

HUBUNGAN GAYA BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL (STUDI KASUS KELAS X SMK-SMAK PADANG)

Astri Indah Juwita, Menrisal, Yuliawati Yunus

Universitas Putra Indonesia YPTK Padang

E-mail: astriindahjuwita@gmail.com, menrisal@gmail.com, yuliawati_yunus@upiypk.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan gaya belajar terhadap hasil belajar Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Siswa Kelas X SMK-SMAK Padang Semester Ganjil Tahun Ajaran 2018/2019. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian korelasional. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas X di SMK-SMAK Padang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *proporsional random sampling*. Yang terpilih menjadi sampel dalam penelitian ini berjumlah 150 orang siswa. Hasil pengujian pada taraf signifikansi α 0,05 (taraf kepercayaan 95%) didapatkan nilai r_{xy} sebesar 9,6425 dengan r_{tabel} 0,160 karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka hipotesis pertama diterima. yang berarti bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan gaya belajar dengan hasil belajar Simulasi dan Komunikasi Digital siswa kelas X di SMK-SMAK Padang semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019.

Kata Kunci: Gaya, Hasil Belajar, Minat, Simulasi dan Komunikasi Digital

1. PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia ditinjau dari sudut tingkatannya menurut UU Nomor 20 Tahun 2003, jenjang pendidikan formal terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Jenis pendidikan menengah atas yang berorientasi pada dunia usaha adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dimana lembaga ini merupakan sekolah yang dirancang untuk menyiapkan peserta didik atau lulusan yang siap memasuki dunia kerja dan salah satu tujuannya memberikan bekal siap kerja pada siswa sebagai tenaga kerja yang terampil pada tingkat menengah sesuai dengan persyaratan yang dituntut oleh dunia kerja.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara gaya belajar dengan hasil belajar, untuk mengetahui apakah terdapat hubungan positif dan signifikan antara minat belajar dengan hasil belajar dan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan positif dan signifikan antara gaya belajar dan minat belajar secara bersama-sama dengan hasil belajar Simulasi dan Komunikasi Digital siswa kelas X SMK-SMAK Padang semester ganjil Tahun Ajaran 2018/2019.

2. TINJAUAN LITERATUR

2.1. Hasil Belajar

Menurut Rusman (2012: 83) Belajar adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu siswa. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada pencapaian tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman yang diciptakan guru.

Kunandar (2013:62) berpendapat bahwa hasil belajar adalah kompetensi atas kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hamalik (2003) dalam Kunandar (2013) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap serta kemampuan peserta didik

2.2. Gaya Belajar

Nasution (2008:37) menekankan bahwa gaya belajar adalah cara yang konsisten yang dilakukan oleh seorang murid dalam menangkap stimulus atau informasi, cara mengingat, berfikir dan memecahkan masalah. Dapat disimpulkan bahwa gaya belajar adalah cara yang dilakukan oleh siswa dalam belajar untuk dapat menangkap dan menyimpan informasi dimana cara tersebut berbeda dengan setiap individu siswa.

2.3. Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital

Simulasi dan komunikasi digital adalah cara membuat komunikasi antar pengguna dengan pekerjaan keseharian menjadi lebih mudah menggunakan perangkat digital dalam bentuk simulasi. Contohnya ketika akan menyimulasikan pekerjaan mengetik yang semula menggunakan mesin tik secara manual menjadi simulasi yang dapat dicetak yang hasilnya sama persis dengan mesin tik manual.

3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini berjenis Korelasi, penelitian korelasi bertujuan untuk mengetahui sejauh mana variasi dalam suatu faktor atau karakteristik berhubungan dengan variasi dalam faktor dan karakteristik lainnya.

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Kuantitatif. Penelitian ini disebut sebagai metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.

3.2 Populasi dan Sampel

Sugiyono (2014: 80) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudian dari ditarik kesimpulannya. Data populasi yang digunakan peneliti adalah siswa kelas X di SMK-SMAK Padang yang berjumlah 245 orang.

Tabel 1. Jumlah Populasi dan Sampel

No	Populasi	Sampel
1	245 orang	150 orang

Sumber: SMAK Padang Buku kerja guru

3.3 Variabel penelitian

Sugiyono (2014: 38) Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian di tarik kesimpulannya.

Yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel bebas

Variabel bebas / mempengaruhi (X1) = gaya belajar

2. Variabel terikat

Variabel terikat / dipengaruhi (Y) = hasil belajar siswa kelas X SMK-SMAK Padang.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah : Dokumentasi dan Angket.

Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa *instrument nontest* yaitu berupa angket untuk mengukur suatu fenomena. Jenis angket yang digunakan adalah angket yang menggunakan skala likert. Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban dari responden akan diberikan bobot penilaian berdasarkan skala likert yang dapat dilihat pada tabel 5 berikut ini:

Tabel 5. Skala Likert

Pernyataan	Bobot
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Buku Sugiyono, 2014

Dengan Rincian kisi-kisi tentang angket gaya belajar dan minat belajar serta hasil belajar dapat dilihat pada tabel 6 dan 7 berikut:

Tabel 6. Kisi-Kisi Angket Gaya Belajar

Kisi- kisi Angket Gaya Belajar		
No	Variabel	Indikator
1	Gaya Belajar (X _i)	1. Gaya belajar visual
		2. Gaya belajar audiotori
		3. Gaya belajar kinestetik

Sumber :Gaya Belajar pada jurnal Rostina Sundayana dan Minat Belajar pada buku Safaridan

Tabel 7. Belajar Kisi-Kisi Tes Hasil Belajar

Kisi-kisi Tes Hasil Belajar			
No	Variabel	Materi	Indikator
1.	Hasil belajar (Y)	Perangkat lunak presentasi Microsoft PowerPoint	1. Menjelaskan jenis, fungsi dan keuntungan penggunaan perangkat lunak presentasi.
			2. Menentukan fitur umum yang sering digunakan pada perangkat lunak presentasi.
			3. Mengetahui langkah atau Cara membuat slide presentasi yang dilengkapi dengan transisi dan animasi

- Menampilkan menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak presentasi.

Sumber : Silabus SMAK Padang pada mata pelajaran SIMDIG

3.5 Uji Coba dan Analisis Instrumen

Pada tahap uji coba di SMK-SMAK Padang ini, peneliti menerapkan angket kepada siswa yang berada dalam populasi tetapi bukan sampel penelitian yang akan diteliti terlebih dahulu, sebelum angket tersebut diberikan kepada sampel yang dipilih menjadi objek penelitian. Jadi, setelah diuji cobakan pada siswa di luar sampel, maka dihitung validitas dan reliabilitasnya. Sehingga angket yang diterapkan pada siswa di luar sampel merupakan butir item pernyataan yang valid dan reliabel.

Untuk menentukan validitas dari masing-masing item angket maka peneliti menggunakan rumus korelasi *Product Moment* yang dikemukakan dari buku (Sudijono, 2011: 228). yaitu:

$$r_{hitung} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n\sum X^2 - (\sum X)^2)(n\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}} \dots (3)$$

Alat ukurdikatakan reliabel jika menghasilkan hasil yang sama meskipun dilakukan pengukuran berkali-kali.

Berikut ini rumus KR-21 dalam Anas Sudijono (2011: 253), yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{1 - M_t}{n-1} \right) \left(\frac{n - M_t}{n} \right) \left(\frac{St^2}{St^2} \right) \dots (4)$$

Cara mengetahui reliabel atau tidaknya butir item pernyataan yang diujicobakan, dapat dilihat pada tabel 7 berikut ini:

Tabel 7. Interpretasi Reliabilitas Angket

No	Besarnya R	Interpretasi
1	0,8–1,00	Sangat Tinggi
2	0,60 –0,80	Tinggi
3	0,40 –0,60	Sedang
4	0,20 –0,40	Rendah
5	0,00 –0,20	Sangat Rendah

Sumber: Buku Anas Sudijono, 2011

3.6 Teknik Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas berguna untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau diambil dari populasi normal. Metode *Lilliefors* menggunakan data dasar yang belum diolah dalam tabel distribusi frekuensi.

Rumus untuk mengihunt normalitas seperti dibawah.

$$L = \max (F(Z_i) - S(Z_i)) \dots (9)$$

b. Uji Linearitas

Analisis regresi linier sederhana adalah hubungan secara linear antara satu variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y).

Uji ini biasanya digunakan sebagai prasyarat dalam penerapan metode regresi linier (Riduwan, 2013: 148). Rumus sebagai berikut

$$Y = a + b.X \dots (10)$$

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah merupakan pernyataan yang masih lemah kebenarannya, maka perlu diuji kebenarannya (Riduwan 2013: 37).

1) Analisis Korelasi Sederhana

(a) Korelasivariabel X_1 (Gaya Belajar) dengan Y (Hasil Belajar).

$$r_{x_1y} = \frac{n(\sum X_1Y) - (\sum X_1)(\sum Y)}{\sqrt{(n\sum X_1^2 - (\sum X_1)^2)(n\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}} \dots (11)$$

2) Uji Signifikan

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x} - \mu}{\frac{s}{\sqrt{n}}} \dots \dots \dots (14)$$

4. HASIL PENELITIAN

4.1 Deskripsi Data

Deskripsi data menggambarkan hubungan gaya belajar (X1) terhadap hasil belajar Simulasi dan Komunkasi Digital (Variabel Y). Data diperoleh dengan menyebarkan angket sebanyak 76 butir item yang terdiri dari 23 butir item untuk variabel X₁, dan 25 butir soal untuk variabel Y yang disebarakan kepada 150 responden di SMK-SMAK Padang.

Tabel 10. Hasil Perhitungan Statistik Variabel X₁, dan Y

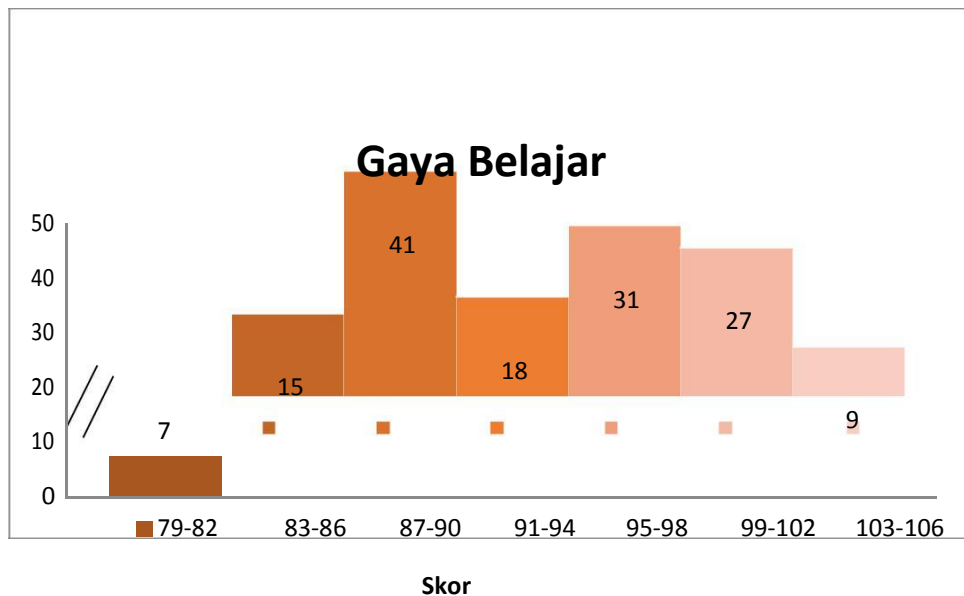
No	Statistik	Variabel X ₁	Variabel Y
1	N	150	150
2	Jumlah Nilai	13974	12372
3	Mean (rata-rata)	93,16	82,48
4	Median	91	86
5	Modus	84	83
6	Nilai Maksimum	113	100
7	Nilai Minimum	79	36
8	Range	34	64
9	Banyak Kelas Interval	8	8
10	Kelas Interval	4	8
11	Varians	44,350	113,755
12	Standard Deviasi	6,681686	10,66558

4.2 Hasil Penelitian

a. Gaya Belajar (X₁)

Tabel 11. Distribusi Frekuensi Variabel Gaya Belajar

No	Variabel X ₁			
	Interval Skor	Frekuensi Mutlak	Frekuensi Relatif (%)	Frekuensi Kumulatif (%)
1	79-82	7	4,67	4,67
2	83-86	15	10	14,67
3	87-90	41	27,34	42,01
4	91-94	18	12	54,01
5	95-98	31	20,67	74,68
6	99-102	27	18	92,68
7	103-106	9	6	98,68
8	107-110	1	0,66	99,34
9	111-114	1	0,66	100
Jumlah		150	100,00	



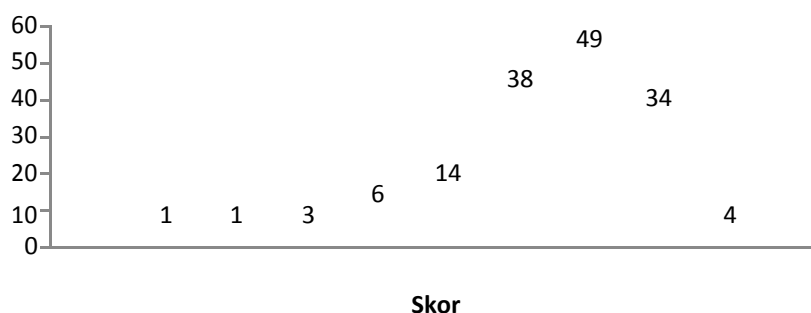
Gambar 2. Histogram Frekuensi Variabel X₁

b. Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (Y)

Tabel 13. Distribusi Frekuensi Variabel Hasil Belajar

No	Variabel Y			
	Interval Skor	Frekuensi Mutlak	Frekuensi Relatif (%)	Frekuensi Kumulatif (%)
1	36-43	1	0,66	0,66
2	44-51	1	0,66	1,32
3	52-59	3	2	3,32
4	60-67	6	4	7,32
5	68-75	14	9,33	16,65
6	76-83	38	25,34	41,99
7	84-91	49	32,67	74,66
8	92-99	34	22,67	97,33
9	100-107	4	2,67	100
Jumlah		150	100,00	

Hasil belajar



Gambar 4. Histogram Frekuensi Variabel Y

5. PEMBAHASAN

Hasil analisis penelitian ini berisi tentang deskripsi data gaya belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar Simulasi dan Komunikasi Digital. Gaya belajar (X_1) adalah gaya belajar yang menekankan pemahaman terhadap seluruh materi pembelajaran atau seluruh masalah yang dihadapi dalam pembelajaran.

Pengujian hipotesis ini menggunakan korelasi ganda yang bertujuan untuk mengetahui hubungan yang terjadi antara gaya belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar Simulasi dan Komunikasi Digital. Hasil uji korelasi yang diperoleh untuk variabel X_1 dengan variabel Y adalah 9,6425, sedangkan untuk dengan r_{tabel} sebesar 0,1603. Karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hubungan dikatakan positif dan signifikan dan dapat dilanjutkan dengan uji signifikan. Uji signifikan dicari dengan menggunakan uji t, sehingga diperoleh hasil $t_{hitung} = 3,64$ sedangkan $t_{tabel} = 1,976$ ($t_{hitung} > t_{tabel}$) untuk variabel X_1 dan Y.

Pada penelitian ini gaya belajar (X_1) memberikan hubungan terhadap hasil belajar Simulasi dan Komunikasi Digital siswa kelas X di SMK-SMAK Padang semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019. Sebagaimana dapat dijelaskan melalui nilai r_{hitung} pada penelitian ini yaitu X_1 -Y diperoleh $r_{hitung} = 2,948$ dengan $r_{tabel} = 1,976$ diketahui bahwa variabel X_1 memiliki hubungan yang positif dan signifikan terhadap variabel Y.

Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis pertama, diterima. Hipotesis pertama yaitu terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara gaya belajar terhadap hasil belajar Simulasi dan Komunikasi Digital siswa kelas X di SMK-SMAK Padang semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019.

Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian ini berhasil membuktikan bahwa gaya belajar dan minat belajar memiliki hubungan yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar Simulasi dan Komunikasi Digital siswa kelas X di SMK-SMAK Padang semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019.

6. KESIMPULAN

Dari hasil analisis penelitian tentang hubungan gaya belajar (X_1) terhadap hasil belajar Simulasi dan Komunikasi Digital siswa kelas X di SMK-SMAK Padang semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu:

Terdapat hubungan positif dan signifikan antara gaya belajar terhadap hasil belajar Simulasi dan Komunikasi Digital siswa kelas X di SMK-SMAK Padang semester ganjil tahun pelajaran

2018/2019 diperoleh hasil uji korelasi untuk variabel (X_1) gaya belajar dengan variabel (Y) hasil belajar adalah sebesar 9,6425 dengan perbandingan r_{tabel} sebesar 0,1603

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anas, Sudijono. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- [2] Depdiknas. (2003). Undang-undang sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003. Jakarta: Depdiknas
- [3] Djamarah. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- [4] Kunandar. (2013). *PENILAIAN AUTENTIK (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [5] Nasution. (1999). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- [6] Riduwan. (2013). *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- [7] Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- [8] Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet