menggambar dengan baik namun saya hobi menggambar, dan menyebabkan hasil menggambar saya dalam mata pelajaran Desain Multimedia menjadi baik”. Sedangkan nilai rata-rata terendah 2,16 yang menyatakan “saya bisa menggambar dengan baik dalam mata pelajaran Desain Multimedia karena orang tua saya bisa menggambar juga”.

Terdapat 22 dari 30 siswa (73%) yang tidak setuju dengan pernyataan “saya bisa menggambar dengan baik dalam mata pelajaran Desain Multimedia karena orang tua saya bisa menggambar juga” sehingga dapat disimpulkan mayoritas siswa tidak memiliki bakat keturunan menggambar dari orang tua nya.

Standar deviasi tertinggi sebesar 0,758 yang menyatakan “walaupun saya tidak bisa menggambar dengan baik namun saya hobi menggambar, dan menyebabkan hasil menggambar saya dalam mata pelajaran Desain Multimedia menjadi baik”. Menurut Sunarto dan Hartono dalam Dajamarah (2011: 197), bakat memungkinkan seseorang untuk mencapai prestasi dalam bidang tertentu, akan

tetapi diperlukan latihan, pengetahuan, pengalaman, dan dorongan atau motivasi agar bakat itu dapat terwujud.

Tabel 4.3. Tabel Frekuensi Bakat

Pernyataan	Frekuensi				Rata-rata	Standar Deviasi	
	SS	S	TS	STS			
12	Saya dapat menggambar dalam pelajaran Desain Multimedia dengan baik karena saya sering menggambar sejak kecil	4	7	19	0	2,5	0,731
13	Mengikuti mata pelajaran Desain Multimedia membuat saya terlatih dalam menggambar desain	14	14	2	0	2,34	0,621
14	Saya memiliki kemampuan menggambar dengan baik sejak kecil, sehingga saya mudah dalam mengikuti pelajaran Desain Multimedia	1	9	19	1	2,33	0,606
15	Saya bisa menggambar dengan baik dalam mata pelajaran Desain Multimedia karena orang tua saya bisa menggambar juga	1	5	22	2	2,16	0,592
16	Walaupun saya tidak bisa menggambar dengan baik namun saya hobi menggambar, dan menyebabkan hasil menggambar saya dalam mata pelajaran Desain Multimedia menjadi baik	6	16	7	1	2,9	0,758

4.1.3.1.4 Kognitif

Indikator kognitif yang ditunjukkan oleh Tabel 4.4 terdiri dari 4 pernyataan dari rentang nomor 17 sampai nomor 20, Rata-rata tertinggi dengan nilai 3,26 terdapat pada pernyataan nomor 19 yang menyatakan “pelajaran menggambar dalam mata pelajaran Desain Multimedia dapat bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari”. Sedangkan nilai rata-rata terendah 2,43 yang menyatakan “bagi saya tidak ada masalah-masalah atau kesulitan dalam membuat hasil karya gambar”.

Terdapat 10 dari 30 siswa (33%) sangat setuju dan 18 dari 30 siswa (60%) setuju dengan kebermanfaatan pelajaran Desain Multimedia dalam kehidupan sehari-hari. Pada kemampuan kognitif, melalui persepsi, manusia secara terus menerus mengadakan hubungan dengan lingkungannya.

Standar deviasi tertinggi sebesar 0,678 yang menyatakan “bagi saya tidak ada masalah-masalah atau kesulitan dalam membuat hasil karya gambar” menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menggambar berbeda-beda.

Tabel 4.4. Tabel Frekuensi Kognitif

Pernyataan		Frekuensi				Rata-rata	Standar Deviasi
		SS	S	TS	STS		
17	Nilai karya menggambar saya dalam mata pelajaran Desain Multimedia selalu meningkat	2	19	9	0	2,76	0,568
18	Saya mudah memahami teori menggambar yang ada dalam mata pelajaran Desain Multimedia sehingga saya bisa menggambar dengan baik	2	22	6	0	2,86	0,507
19	Pelajaran menggambar dalam mata pelajaran Desain Multimedia dapat bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari	10	18	2	0	3,26	0,583
20	Bagi saya tidak ada masalah-masalah atau kesulitan dalam membuat hasil karya gambar	1	13	14	2	2,43	0,678

4.1.3.1.5 Kurikulum

Tabel 4.5 adalah indikator kurikulum yang terdiri dari 4 pernyataan dari rentang nomor 21 sampai nomor 24. Rata-rata tertinggi dengan nilai 3,00 terdapat pada pernyataan nomor 22 yang menyatakan “Jam mata pelajaran Desain Multimedia seharusnya ditambah”. Sedangkan nilai rata-rata terendah 2,56 yang

menyatakan “buku sumber yang diberikan dalam mata pelajaran Desain Multimedia di sekolah membantu saya mendapatkan hasil karya menggambar yang baik”..

Standar deviasi tertinggi sebesar 0,844 yang menyatakan “Guru menyalurkan siswanya ke industri khususnya untuk menjadi desainer”. Menjadi salah satu perencanaan guru di SMKN 7 Jakarta dalam membantu siswa nya menggeluti sesuai dengan bidangnya.

Tabel 4.5. Tabel Frekuensi Kurikulum

Pernyataan		Frekuensi				Rata-rata	Standar Deviasi
		SS	S	TS	STS		
21	Sekolah sudah menyediakan alat-alat untuk mata pelajaran Desain Multimedia dengan baik	6	16	8	0	2,93	0,691
22	Jam mata pelajaran Desain Multimedia seharusnya ditambah	10	10	10	0	3,00	0,830
23	Buku sumber yang diberikan dalam mata pelajaran Desain Multimedia di sekolah membantu saya mendapatkan hasil karya menggambar yang baik	2	13	15	0	2,56	0,626
24	Guru menyalurkan siswanya ke industri khususnya untuk menjadi desainer	7	15	6	2	2,9	0,844

4.1.3.1.6 Program

Tabel 4.6 adalah indikator program yang terdiri dari 3 pernyataan dari rentang nomor 25 sampai nomor 27. Rata-rata tertinggi dengan nilai 2,86 terdapat pada pernyataan nomor 25 yang menyatakan “guru mata pelajaran Desain Multimedia membantu saya apabila ada kesulitan dalam menggambar desain”. Sedangkan nilai rata-rata terendah 1,76 yang menyatakan “sekolah pernah mengadakan studi

tour khusus untuk mata pelajaran desain”. 5 dari 30 siswa (16%) sangat setuju dan 17 dari 30 siswa (56%) setuju dengan pernyataan “guru mata pelajaran Desain Multimedia membantu saya apabila ada kesulitan dalam menggambar desain”. Pernyataan ini pun memiliki standar deviasi tertinggi sebesar 0,73. Program guru dalam memberikan pemahaman dan pengajaran pada siswa sangat berpengaruh dengan kemampuan siswa

Tabel 4.6. Tabel Frekuensi Program

Pernyataan		Frekuensi				Rata-rata	Standar Deviasi
		SS	S	TS	STS		
25	Guru mata pelajaran Desain Multimedia membantu saya apabila ada kesulitan dalam menggambar desain	5	17	7	1	2,86	0,73
26	Sekolah pernah mengadakan studi tour khusus untuk mata pelajaran Desain Multimedia	0	1	21	8	1,76	0,504
27	Guru bimbingan konseling memberikan motivasi ketika saya sedang kesulitan belajar	1	13	13	3	2,4	0,724

4.1.3.1.7 Sarana dan Fasilitas

Tabel 4.7 adalah indikator sarana dan fasilitas yang terdiri dari 4 pernyataan dari rentang nomor 28 sampai nomor 31. Rata-rata tertinggi dengan nilai 3,46 terdapat pada pernyataan nomor 28 yang menyatakan “komputer di dalam lab komputer cukup untuk menampung jumlah siswa yang mengikuti mata pelajaran Desain Multimedia”. Sedangkan nilai rata-rata terendah 2,06 yang menyatakan “buku-buku pelajaran di sekolah sudah lengkap”.

Pada indikator sarana dan fasilitas memiliki rata-rata yang tinggi di hampir semua nomor kecuali pada nomor 30 yang menyatakan tidak setuju bahwa buku pelajaran di sekolah sudah lengkap. Sedangkan sarana dan fasilitas lainnya seperti komputer dan lcd sudah lengkap dan dapat digunakan dengan baik untuk menunjang pelajaran Desain Multimedia.

Standar deviasi tertinggi sebesar 0,661 yang menyatakan “ruang kelas dan fasilitas ruangan yang lain di sekolah terawat dengan rapih dan bersih”. Kondisi ruangan dan fasilitas yang rapih dan bersih akan nyaman dan membuat pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Tabel 4.7. Tabel Frekuensi Sarana dan Fasilitas

Pernyataan		Frekuensi				Rata-rata	Standar Deviasi
		SS	S	TS	STS		
28	Komputer di dalam lab komputer cukup untuk menampung jumlah siswa yang mengikuti mata pelajaran Desain Multimedia	15	14	1	0	3,46	0,571
29	Ruang kelas dan fasilitas ruangan yang lain di sekolah terawat dengan rapih dan bersih	6	17	5	0	3,1	0,661
30	Buku-buku pelajaran di sekolah sudah lengkap	1	4	21	4	2,06	0,639
31	Alat peraga seperti LCD untuk kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Desain Multimedia di sekolah sudah lengkap	6	23	1	0	3,16	0,461

4.1.3.1.8 Guru

Tabel 4.8 adalah indikator guru yang terdiri dari 4 pernyataan dari rentang nomor 32 sampai nomor 35. Rata-rata tertinggi dengan nilai 3,06 terdapat pada pernyataan nomor 33 yang menyatakan “guru Desain Multimedia memperlakukan siswa dengan baik”. Sedangkan nilai rata-rata terendah 2,4 yang menyatakan “guru menerangkan praktik menggambar dalam mata pelajaran Desain Multimedia terlalu cepat”.

Standar deviasi tertinggi sebesar 0,678 yang menyatakan “guru menerangkan praktik menggambar dalam mata pelajaran Desain Multimedia dengan jelas”. 18 dari 30 siswa (60%) setuju dengan pernyataan ini. 26 dari 30 siswa (86%) setuju dengan pernyataan nomor 33 yang menyatakan, “guru Desain Multimedia memperlakukan siswa dengan baik”. Pada kenyataannya keberadaan dan penyikapan guru kepada siswanya sangat mempengaruhi proses pembelajaran.

Tabel 4.8. Tabel Frekuensi Guru

Pernyataan		Frekuensi				Rata-rata	Standar Deviasi
		SS	S	TS	STS		
32	Guru menerangkan praktik menggambar dalam mata pelajaran Desain Multimedia dengan jelas	3	18	8	1	2,76	0,678
33	Guru Desain Multimedia memperlakukan siswa dengan baik	3	26	1	0	3,06	0,365
34	Guru mata pelajaran Desain Multimedia selalu hadir dalam setiap pertemuan mata pelajaran Desain Multimedia	3	15	12	0	2,7	0,651
35	Guru menerangkan praktik menggambar dalam mata pelajaran Desain Multimedia terlalu cepat	1	10	19	0	2,4	0,563

4.2. Pembahasan Hasil Penelitian

4.2.1 Analisis Faktor

Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis faktor. Analisis ini dilakukan untuk mengungkap faktor-faktor yang mempengaruhi hasil karya siswa dalam mata pelajaran Desain Multimedia pada siswa kelas XI Multimedia SMKN 7 Jakarta. Dalam analisis ini dibagi menjadi 2, yaitu analisis variabel faktor internal dan faktor eksternal. Analisis dilakukan dengan beberapa tahap, sebab ada beberapa faktor yang harus dikeluarkan dari setiap tahap sampai dengan sudah tidak ada item faktor yang tereliminasi. Analisis ini digunakan untuk mengetahui besarnya KMO (*Keiser Mayer Olkin*), *Anti Image Correlation*, dan *Communalities*.

KMO untuk mengukur kelayakan sampling, yaitu suatu indeks yang digunakan untuk meneliti ketepatan analisis faktor dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil karya siswa dalam mata pelajaran Desain Multimedia. Apabila koefisien KMO antara 0,50-1,0, berarti analisis faktor tepat (Supranto, 2010 :118).

Anti-Image Matrices untuk melihat korelasi antarvariabel independen dapat diperhatikan pada tabel *Anti-Image Matrices*. Nilai yang diperhatikan adalah MSA (*Measure of Sampling Adequacy*) dengan ketentuan:

MSA = 1, variabel dapat diprediksi tanpa kesalahan oleh variabel yang lain

MSA > 0,5, variabel masih bisa diprediksi dan bisa dianalisis lebih lanjut (Santoso, 2006: 20).

Communality merupakan jumlah varian yang disumbangkan oleh suatu variabel dengan variabel lainnya yang tercakup dalam analisis (Supranto, 2010: 118).

4.2.1.1 Faktor Internal

a. Tahap 1

Pada analisis faktor internal tahap 1, didapatkan nilai dari KMO (*Keiser Mayer Olkin*) lebih kecil dari 0,5 yaitu sebesar 0,426 dan terdapat nilai *Anti Image Correlation* yang kurang dari 0,5 seperti ditunjukkan pada Lampiran 1 dan Tabel 4.9, maka faktor tersebut harus dikeluarkan.

Tabel 4.9. Anti Image Correlation Faktor Internal Tahap 1

INDIKATOR FAKTOR INTERNAL	Anti Image Correlation
MINAT (x1)	0,407
MINAT (x2)	0,452
MINAT (x3)	0,171
MINAT (x4)	0,297
MINAT (x5)	0,673
MINAT (x6)	0,522
INTELEGENSI (x7)	0,448
INTELEGENSI (x8)	0,587
INTELEGENSI (x9)	0,617
INTELEGENSI (x10)	0,336
INTELEGENSI (x11)	0,412
BAKAT (x12)	0,670
BAKAT (x13)	0,345
BAKAT (x14)	0,289
BAKAT (x15)	0,350
BAKAT (x16)	0,340
KOGNITIF (x17)	0,394
KOGNITIF (x18)	0,315
KOGNITIF (x19)	0,561
KOGNITIF (x20)	0,420

Berdasarkan 4.5. faktor yang dikeluarkann ialah minat (x1), minat (x2), minat (x3), minat (x4), intelegensi (x7), intelegensi (x10), intelegensi (x11), bakat (x13),

bakat (x14), bakat (x15), bakat (x16), kognitif (x17), kognitif (x18), kognitif (x20).

b. Tahap 2

Pada analisis faktor internal tahap 2, didapatkan nilai dari KMO lebih besar dari 0,5 yaitu sebesar 0,673 dan masih terdapat nilai *Anti Image Correlation* yang kurang dari 0,5 seperti ditunjukkan pada lampiran 2 dan tabel 4.10, maka faktor tersebut harus dikeluarkan.

Tabel 4.10, Anti Image Correlation Faktor Internal Tahap 2

INDIKATOR FAKTOR INTERNAL	Anti Image Correlation
MINAT (x5)	0,696
MINAT (x6)	0,675
INTELEGENSI (x8)	0,634
INTELEGENSI (x9)	0,740
BAKAT (x12)	0,730
KOGNITIF (x19)	0,444

Berdasarkan hal di atas, faktor yang dikeluarkann ialah kognitif (x19).

c. Tahap 3

Pada analisis faktor internal tahap 3, didapatkan nilai dari KMO lebih besar dari 0,5 yaitu sebesar 0,70 sehingga dapat dikatakan bahwa hasil analisis ini sudah tepat digunakan. Karena nilai KMO lebih dari 0,5 maka analisis faktor ini sudah tepat (Supranto, 2010: 118). Nilai *Anti Image Correlation* pada tahap ini di atas 0,5 pada semua faktor seperti ditunjukkan pada lampiran 3 dan tabel 4.11 sehingga analisis dapat dilanjutkan.

Tabel 4.11. Anti Image Correlation Faktor Internal Tahap 3

INDIKATOR FAKTOR INTERNAL	Anti Image Correlation
MINAT (x5)	0,712
MINAT (x6)	0,641
INTELEGENSI (x8)	0,653
INTELEGENSI (x9)	0,700
BAKAT (x12)	0,840

Pada penelitian ini, nilai *Communalities* didapatkan bahwa semua faktor nilainya lebih besar dari 0,50 sehingga dapat dikatakan bahwa faktor yang bersangkutan cukup efektif. *Communalities* merupakan jumlah varian yang disumbangkan oleh suatu variabel dengan variabel lainnya yang tercakup dalam analisis (Supranto, 2010: 118). Analisis ini menunjukkan seberapa jauh suatu variabel terukur memiliki ciri yang dimiliki oleh variabel-variabel yang lain.

Tabel 4.12. Muatan Faktor Internal

INDIKATOR FAKTOR INTERNAL	Muatan Faktor
MINAT (x5)	0,796
MINAT (x6)	0,865
INTELEGENSI (x8)	0,773
INTELEGENSI (x9)	0,804
BAKAT (x12)	0,505

Berdasarkan hal di atas, terdapat 3 faktor internal yang mempengaruhi hasil karya desain siswa kelas XI MM SMKN 7 Jakarta pada mata pelajaran Desain Multimedia. 3 faktor internalnya terdiri dari minat, intelegensi, dan bakat dan faktor minat memiliki muatan faktor tertinggi yaitu sebesar 0,865.

4.2.1.2 Faktor Eksternal

a. Tahap 1

Pada analisis faktor eksternal tahap 1, didapatkan nilai KMO sebesar 0,469 lebih kecil dari 0,5. dan terdapat nilai *Anti Image Correlation* yang kurang dari 0,5 maka faktor tersebut harus dikeluarkan seperti yang ditunjukkan pada lampiran 4 dan tabel 4.13.

Tabel 4.13. Anti Image Correlation Faktor Eksternal Tahap 1

INDIKATOR FAKTOR EXTERNAL	Anti Image Correlation
KURIKULUM (x21)	0,586
KURIKULUM (x22)	0,230
KURIKULUM (x23)	0,575
KURIKULUM (x24)	0,602
PROGRAM (x25)	0,446
PROGRAM (x26)	0,371
PROGRAM (x27)	0,605
SARANA & FASILITAS (x28)	0,388
SARANA & FASILITAS (x29)	0,400
SARANA & FASILITAS (x30)	0,432
SARANA & FASILITAS (x31)	0,500
GURU (x32)	0,483
GURU (x33)	0,361
GURU (x34)	0,539
GURU (x35)	0,513

Berdasarkan hal di atas, maka faktor yang dikeluarkann ialah kurikulum (x22), program (x25), program (x26), sarana (x28), sarana (x29), sarana (x30), guru (x32), guru (x33).

b. Tahap 2

Pada analisis faktor eksternal tahap 2, didapatkan nilai dari KMO sebesar 0,668, lebih besar dari 0,5. Tetapi masih terdapat nilai *Anti Image Correlation* yang kurang dari 0,5 seperti ditunjukkan pada lampiran 5 dan tabel 4.14, maka faktor tersebut harus dikeluarkan.

Tabel 4.14. Anti Image Correlation Faktor Eksternal Tahap 2

INDIKATOR FAKTOR EXTERNAL	Anti Image Correlation
KURIKULUM (x21)	0,679
KURIKULUM (x23)	0,779
KURIKULUM (x24)	0,714
PROGRAM (x27)	0,583
SARANA & FASILITAS (x31)	0,604
GURU (x34)	0,766
GURU (x35)	0,489

Berdasarkan hal di atas, faktor yang dikeluarkann ialah guru (x35).

c. Tahap 3

Pada analisis faktor eksternal tahap 3, didapatkan nilai dari KMO lebih besar dari 0,5 yaitu sebesar 0,698 sehingga dapat dikatakan bahwa hasil analisis ini sudah tepat digunakan. Karena nilai KMO lebih dari 0,5 maka analisis faktor ini sudah tepat (Supranto, 2010: 118). Nilai *Anti Image Correlation* tahap ini di atas 0,5 pada semua faktor seperti ditunjukkan pada lampiran 6 dan Tabel 4.15, sehingga analisis dapat dilanjutkan.

Tabel 4.15. Anti Image Correlation Faktor Eksternal Tahap 3

INDIKATOR FAKTOR EXTERNAL	Anti Image Correlation
KURIKULUM (x21)	0,768
KURIKULUM (x23)	0,775
KURIKULUM (x24)	0,711
PROGRAM (x27)	0,562
SARANA & FASILITAS (x31)	0,627
GURU (x34)	0,765

Pada penelitian ini, nilai *Communalities* didapatkan bahwa semua faktor nilainya lebih besar dari 0,50 sehingga dapat dikatakan bahwa faktor yang bersangkutan cukup efektif. *Communalities* merupakan jumlah varian yang disumbangkan oleh suatu variabel dengan variabel lainnya yang tercakup dalam analisis (Supranto, 2010: 118). Analisis ini menunjukkan seberapa jauh suatu variabel terukur memiliki ciri yang dimiliki oleh variabel-variabel yang lain.

Tabel 4.16. Muatan Faktor Eksternal

INDIKATOR FAKTOR EXTERNAL	Muatan Faktor
KURIKULUM (x21)	0,563
KURIKULUM (x23)	0,491
KURIKULUM (x24)	0,498
PROGRAM (x27)	0,784
SARANA & FASILITAS (x31)	0,763
GURU (x34)	0,634

Berdasarkan hal di atas, terdapat 4 faktor eksternal yang mempengaruhi hasil karya desain siswa kelas XI MM SMKN 7 Jakarta pada mata pelajaran Desain Multimedia. 4 faktor internalnya terdiri dari kurikulum, program, sarana dan fasilitas, dan guru dan program memiliki muatan faktor tertinggi yaitu sebesar 0,784.

4.2.2 Pembahasan

4.2.2.1 Faktor Internal

4.2.2.1.1 Minat

Besarnya hasil presentase dan komponen tertinggi pada indikator minat dikarenakan rata-rata siswa kelas XI Multimedia SMKN 7 Jakarta memiliki minat yang tinggi terhadap mata pelajaran Desain Multimedia, itu terlihat dari banyaknya siswa yang menyukai praktik menggambar dalam pelajaran Desain Multimedia. Menurut Slameto dalam Djamarah (2008:191), minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa anak didik lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas.

Karena minat selalu diikuti oleh rasa senang dan dari situ diperoleh suatu kepuasan. Selain itu minat memberikan kontribusi muatan faktor sebesar 0,865 melalui pernyataan siswa yang selalu berusaha hadir untuk mengikuti mata pelajaran Desain Multimedia karena senang menggambar. Menurut Dalyono dalam Djamarah (2008: 191), minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan prestasi yang rendah. Dengan memiliki rasa senang dalam menggambar, maka akan mengasah bakat atau kemampuan siswa. Sebaliknya, jika tidak memiliki rasa senang, maka berpengaruh pada hasil karya yang kurang memuaskan. Minat berpengaruh besar terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Desain Multimedia

4.2.2.1.2 Intelegensi

Besarnya hasil presentase dan komponen tertinggi pada indikator intelegensi terlihat bahwa siswa kelas XI Multimedia SMKN 7 Jakarta beranggapan bahwa dirinya mampu dalam menyelesaikan tugas-tugas dalam mata pelajaran Desain Multimedia dengan cepat dan rapih. Pada umumnya, anak-anak yang memiliki intelegensi tinggi akan mampu dengan cepat dan berhasil dalam melaksanakan dan menyelesaikan tugas-tugas. Cepat lambatnya tempo belajar siswa dalam menerima dan menyerap pelajaran dipengaruhi taraf integensi. (Sabri, 2007: 118-119)

Selain itu intelegensi memberikan kontribusi muatan faktor sebesar 0,804 melalui pernyataan menggambar suatu desain itu mudah bagi siswa XI MM SMKN 7 Jakarta. Ketika beranggapan mudah, maka hasil karya desain yang dihasilkan pun dapat dipastikan bagus. Sebaliknya, jika beranggapan sulit, maka hasil karya yang dihasilkan dapat kurang memuaskan. Pada dasarnya intelegensi memiliki tiga indikator, yaitu kecepatan, ketepatan, dan kemudahan dalam bertindak. Keberhasilan siswa dalam mengikuti pelajaran Desain Multimedia sebenarnya tidak hanya dilihat dari intelegensi saja, melainkan juga usaha dari siswa tersebut untuk mendapatkan hasil yang optimal dalam belajar dan menggambar desain.

4.2.2.1.3 Bakat

Besarnya hasil presentase dan komponen tertinggi pada indikator bakat menyatakan siswa dapat menggambar dalam pelajaran Desain Multimedia dengan baik karena sering menggambar sejak kecil. Bakat adalah kemampuan bawaan yang merupakan potensi yang masih perlu dikembangkan atau dilatih untuk

mencapai suatu kecakapan, pengetahuan, dan keterampilan khusus, misalnya kemampuan berbahasa, bermain musik, menggambar, dan lainnya. Menurut Michael dalam Suryabrata (2002: 160), meninjau bakat itu terutama dari segi kemampuan individu untuk melakukan sesuatu tugas, yang sedikit sekali tergantung kepada latihan mengenai hal tersebut. Bakat bisa didapati dengan keturunan dari silsilah keluarganya. Misalnya, orang tua nya adalah pelukis, sehingga menumbuhkan bakat anaknya menggambar juga.

Meskipun ada sebagian siswa yang berpendapat bahwa ia sudah memiliki kemampuan menggambar dengan baik sejak kecil, namun untuk mencapai hasil menggambar yang lebih optimal, maka siswa harus tetap lebih sering berlatih. Menurut Sunarto dan Hartono dalam Dajamarah (2011: 197), bakat memungkinkan seseorang untuk mencapai prestasi dalam bidang tertentu, akan tetapi diperlukan latihan, pengetahuan, pengalaman, dan dorongan atau motivasi agar bakat itu dapat terwujud.

4.2.2.1.4 Kognitif

Berdasarkan hasil presentase tertinggi mengenai kemampuan kognitif adalah Pelajaran menggambar dalam mata pelajaran Desain Multimedia dapat bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari. Perkembangan kognitif pada seorang individu berpusat pada otak, dalam perspektif psikologi kognitif otak adalah sumber sekaligus pengendali ranah-ranah kejiwaan seperti ranah afektif (rasa), dan ranah psikomotor (karsa). Tanpa ranah kognitif, sulit dibayangkan seorang siswa dapat berfikir. Selanjutnya, tanpa berfikir mustahil siswa tersebut dapat memahami faedah materi-materi yang disajikan guru kepadanya (Syah, 2011:82). Akan tetapi fungsi afektif dan psikomotor pun dibutuhkan oleh siswa, sebagai

pendukung dari fungsi kognitif. Kemampuan kognitif adalah kemampuan yang selalu dituntut kepada siswa untuk dikuasai sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dalam setiap mata pelajaran karena penguasaan kemampuan pada tingkatan ini menjadi dasar bagi penguasaan ilmu pengetahuan. Akan tetapi, dalam menghasilkan suatu hasil karya, kognitif menjadi faktor yang kurang berpengaruh. Karena tidak cukup pengetahuan dan pemahaman saja yang dimiliki siswa, tapi juga harus memiliki kemampuan dalam membuat hasil karya.

4.2.2.2 Faktor Eksternal

4.2.2.2.1 Kurikulum

Besarnya hasil presentase tertinggi sebesar 0,563 mengenai kurikulum adalah sekolah sudah menyediakan alat-alat untuk mata pelajaran Desain Multimedia dengan baik. Menurut Iskandar (2009: 141 - 143), dalam pengertian lebih luas, keberadaan kurikulum tidak saja terbatas pada materi yang akan diberikan. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kondisi sekolah SMKN 7 sudah baik dalam perencanaan pengajaran yang didukung penuh dengan alat-alat penunjang pengajaran.

Pada umumnya kurikulum merupakan rencana pengajaran yang dimiliki oleh setiap guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Setiap guru dalam melakukan kegiatan mengajar di sekolah sudah diberikan kurikulum untuk setiap mata pelajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah dalam bentuk silabus dengan tujuan murid dapat berhasil dalam belajarnya sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Menurut Nizar dalam Iskandar (2009: 143), kurikulum dapat dipahami

sebagai landasan yang digunakan pendidik untuk membimbing peserta didiknya ke arah tujuan pendidikan yang diinginkan melalui akumulasi sejumlah pengetahuan, keterampilan, dan sikap mental.

4.2.2.2.2 Program

Besarnya hasil presentase tertinggi mengenai program adalah guru bimbingan konseling memberikan motivasi khusus ketika siswa sedang kesulitan dalam belajar. Pernyataan ini memberikan kontribusi faktor sebesar 0,784. Program seperti ini penting dan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Desain Multimedia. Program bimbingan dan penyuluhan mempunyai andil yang besar dalam keberhasilan belajar anak didik di sekolah. Tidak semua anak didik sepi dari masalah kesulitan belajar. Bervariasinya nilai kuantitatif di dalam buku rapor sebagai bukti bahwa tingkat penguasaan bahan pelajaran oleh anak didik yang bermacam-macam. Bantuan mutlak diberikan kepada anak didik yang bermasalah agar mereka tenang dan bergairah dalam belajar.

Program pengajaran yang di buat guru tidak hanya berguna bagi guru, tetapi juga bagi anak didik. Bagi guru dapat menyeleksi perbuatan sendiri dan kata-kata atau kalimat yang dapat menunjang tercapainya tujuan pengajaran. Bagi anak didik atau siswa dapat memilih bahan pelajaran atau kegiatan yang menunjang ke arah penguasaan materi seefektif dan seefisien mungkin. (Djamarah, 2008: 181-183). Guru merupakan subjek penting dalam menjalankan program sekolah. Merupakan kewajiban bagi guru dalam membimbing siswa, baik itu guru mata pelajaran maupun guru bimbingan konseling.

4.2.2.2.3 Sarana dan Fasilitas

Besarnya hasil presentase tertinggi sebesar 0,763 mengenai sarana dan fasilitas terlihat dari pernyataan yang menyatakan bahwa alat peraga seperti LCD untuk kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Desain Multimedia di sekolah sudah lengkap. Selain itu lab komputer juga sudah dilengkapi komputer yang cukup untuk menampung jumlah siswa yang mengikuti mata pelajaran Desain Multimedia. Dalam mata pelajaran Desain Multimedia, siswa memerlukan sarana dan fasilitas yang lengkap.

Menurut Djamarah (2008: 183-184), sarana mempunyai arti yang penting dalam pendidikan. Gedung sekolah misalnya sebagai tempat yang strategis bagi berlangsungnya kegiatan belajar mengajar di sekolah. Salah satu persyaratan untuk membuat suatu sekolah adalah pemilikan gedung sekolah yang bertujuan untuk memberikan kemudahan pelayanan anak didik.

Selain masalah sarana, fasilitas juga kelengkapan sekolah yang sama sekali tidak bisa diabaikan. Fasilitas mengajar merupakan kelengkapan mengajar guru yang harus dimiliki sekolah. Ini kebutuhan guru yang tak bisa dianggap ringan. Anak didik tentu dapat belajar lebih baik dan menyenangkan bila suatu sekolah dapat memenuhi segala kebutuhan belajar anak didik. Tidak dapat disangkal lagi bahwa sarana dan fasilitas mempengaruhi kegiatan belajar mengajar di sekolah. Siswa tentu akan dapat belajar lebih baik dan menyenangkan bila suatu sekolah dapat memenuhi segala kebutuhan belajar siswa.

4.2.2.2.4 Guru

Besarnya hasil presentase sebesar 0,634 pada indikator guru adalah banyaknya siswa yang menyatakan guru mata pelajaran Desain Multimedia selalu hadir dalam setiap pertemuan mata pelajaran Desain Multimedia. Kehadiran guru di dalam kelas tentunya sangat berpengaruh terhadap hasil belajar dalam suatu pelajaran. Menurut Djamarah (2008: 185), guru merupakan unsur manusiawi dalam pendidikan. Kehadiran guru mutlak diperlukan di dalamnya. Kalau hanya ada anak didik, tetapi guru tidak ada, maka tidak akan terjadi kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Guru Desain Multimedia di SMKN 7 Jakarta menerangkan praktik menggambar dalam mata pelajaran Desain Multimedia dengan jelas. Sesuai dengan pendapat siswa, guru yang mengajar mata pelajaran Desain Multimedia sudah termasuk guru yang baik. Ametembun dalam Djamarah (2010: 32) bahwa guru adalah semua orang berwenang dan bertanggung jawab terhadap pendidikan murid-murid, baik secara individual ataupun klasikal, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Guru adalah pendidik yang berhubungan langsung dengan siswa. Dalam berhadapan dengan siswa, guru berperan sebagai pembimbing belajar untuk mencapai hasil belajar siswa yang maksimal.

4.2.3 Analisis Hasil Pengujian Faktor

Hasil analisis di atas menunjukkan bahwa faktor internal memiliki KMO 0,70 dan faktor eksternal memiliki KMO sebesar 0,698. Hal ini menunjukkan instrument dalam penelitian ini sudah valid dan memiliki ketepatan dalam analisis faktor.

Dari faktor internal, minat memberikan pengaruh terbesar, yakni sebesar 0,865. Sedangkan pada faktor eksternal yang memberikan pengaruh terbesar dengan nilai sebesar 0,784 adalah program sekolah.

Hasil analisis faktor ini dilakukan terhadap siswa XI Multimedia di SMKN 7 Jakarta yang memiliki rata-rata nilai hasil karya pada mata pelajaran Desain Multimedia sebesar 60,8.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terdapat 3 (tiga) faktor internal dan 4 (empat) faktor eksternal yang mempengaruhi hasil karya siswa dalam mata pelajaran Desain Multimedia di SMKN 7 Jakarta. yaitu intelegensi, minat, dan bakat pada faktor internal dan kurikulum, program, sarana dan fasilitas, dan guru pada faktor eksternal. Pada faktor internal, kognitif menjadi faktor yang kurang berpengaruh dalam hasil karya desain siswa di SMKN 7 Jakarta karena tidak cukup pengetahuan dan pemahaman saja yang dimiliki siswa, tapi juga harus memiliki kemampuan dalam membuat hasil karya. Kemampuan setiap siswa dalam menghasilkan karya yang baik, lebih mempengaruhi terhadap hasil karyanya.

Pada faktor internal, minat menjadi faktor yang paling berpengaruh dalam hasil karya siswa dengan kontribusi sebesar 0.865 melalui pernyataan siswa terkait kesenangan dalam menggambar sehingga selalu berusaha hadir di setiap mata pelajaran Desain Multimedia. Semakin tinggi minat seorang siswa tersebut maka hasil karya desain yang dicapai siswa juga akan semakin baik, kesenangan siswa dalam menggambar memberikan pengaruh pada hasil karyanya.

Pada faktor eksternal, program sekolah menjadi faktor yang paling berpengaruh dalam hasil karya siswa dengan kontribusi sebesar 0.784 melalui pernyataan siswa terkait guru bimbingan konseling yang memberikan motivasi ketika kesulitan dalam belajar. Motivasi guru berperan penting dalam menghasilkan hasil belajar dan hasil karya yang baik. Semakin banyak peran guru

dalam memberikan motivasi seorang siswa maka meningkatkan hasil belajar dan hasil karya desain yang dicapai siswa.

5.2 Saran

1. Hendaknya guru menumbuhkan kesenangan siswa dalam menggambar dan menghasilkan karya desain pada mata pelajaran Desain Multimedia dengan cara melakukan metode pembelajaran yang lebih kreatif
2. Hendaknya guru menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga dapat menambah ketertarikan siswa dalam pelajaran
3. Hendaknya guru selalu memberikan motivasi belajar siswa pada setiap kesempatan yang ada dan mengetahui siswa yang sedang kesulitan dalam belajar
4. Hendaknya guru lebih dalam menjelaskan kebermanfaatan kemampuan menggambar menghasilkan karya desain pada mata pelajaran Desain Multimedia dalam kehidupan sehingga lebih bisa memotivasi siswa untuk dapat menghasilkan karya yang baik

DAFTAR PUSTAKA

- Dalyono. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Departemen pendidikan nasional (2014), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: balai pustaka
- Dimiyati & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Asdi Mahasatya
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2010). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Asdi Mahasatya
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Asdi Mahasatya
- Iskandar. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Lestari, Anggia. (2010). “Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Mata Pelajaran Menggambar Busana”. *Skripsi*. FT, Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Universitas Negeri Jakarta.
- Mustofa, Bisri. (2015). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Parama Ilmu
- Narfanti, Tutuk. (2004). “Analisis Pengaruh Faktor Eksternal Belajar Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 160 Jakarta”. *Skripsi*. FMIPA, Matematika, Universitas Negeri Jakarta.
- Rahayu, Nanik Sri. (2013). *Desain multimedia*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Jakarta
- Republik Indonesia. 2003. *Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1*. Sekretariat Negara. Jakarta.
- Republik Indonesia. 1990. *PP 29 tahun 1990 pasal 1 ayat 3 Pendidikan*. Sekretariat Negara. Jakarta
- Rohman & Amri. (2012). *Manajemen Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustakarya
- Sabri, Alisuf. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya
- Santoso, Singgih. (2006). *Seri Solusi Bisnis Berbasis TI: Menggunakan SPSS untuk Statistik Multivariat*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: alfabeta

Sumanto. (2014). *Teori dan Aplikasi Metode Penelitian*. Jakarta: PT Buku Seru

Supranto. (2010). *Analisis Multivariat: Arti dan Interpretasi*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Syah, Muhibbin. (2011). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT.Remaja Rosda Karya.

Syah, Muhibbin. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya

LAMPIRAN

Lampiran 1. Perhitungan SPSS Faktor Internal Tahap 1

KMO and Bartlett's Test

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.		.425
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square	301.380
	Df	190
	Sig.	.000

Anti-image Matrices

		MINAT (x1)	MINAT (x2)	MINAT (x3)	MINAT (x4)	MINAT (x5)	MINAT (x6)	INTELEGENS I (x7)	INTELEGENS I (x8)	INTELEGENS I (x9)	INTELEGENS I (x10)	INTELEGENS I (x11)	BAKAT (x12)	BAKAT (x13)	BAKAT (x14)	BAKAT (x15)	BAKAT (x16)	KOGNITIF (x17)	KOGNITIF (x18)	KOGNITIF (x19)	KOGNITIF (x20)	
Anti-image Covariance	MINAT (x1)	.516	.131	.091	-.017	.044	-.005	-.121	.006	-.037	-.014	-.057	.022	.089	-.091	.081	.060	-.020	-.008	.057	.073	
	MINAT (x2)	.131	.292	.046	-.065	.030	-.061	-.104	.002	-.035	.042	-.093	.021	.057	-.059	.104	.092	-.113	.057	-.071	.007	
	MINAT (x3)	.091	.046	.428	-.134	-.083	.088	-.112	-.054	.041	-.073	-.075	.121	.169	-.146	.088	-.111	.006	-.061	-.019	.048	
	MINAT (x4)	-.017	-.065	-.134	.316	.009	-.033	.037	.038	-.094	.099	.003	.008	-.044	.121	-.041	.096	-.077	.096	-.064	-.099	
	MINAT (x5)	.044	.030	-.083	.009	.324	-.119	.040	-.029	-.066	.037	.051	-.038	-.048	.014	-.025	.059	-.007	.040	-.060	.016	
	MINAT (x6)	-.005	-.061	.088	-.033	-.119	.133	-.058	.007	.012	-.061	.005	.049	.044	-.041	-.001	-.104	.082	-.081	.027	.022	
	INTELEGENSI (x7)	-.121	-.104	-.112	.037	.040	-.058	.176	-.053	.024	.005	.086	-.032	-.092	.061	-.100	-.013	.036	.004	.006	-.012	
	INTELEGENSI (x8)	.006	.002	-.054	.038	-.029	.007	-.053	.221	-.076	.033	.013	-.041	-.064	.059	.013	.069	-.071	.056	.105	-.056	
	INTELEGENSI (x9)	-.037	-.035	.041	-.094	-.066	.012	.024	-.076	.147	-.063	-.033	-.035	.043	-.035	.015	-.062	.003	-.052	.055	.040	
	INTELEGENSI (x10)	-.014	.042	-.073	.099	.037	-.061	.005	.033	-.063	.109	-.037	-.038	-.037	.068	.021	.122	-.074	.090	-.060	-.070	
	INTELEGENSI (x11)	-.057	-.093	-.075	.003	.051	.005	.086	.013	-.033	-.037	.223	-.014	-.091	.050	-.127	-.046	.084	-.065	.025	.020	
	BAKAT (x12)	.022	.021	.121	.008	-.038	.049	-.032	-.041	-.035	.121	-.038	-.014	.206	.049	-.069	-.010	-.102	.046	.005	-.068	-.013
	BAKAT (x13)	.089	.057	.169	-.044	-.048	.044	-.092	-.064	.043	-.037	-.091	.049	.210	-.112	.080	-.034	-.061	-.056	-.074	.058	
	BAKAT (x14)	-.091	-.059	-.146	.121	.014	-.041	.061	.059	-.035	.068	.050	-.069	-.112	.163	-.061	.060	-.030	.072	.005	-.087	
	BAKAT (x15)	.081	.104	.088	-.041	-.025	-.001	-.100	.013	.015	.021	-.127	-.010	.080	-.061	.127	.044	-.084	.020	.000	.009	
	BAKAT (x16)	.060	.092	-.111	.096	.059	-.104	-.013	.069	-.062	.122	-.046	-.102	-.034	.060	.044	.399	-.157	.090	-.080	-.047	
	KOGNITIF (x17)	-.020	-.113	.006	-.077	-.007	.082	.036	-.071	.003	-.077	.084	.046	-.061	-.030	-.084	-.157	-.098	.026	.057		
	KOGNITIF (x18)	-.008	.057	-.061	.096	.040	-.081	.004	.056	-.052	.090	-.065	.005	-.056	.072	.020	.090	-.098	.171	-.041	-.099	
	KOGNITIF (x19)	.057	-.071	-.019	-.064	-.060	.027	.006	.105	.055	-.060	.025	-.068	-.074	.005	.000	-.080	.026	-.041	.328	.025	
	KOGNITIF (x20)	.073	.007	.048	-.099	.016	.022	-.012	-.056	.040	-.070	.020	-.013	.058	-.087	.009	-.047	.057	-.099	.025	.108	
Anti-image Correlation	MINAT (x1)	.407 ^a	.337	.194	-.042	.108	-.018	-.400	.018	-.133	-.058	-.168	.068	.270	-.314	.317	.132	-.050	-.027	.139	.311	
	MINAT (x2)	.337	.452 ^a	.131	-.214	.097	-.308	-.457	.006	-.170	.238	-.366	.086	.230	-.272	.539	.268	-.365	.255	-.228	.042	
	MINAT (x3)	.194	.131	.171 ^a	-.363	-.224	.368	-.407	-.174	.163	-.338	-.244	.409	.563	-.554	.377	-.269	.016	-.226	-.051	.225	
	MINAT (x4)	-.042	-.214	-.363	.297 ^a	.027	-.160	.157	.144	-.435	.537	.013	.031	-.171	.534	-.206	.272	-.238	.413	-.199	-.537	
	MINAT (x5)	.108	.097	-.224	.027	.673 ^a	-.573	.167	-.107	-.301	.198	.190	-.148	-.183	.060	-.123	.163	-.020	.169	-.183	.087	
	MINAT (x6)	-.018	-.308	.368	-.160	-.573	.522 ^a	-.377	.042	.086	-.504	.028	.295	.263	-.278	-.011	-.453	.395	-.537	.130	.186	
	INTELEGENSI (x7)	-.400	-.457	-.407	.157	.167	-.377	.448 ^a	-.266	.150	.033	.434	-.169	-.479	.359	-.670	-.050	.148	.022	.026	-.087	
	INTELEGENSI (x8)	.018	.006	-.174	.144	-.107	.042	-.266	.587 ^a	-.423	.213	.059	-.192	-.295	.312	.075	.233	-.265	.289	.388	-.359	
	INTELEGENSI (x9)	-.133	-.170	.163	-.435	-.301	.086	.150	-.423	.617 ^a	-.500	-.182	-.203	.245	-.228	.107	-.256	.015	-.325	.249	.314	
	INTELEGENSI (x10)	-.058	.238	-.338	.537	.198	-.504	.033	.213	-.500	.336 ^a	-.240	-.257	-.243	.513	.183	.589	-.392	.660	-.319	-.643	
	INTELEGENSI (x11)	-.168	-.366	-.244	.013	.190	.028	.434	.059	-.182	-.240	.412 ^a	-.067	-.422	.261	-.757	-.153	.311	-.335	.092	.129	
	BAKAT (x12)	.068	.086	.409	.031	-.148	.295	-.169	-.192	-.203	-.257	-.067	.670 ^a	.235	-.376	-.063	-.357	.178	.028	-.261	-.088	
	BAKAT (x13)	.270	.230	.563	-.171	-.183	.263	-.479	-.295	.245	-.243	-.422	.235	.345 ^a	-.608	.492	-.116	-.231	-.295	-.281	.387	
	BAKAT (x14)	-.314	-.272	-.554	.534	.060	-.278	.359	.312	-.228	.513	.261	-.376	-.608	.289 ^a	-.426	.236	-.128	.433	.022	-.659	
	BAKAT (x15)	.317	.539	.377	-.206	-.123	-.011	-.670	.075	.107	.183	-.757	-.063	.492	-.426	.350 ^a	.195	-.413	.135	-.001	.073	
	BAKAT (x16)	.132	.268	-.269	.272	.163	-.453	-.050	.233	-.256	.589	-.153	-.357	-.116	.236	.195	.340 ^a	-.436	.343	-.221	-.225	
	KOGNITIF (x17)	-.050	-.365	.016	-.238	-.020	.395	.148	-.265	.015	-.392	.311	.178	-.231	-.128	-.413	-.436	.394 ^a	-.414	.080	.301	
	KOGNITIF (x18)	-.027	.255	-.226	.413	.169	-.537	.022	.289	-.325	.660	-.335	.028	-.295	.433	.135	-.343	-.414	.315 ^a	-.173	-.730	
	KOGNITIF (x19)	.139	-.228	-.051	-.199	-.183	.130	.026	.388	.249	-.319	.092	-.261	-.281	.022	-.001	-.221	.080	-.173	.561 ^a	.133	
	KOGNITIF (x20)	.311	.042	.225	-.537	.087	.186	-.087	-.359	.314	-.643	.129	-.088	.387	-.659	.073	-.225	.301	-.730	.133	.420 ^a	

a. Measures of Sampling Adequacy(MSA)

Communalities

	Initial	Extraction
MINAT (x1)	1.000	.660
MINAT (x2)	1.000	.703
MINAT (x3)	1.000	.605
MINAT (x4)	1.000	.753
MINAT (x5)	1.000	.668
MINAT (x6)	1.000	.928
INTELEGENSI (x7)	1.000	.793
INTELEGENSI (x8)	1.000	.803
INTELEGENSI (x9)	1.000	.865
INTELEGENSI (x10)	1.000	.844
INTELEGENSI (x11)	1.000	.804
BAKAT (x12)	1.000	.836
BAKAT (x13)	1.000	.756
BAKAT (x14)	1.000	.829
BAKAT (x15)	1.000	.850
BAKAT (x16)	1.000	.473
KOGNITIF (x17)	1.000	.784
KOGNITIF (x18)	1.000	.734
KOGNITIF (x19)	1.000	.771
KOGNITIF (x20)	1.000	.857

Extraction Method: Principal Component

Analysis.

Total Variance Explained

Component	Initial Eigenvalues			Extraction Sums of Squared Loadings		
	Total	% of Variance	Cumulative %	Total	% of Variance	Cumulative %
1	4.672	23.359	23.359	4.672	23.359	23.359
2	2.886	14.429	37.788	2.886	14.429	37.788
3	2.115	10.574	48.362	2.115	10.574	48.362
4	1.768	8.842	57.204	1.768	8.842	57.204
5	1.335	6.676	63.881	1.335	6.676	63.881
6	1.285	6.424	70.304	1.285	6.424	70.304
7	1.255	6.276	76.580	1.255	6.276	76.580
8	.875	4.376	80.956			
9	.761	3.807	84.763			
10	.677	3.383	88.146			
11	.515	2.574	90.720			
12	.485	2.425	93.145			
13	.404	2.020	95.165			
14	.329	1.644	96.809			
15	.210	1.051	97.860			

16	.134	.670	98.529			
17	.121	.606	99.135			
18	.090	.451	99.586			
19	.050	.250	99.836			
20	.033	.164	100.000			

Extraction Method: Principal Component Analysis.

Lampiran 2. Perhitungan SPSS Faktor Internal Tahap 2

KMO and Bartlett's Test

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.	.673	
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square	57.948
	Df	15
	Sig.	.000

Anti-image Matrices

		MINAT (x5)	MINAT (x6)	INTELEGENSI (x8)	INTELEGENSI (x9)	BAKAT (x12)	KOGNITIF (x19)
Anti-image Covariance	MINAT (x5)	.467	-.275	-.090	-.081	.008	-.113
	MINAT (x6)	-.275	.533	.074	-.085	-.024	-.035
	INTELEGENSI (x8)	-.090	.074	.447	-.198	-.087	.240
	INTELEGENSI (x9)	-.081	-.085	-.198	.407	-.174	.044
	BAKAT (x12)	.008	-.024	-.087	-.174	.652	-.199
	KOGNITIF (x19)	-.113	-.035	.240	.044	-.199	.669
Anti-image Correlation	MINAT (x5)	.696 ^a	-.550	-.197	-.187	.015	-.203
	MINAT (x6)	-.550	.675 ^a	.151	-.182	-.041	-.059
	INTELEGENSI (x8)	-.197	.151	.634 ^a	-.465	-.161	.438
	INTELEGENSI (x9)	-.187	-.182	-.465	.740 ^a	-.338	.085
	BAKAT (x12)	.015	-.041	-.161	-.338	.730 ^a	-.302
	KOGNITIF (x19)	-.203	-.059	.438	.085	-.302	.444 ^a

a. Measures of Sampling Adequacy(MSA)

Communalities

	Initial	Extraction
MINAT (x5)	1.000	.707
MINAT (x6)	1.000	.660
INTELEGENSI (x8)	1.000	.818
INTELEGENSI (x9)	1.000	.786
BAKAT (x12)	1.000	.462
KOGNITIF (x19)	1.000	.774

Extraction Method: Principal Component

Analysis.

Total Variance Explained

Component	Initial Eigenvalues			Extraction Sums of Squared Loadings		
	Total	% of Variance	Cumulative %	Total	% of Variance	Cumulative %
1	2.731	45.515	45.515	2.731	45.515	45.515
2	1.475	24.580	70.094	1.475	24.580	70.094
3	.813	13.551	83.645			
4	.406	6.770	90.415			
5	.312	5.194	95.609			
6	.263	4.391	100.000			

Extraction Method: Principal Component Analysis.

Lampiran 3. Perhitungan SPSS Faktor Internal Tahap 3

KMO and Bartlett's Test

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.		.700
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square	48.042
	Df	10
	Sig.	.000

Anti-image Matrices

		MINAT (x5)	MINAT (x6)	INTELEGENSI (x8)	INTELEGENSI (x9)	BAKAT (x12)
Anti-image Covariance	MINAT (x5)	.487	-.294	-.064	-.078	-.030
	MINAT (x6)	-.294	.535	.107	-.083	-.038
	INTELEGENSI (x8)	-.064	.107	.553	-.267	-.021
	INTELEGENSI (x9)	-.078	-.083	-.267	.410	-.178
	BAKAT (x12)	-.030	-.038	-.021	-.178	.717
Anti-image Correlation	MINAT (x5)	.712 ^a	-.575	-.123	-.174	-.050
	MINAT (x6)	-.575	.641 ^a	.197	-.178	-.062
	INTELEGENSI (x8)	-.123	.197	.653 ^a	-.561	-.034
	INTELEGENSI (x9)	-.174	-.178	-.561	.700 ^a	-.329
	BAKAT (x12)	-.050	-.062	-.034	-.329	.840 ^a

a. Measures of Sampling Adequacy(MSA)

Communalities

	Initial	Extraction
MINAT (x5)	1.000	.796
MINAT (x6)	1.000	.865
INTELEGENSI (x8)	1.000	.773
INTELEGENSI (x9)	1.000	.804
BAKAT (x12)	1.000	.505

Extraction Method: Principal Component

Analysis.

Total Variance Explained

Component	Initial Eigenvalues			Extraction Sums of Squared Loadings		
	Total	% of Variance	Cumulative %	Total	% of Variance	Cumulative %
1	2.730	54.606	54.606	2.730	54.606	54.606
2	1.012	20.240	74.846	1.012	20.240	74.846
3	.655	13.104	87.950			
4	.326	6.522	94.471			
5	.276	5.529	100.000			

Extraction Method: Principal Component Analysis.

Component Matrix^a

	Component	
	1	2
INTELEGENSI (x9)	.856	.269
MINAT (x5)	.784	-.426
MINAT (x6)	.684	-.629
INTELEGENSI (x8)	.681	.555
BAKAT (x12)	.671	.233

Extraction Method: Principal Component Analysis.

a. 2 components extracted.

Rotated Component Matrix^a

	Component	
	1	2
INTELEGENSI (x8)	.879	.023
INTELEGENSI (x9)	.824	.354
BAKAT (x12)	.661	.261
MINAT (x6)	.109	.923
MINAT (x5)	.317	.834

Extraction Method: Principal Component

Analysis.

Rotation Method: Varimax with Kaiser

Normalization.^a

a. Rotation converged in 3 iterations.

Component Transformation

Matrix

Component	1	2
1	.758	.652
2	.652	-.758

Extraction Method: Principal

Component Analysis.

Rotation Method: Varimax with Kaiser

Normalization.

Lampiran 4. Perhitungan SPSS Faktor Eksternal Tahap 1

KMO and Bartlett's Test

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.		.469
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square	161.287
	df	105
	Sig.	.000

Anti-image Matrices

		KURIKULUM (x21)	KURIKULUM (x22)	KURIKULUM (x23)	KURIKULUM (x24)	PROGRAM (x25)	PROGRAM (x26)	PROGRAM (x27)	SARANA & FASILITAS (x28)	SARANA & FASILITAS (x29)	SARANA & FASILITAS (x30)	SARANA & FASILITAS (x31)	GURU (x32)	GURU (x33)	GURU (x34)	GURU (x35)
Anti-image Covariance	KURIKULUM (x21)	.422	-.178	-.023	-.078	.074	.079	-.040	-.099	.031	.074	-.116	-.094	.108	.039	.150
	KURIKULUM (x22)	-.178	.436	-.086	.124	-.078	-.118	.012	.079	-.131	-.081	.148	.117	-.232	-.109	-.087
	KURIKULUM (x23)	-.023	-.086	.525	-.008	-.109	.115	-.192	.082	.083	-.076	-.153	.033	.074	-.062	-.065
	KURIKULUM (x24)	-.078	.124	-.008	.633	-.078	-.108	-.103	.103	-.099	-.076	-.008	.079	-.152	-.096	-.056
	PROGRAM (x25)	.074	-.078	-.109	-.078	.179	.024	.018	-.141	.035	.021	.046	-.111	.058	.109	.139
	PROGRAM (x26)	.079	-.118	.115	-.108	.024	.521	-.208	.049	.031	-.187	-.151	-.044	.176	.074	.087
	PROGRAM (x27)	-.040	.012	-.192	-.103	.018	-.208	.469	-.005	-.070	.176	.132	-.023	-.067	-.043	-.009
	SARANA & FASILITAS (x28)	-.099	.079	.082	.103	-.141	.049	-.005	.413	-.114	-.084	-.096	.101	.003	-.163	-.120
	SARANA & FASILITAS (x29)	.031	-.131	.083	-.099	.035	.031	-.070	-.114	.458	.130	-.131	-.110	.118	.136	-.108
	SARANA & FASILITAS (x30)	.074	-.081	-.076	-.076	.021	-.187	.176	-.084	.130	.616	.033	-.076	.016	-.043	-.062
	SARANA & FASILITAS (x31)	-.116	.148	-.153	-.008	.046	-.151	.132	-.096	-.131	.033	.313	.020	-.124	-.090	.029
	GURU (x32)	-.094	.117	.033	.079	-.111	-.044	-.023	.101	-.110	-.076	.020	.136	-.118	-.121	-.037
	GURU (x33)	.108	-.232	.074	-.152	.058	.176	-.067	.003	.118	.016	-.124	-.118	.321	.082	.011
	GURU (x34)	.039	-.109	-.062	-.096	.109	.074	-.043	-.163	.136	-.043	-.090	-.121	.082	.384	.040
	GURU (x35)	.150	-.087	-.065	-.056	.139	.087	-.009	-.120	-.108	-.062	.029	-.037	.011	.040	.336
Anti-image Correlation	KURIKULUM (x21)	.586 ^a	-.416	-.049	-.150	.270	.168	-.089	-.236	.071	.146	-.320	-.393	.295	.098	.400
	KURIKULUM (x22)	-.416	.230 ^a	-.181	.236	-.277	-.246	.026	.186	-.294	-.157	.401	.480	-.619	-.265	-.228
	KURIKULUM (x23)	-.049	-.181	.575 ^a	-.014	-.356	.220	-.386	.177	.170	-.133	-.378	.125	.179	-.138	-.154
	KURIKULUM (x24)	-.150	.236	-.014	.602 ^a	-.232	-.187	-.188	.201	-.184	-.121	-.019	.268	-.338	-.196	-.122
	PROGRAM (x25)	.270	-.277	-.356	-.232	.446 ^a	.080	.064	-.518	.122	.062	.194	-.709	.243	.415	.567
	PROGRAM (x26)	.168	-.246	.220	-.187	.080	.371 ^a	-.421	.106	.063	-.330	-.373	-.164	.429	.165	.209
	PROGRAM (x27)	-.089	.026	-.386	-.188	.064	-.421	.605 ^a	-.011	-.151	.328	.344	-.089	-.172	-.102	-.023
	SARANA & FASILITAS (x28)	-.236	.186	.177	.201	-.518	.106	-.011	.388 ^a	-.263	-.167	-.267	.427	.009	-.410	-.322
	SARANA & FASILITAS (x29)	.071	-.294	.170	-.184	.122	.063	-.151	-.263	.400 ^a	.245	-.346	-.439	.308	.324	-.275
	SARANA & FASILITAS (x30)	.146	-.157	-.133	-.121	.062	-.330	.328	-.167	.245	.432 ^a	.074	-.261	.037	-.088	-.137
	SARANA & FASILITAS (x31)	-.320	.401	-.378	-.019	.194	-.373	.344	-.267	-.346	.074	.500 ^a	.096	-.390	-.261	.090
	GURU (x32)	-.393	.480	.125	.268	-.709	-.164	-.089	.427	-.439	-.261	.096	.483 ^a	-.563	-.530	-.174
	GURU (x33)	.295	-.619	.179	-.338	.243	.429	-.172	.009	.308	.037	-.390	-.563	.361 ^a	.235	.034
	GURU (x34)	.098	-.265	-.138	-.196	.415	.165	-.102	-.410	.324	-.088	-.261	-.530	.235	.539 ^a	.110
	GURU (x35)	.400	-.228	-.154	-.122	.567	.209	-.023	-.322	-.275	-.137	.090	-.174	.034	.110	.513 ^a

a. Measures of Sampling Adequacy(MSA)

Communalities

	Initial	Extraction
KURIKULUM (x21)	1.000	.616
KURIKULUM (x22)	1.000	.613
KURIKULUM (x23)	1.000	.374
KURIKULUM (x24)	1.000	.537
PROGRAM (x25)	1.000	.764
PROGRAM (x26)	1.000	.810
PROGRAM (x27)	1.000	.687
SARANA & FASILITAS (x28)	1.000	.681
SARANA & FASILITAS (x29)	1.000	.648
SARANA & FASILITAS (x30)	1.000	.848
SARANA & FASILITAS (x31)	1.000	.735
GURU (x32)	1.000	.734
GURU (x33)	1.000	.714
GURU (x34)	1.000	.667
GURU (x35)	1.000	.822

Extraction Method: Principal Component Analysis.

Total Variance Explained

Component	Initial Eigenvalues			Extraction Sums of Squared Loadings		
	Total	% of Variance	Cumulative %	Total	% of Variance	Cumulative %
1	3.933	26.217	26.217	3.933	26.217	26.217
2	2.142	14.277	40.494	2.142	14.277	40.494
3	1.734	11.560	52.054	1.734	11.560	52.054
4	1.253	8.355	60.409	1.253	8.355	60.409
5	1.188	7.923	68.331	1.188	7.923	68.331
6	.938	6.255	74.586			
7	.839	5.591	80.178			
8	.744	4.960	85.137			
9	.562	3.750	88.887			
10	.504	3.361	92.248			
11	.408	2.723	94.971			
12	.329	2.196	97.167			
13	.226	1.507	98.674			
14	.135	.899	99.574			
15	.064	.426	100.000			

Extraction Method: Principal Component Analysis.

Lampiran 5. Perhitungan SPSS Faktor Eksternal Tahap 2

KMO and Bartlett's Test

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.		.668
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square	38.509
	df	21
	Sig.	.011

Anti-image Matrices

		KURIKULUM (x21)	KURIKULUM (x23)	KURIKULUM (x24)	PROGRAM (x27)	SARANA & FASILITAS (x31)	GURU (x34)	GURU (x35)
Anti-image Covariance	KURIKULUM (x21)	.576	-.042	-.004	-.107	-.219	-.103	.269
	KURIKULUM (x23)	-.042	.733	-.011	-.220	-.075	-.119	.075
	KURIKULUM (x24)	-.004	-.011	.780	-.261	-.099	-.058	-.007
	PROGRAM (x27)	-.107	-.220	-.261	.683	.160	-.041	.007
	SARANA & FASILITAS (x31)	-.219	-.075	-.099	.160	.591	-.221	-.117
	GURU (x34)	-.103	-.119	-.058	-.041	-.221	.649	-.057
	GURU (x35)	.269	.075	-.007	.007	-.117	-.057	.811
Anti-image Correlation	KURIKULUM (x21)	.679 ^a	-.064	-.006	-.171	-.375	-.168	.393
	KURIKULUM (x23)	-.064	.779 ^a	-.014	-.311	-.115	-.172	.097
	KURIKULUM (x24)	-.006	-.014	.714 ^a	-.358	-.146	-.082	-.009
	PROGRAM (x27)	-.171	-.311	-.358	.583 ^a	.252	-.061	.009
	SARANA & FASILITAS (x31)	-.375	-.115	-.146	.252	.604 ^a	-.358	-.169
	GURU (x34)	-.168	-.172	-.082	-.061	-.358	.766 ^a	-.079
	GURU (x35)	.393	.097	-.009	.009	-.169	-.079	.498 ^a

a. Measures of Sampling Adequacy(MSA)

Communalities

	Initial	Extraction
KURIKULUM (x21)	1.000	.724
KURIKULUM (x23)	1.000	.485
KURIKULUM (x24)	1.000	.595
PROGRAM (x27)	1.000	.771
SARANA & FASILITAS (x31)	1.000	.790
GURU (x34)	1.000	.671
GURU (x35)	1.000	.868

Extraction Method: Principal Component Analysis.

Total Variance Explained

Component	Initial Eigenvalues			Extraction Sums of Squared Loadings		
	Total	% of Variance	Cumulative %	Total	% of Variance	Cumulative %
1	2.599	37.127	37.127	2.599	37.127	37.127
2	1.232	17.595	54.722	1.232	17.595	54.722
3	1.075	15.355	70.077	1.075	15.355	70.077
4	.735	10.493	80.570			
5	.522	7.464	88.034			
6	.488	6.976	95.010			
7	.349	4.990	100.000			

Extraction Method: Principal Component Analysis.

Lampiran 6. Perhitungan SPSS Faktor Eksternal Tahap 3

KMO and Bartlett's Test

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.		.698
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square	33.518
	df	15
	Sig.	.004

Anti-image Matrices

		KURIKULUM (x21)	KURIKULUM (x23)	KURIKULUM (x24)	PROGRAM (x27)	SARANA & FASILITAS (x31)	GURU (x34)
Anti-image Covariance	KURIKULUM (x21)	.682	-.079	-.002	-.129	-.220	-.100
	KURIKULUM (x23)	-.079	.740	-.010	-.223	-.067	-.115
	KURIKULUM (x24)	-.002	-.010	.780	-.261	-.103	-.059
	PROGRAM (x27)	-.129	-.223	-.261	.683	.166	-.041
	SARANA & FASILITAS (x31)	-.220	-.067	-.103	.166	.608	-.238
	GURU (x34)	-.100	-.115	-.059	-.041	-.238	.653
Anti-image Correlation	KURIKULUM (x21)	.768 ^a	-.112	-.002	-.189	-.341	-.150
	KURIKULUM (x23)	-.112	.775 ^a	-.013	-.314	-.100	-.166
	KURIKULUM (x24)	-.002	-.013	.711 ^a	-.358	-.150	-.083
	PROGRAM (x27)	-.189	-.314	-.358	.562 ^a	.258	-.061
	SARANA & FASILITAS (x31)	-.341	-.100	-.150	.258	.627 ^a	-.377
	GURU (x34)	-.150	-.166	-.083	-.061	-.377	.765 ^a

a. Measures of Sampling Adequacy(MSA)

Communalities

	Initial	Extraction
KURIKULUM (x21)	1.000	.563
KURIKULUM (x23)	1.000	.491
KURIKULUM (x24)	1.000	.498
PROGRAM (x27)	1.000	.784
SARANA & FASILITAS (x31)	1.000	.763
GURU (x34)	1.000	.634

Extraction Method: Principal Component Analysis.

Total Variance Explained

Component	Initial Eigenvalues			Extraction Sums of Squared Loadings		
	Total	% of Variance	Cumulative %	Total	% of Variance	Cumulative %
1	2.529	42.147	42.147	2.529	42.147	42.147
2	1.203	20.048	62.195	1.203	20.048	62.195
3	.761	12.691	74.886			
4	.613	10.218	85.104			
5	.511	8.514	93.618			
6	.383	6.382	100.000			

Extraction Method: Principal Component Analysis.

Component Matrix^a

	Component	
	1	2
GURU (x34)	.729	-.319
KURIKULUM (x21)	.717	-.222
SARANA & FASILITAS (x31)	.660	-.572
KURIKULUM (x23)	.660	.235
KURIKULUM (x24)	.570	.416
PROGRAM (x27)	.535	.705

Extraction Method: Principal Component Analysis.

a. 2 components extracted.

Rotated Component Matrix^a

	Component	
	1	2
SARANA & FASILITAS (x31)	.873	-.028
GURU (x34)	.767	.212
KURIKULUM (x21)	.696	.280
PROGRAM (x27)	-.028	.885
KURIKULUM (x24)	.180	.682
KURIKULUM (x23)	.365	.598

Extraction Method: Principal Component Analysis.

Rotation Method: Varimax with Kaiser Normalization.^a

a. Rotation converged in 3 iterations.

**Component Transformation
Matrix**

Component	1	2
1	.776	.630
2	-.630	.776

Extraction Method: Principal

Component Analysis.

Rotation Method: Varimax with Kaiser

Normalization.

Lampiran 7. Instrumen Penelitian

ANGKET PENELITIAN**(Variabel Faktor-Faktor Hasil Belajar)**

Petunjuk Pengisian

1. Tulislah identitas dengan lengkap
2. Tidak memberikan jawaban lebih dari satu
3. Isilah dengan keadaan sebenarnya
4. Berilah tanda ceklis (√) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai
5. Alternatif jawaban :
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - TS : Tidak Setuju
 - STS : Sangat Tidak Setuju

Nama Responden :

Kelas :

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya merasa senang membaca buku yang berhubungan dengan mata pelajaran desain multimedia				
2	Saya selalu memperhatikan guru dengan seksama saat menjelaskan praktik menggambar ketika mengikuti pelajaran desain multimedia				
3	Saya selalu mencari informasi dan pengetahuan tambahan yang berkaitan dengan pelajaran desain multimedia				
4	Saya suka bertanya kepada guru dalam mata pelajaran desain multimedia				
5	Saya menyukai praktik menggambar dalam pelajaran desain multimedia				

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
6	Saya selalu berusaha hadir untuk mengikuti mata pelajaran desain multimedia karena saya senang menggambar				
7	Dalam mengerjakan tugas menggambar desain, saya selalu mengerjakan dengan tepat waktu				
8	Nilai karya desain saya baik karena gambar saya bagus				
9	Bagi saya, menggambar suatu desain itu mudah				
10	Saya dapat mengerjakan tugas menggambar desain dengan cepat dan rapi				
11	Banyak hal baru yang saya tahu ketika menggambar dalam mata pelajaran desain multimedia, tapi saya bisa mengerjakannya dengan mudah				
12	Saya dapat menggambar dalam pelajaran desain multimedia dengan baik karena saya sering menggambar sejak kecil				
13	Mengikuti mata pelajaran desain multimedia membuat saya terlatih dalam menggambar desain				
14	Saya memiliki kemampuan menggambar dengan baik sejak kecil, sehingga saya mudah dalam mengikuti pelajaran desain multimedia				
15	Saya bisa menggambar dengan baik dalam mata pelajaran desain multimedia karena orang tua saya bisa menggambar juga				
16	Walaupun saya tidak bisa menggambar dengan baik namun saya hobi menggambar, dan menyebabkan hasil menggambar saya dalam mata pelajaran desain multimedia menjadi baik				
17	Nilai karya menggambar saya dalam mata pelajaran desain multimedia selalu meningkat				

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
18	Saya mudah memahami teori menggambar yang ada dalam mata pelajaran desain multimedia sehingga saya bisa menggambar dengan baik				
19	Pelajaran menggambar dalam mata pelajaran desain multimedia dapat bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari				
20	Bagi saya tidak ada masalah-masalah atau kesulitan dalam membuat hasil karya gambar				
21	Sekolah sudah menyediakan alat-alat untuk mata pelajaran desain multimedia dengan baik				
22	Jam mata pelajaran desain multimedia seharusnya ditambah				
23	Buku sumber yang diberikan dalam mata pelajaran desain multimedia di sekolah membantu saya mendapatkan hasil karya menggambar yang baik				
24	Guru menyalurkan siswanya ke industri khususnya untuk menjadi desainer				
25	Guru mata pelajaran desain multimedia membantu saya apabila ada kesulitan dalam menggambar desain				
26	Sekolah pernah mengadakan studi tour khusus untuk mata pelajaran desain multimedia				
27	Guru bimbingan konseling memberikan motivasi ketika saya sedang kesulitan belajar				
28	Komputer di dalam lab komputer cukup untuk menampung jumlah siswa yang mengikuti mata pelajaran desain multimedia				
29	Ruang kelas dan fasilitas ruangan yang lain di sekolah terawat dengan rapih dan bersih				
30	Buku-buku pelajaran di sekolah sudah lengkap				

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
31	Alat peraga seperti LCD untuk kegiatan belajar mengajar mata pelajaran desain multimedia di sekolah sudah lengkap				
32	Guru menerangkan praktik menggambar dalam mata pelajaran desain multimedia dengan jelas				
33	Guru desain multimedia memperlakukan siswa dengan baik				
34	Guru mata pelajaran desain multimedia selalu hadir dalam setiap pertemuan mata pelajaran desain multimedia				
35	Guru menerangkan praktik menggambar dalam mata pelajaran desain multimedia terlalu cepat				

Lampiran 8. Daftar Nilai Karya Siswa

**DAFTAR NILAI KETERAMPILAN
SEMESTER GENAP TAHUN 2016
SMK NEGERI 7 JAKARTA
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

DESAIN MULTIMEDIA

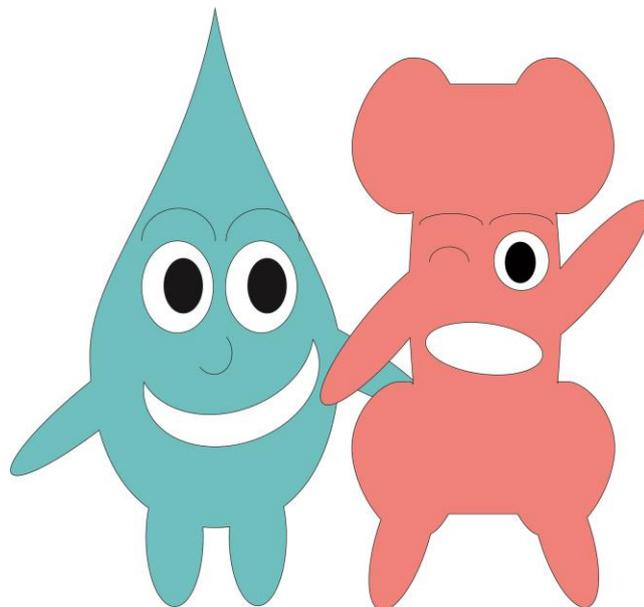
USER NAME	NAMA PESERTA DIDIK	KELAS	NILAI
K1105002115	Aditya Dea Darmawan	XI MM 1	76
K1105002116	Adli Ghazy Girasta Sahasika	XI MM 1	20
K1105002117	Allif Fajri	XI MM 1	80
K1105002118	Andhika Dimas Pangestu	XI MM 1	20
K1105002119	Arief Mohamad Santoso	XI MM 1	16
K1105002120	Atik Pratiwi	XI MM 1	20
K1105002121	Bagus Subaktio	XI MM 1	90
K1105002122	Dea Fernanda	XI MM 1	20
K1105002123	Firmanna Yustiansyah	XI MM 1	80
K1105002124	Gendis Malika	XI MM 1	40
K1105002125	Hafifa Diniya	XI MM 1	25
K1105002126	Hannan Makhbulla	XI MM 1	78
K1105002127	Laras Ratri Lias Nugraheni	XI MM 1	20
K1105002128	Monica Dwijayanti	XI MM 1	90
K1105002129	Muhamad Raka	XI MM 1	20
K1105002130	Muhammad Marwan Faisal	XI MM 1	20
K1105002131	Muhammad Ridwan	XI MM 1	30
K1105002132	Muhammad Yogi Firhanda	XI MM 1	30
K1105002133	Mutia Nur Octaviani	XI MM 1	20
K1105002134	Nathanael Kharisma Adityayuda	XI MM 1	20
K1105002135	Naufal Afiarban Cahyadi	XI MM 1	20
K1105002136	Rafyandi	XI MM 1	20
K1105002137	Rainal Adiwisesa	XI MM 1	30
K1105002138	Ramandha Fitriani	XI MM 1	20
K1105002139	Ramdhan Zakaria Pamungkas	XI MM 1	25
K1105002140	Resti Marcellina	XI MM 1	80
K1105002141	Riski Fauzi	XI MM 1	80
K1105002142	Ristiawati Marhamah	XI MM 1	20
K1105002143	Rusdy Fabroyier La Pandewa	XI MM 1	80
K1105002144	Syifa Fauziah	XI MM 1	85
K1105002171	Abdullah FaIz	XI MM 2	78
K1105002172	Aldy Syafutra	XI MM 2	80
K1105002173	Alissia Merriana Dapamanis	XI MM 2	80

K1105002174	Ariyanto Budiman	XI MM 2	80
K1105002175	Aulia Ramadhan	XI MM 2	85
K1105002176	Ayu Tiaraningrum	XI MM 2	95
K1105002177	Devira Widyanti	XI MM 2	80
K1105002178	Dini Rahmawati	XI MM 2	80
K1105002179	Eza Wira Kusuma	XI MM 2	80
K1105002180	Farouq Mulya Al Simabua	XI MM 2	95
K1105002181	Fitri Sugiharti	XI MM 2	85
K1105002182	Frily Intan Maulidia	XI MM 2	90
K1105002183	Ibnu Alfaqih	XI MM 2	80
K1105002184	Iqbal Nugraha	XI MM 2	80
K1105002185	Jainur Romli	XI MM 2	80
K1105002186	Muhamad Asfahani	XI MM 2	80
K1105002187	Muhammad Andri Yusuf	XI MM 2	80
K1105002188	Nandira Syachputra	XI MM 2	80
K1105002189	Raditya Abiansyah	XI MM 2	78
K1105002190	Rafly Vihansyah	XI MM 2	80
K1105002191	Shelvy Agustriany	XI MM 2	78
K1105002192	Simone Maldini Febrianto	XI MM 2	78
K1105002193	Vicky Imam Prasetya	XI MM 2	85
K1105002194	Yoga Pratama	XI MM 2	90
K1105002195	Yuli Mardani	XI MM 2	90

Lampiran 9. Contoh Hasil Karya Siswa



© COPY RIGHT ST. FAROUQ MULYA AL. SIMABUA



Tulang Darah Indonesia
Shely Agustriany

Lampiran 10. Surat dan Perizinan



*Building
Future
Leaders*

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telepon/Faksimile : Rektor : (021) 4893854, PR I : 4895130, PR II : 4893918, PR III : 4892926, PR IV : 4893982
BAUK : 4750930, BAAK : 4759081, BAPSI : 4752180
Bagian UHTP : Telepon : 4893726, Bagian Keuangan : 4892414, Bagian Kepegawaian : 4890536, Bagian HUMAS : 4899486
Laman : www.unj.ac.id

Nomor : 2427B/UN39.12/KM/2016 20 Mei 2016
Lamp. : -
Hal : Permohonan Izin Mengadakan Penelitian
untuk Penulisan Skripsi

Yth. Kepala SMK Negeri 7 Jakarta
Jl. Tenggara No.1, Rawamangun,
Jakarta Timur

Kami mohon kesediaan Saudara untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :

Nama : Sarah Luthfiah
Nomor Registrasi : 5235125325
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Teknik Universitas Negeri Jakarta
No. Telp/HP : 085773767673

Dengan ini kami mohon diberikan ijin mahasiswa tersebut, untuk dapat mengadakan penelitian guna mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka penulisan skripsi dengan judul :
"Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Karya Siswa Dalam Mata Pelajaran Desain Multimedia"

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.

Kepala Biro Administrasi
Akademik dan Kemahasiswaan



Syaifulah
Drs. Syaifulah
NIP 195702161984031001

Tembusan :
1. Dekan Fakultas Teknik
2. Kaprog Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer



PEMERINTAH PROPINSI DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 7
 Kelompok Keahlian : 1. Teknologi dan Rekayasa
 2. Teknologi Informasi dan Komunikasi
 Jl. Tenggiri No. 1 Rawamangun, Jakarta Timur 13220 Telp./Fax. 021-4711564
 E-mail : smkn7@yahoo.com, website : www.smkn7.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 416 /-1.851.73

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Adip Wiratmono, S.Pd. MA.**
 NIP : 196101211989031006
 Pangkat/Golongan : Pembina Tk.1, IV/b
 Jabatan : Kepala Sekolah

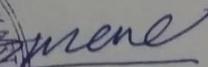
Menerangkan :

Nama : **Sarah Luthfiah**
 NIM : 5235125325
 Program Studi : Pendidikan Tek. Informatika dan Komputer
 Fakultas : Teknik
 Jurusan : Teknik Elektro
 Universitas Negeri Jakarta

Benar nama tersebut, telah melaksanakan **Penelitian pada tanggal 31 Mei** di **SMK Negeri 7 Jakarta**, dalam rangka memenuhi tugas Penyusunan Skripsi dengan Judul "**Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Karya Siswa Dalam Mata Pelajaran Desain Multimedia** "

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 22 Desember 2016.

Kepala SMK Negeri 7

Adip Wiratmono, S.Pd. MA
 NIP. 196101211989031006

RIWAYAT HIDUP



Sarah Luthfiah dilahirkan di kota Depok pada tanggal 19 September 1994 dari pasangan Bapak Abdullah dengan Ibu Rifka Humaida yang merupakan anak ketiga dari enam bersaudara. Penulis memulai pendidikan pada tahun 2001 di SDIT Nurul Fikri, dan menyelesaikan pendidikan dasarnya pada tahun 2006 . Kemudian penulis melanjutkan pendidikan ke tingkat menengah pertama di SMPIT As-Syifa dan menyelesaikannya pada tahun 2009. Setelah itu, penulis meneruskan ke jenjang SMA, yaitu di SMAIT As-Syifa, dan lulus pada tahun 2012. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan ke bangku perkuliahan di Program Sarjana Universitas Negeri Jakarta pada Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer. Sambil melanjutkan kuliah, penulis juga mengikuti organisasi dalam kampus seperti Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Elektro, Forum Studi Islam Al Biruni, dan LDK Salim UNJ.