

**PENGARUH PERSEPSI WARGA BELAJAR PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA, PEMANFAATAN MEDIA KOMPUTER DAN MOTIVASI
BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA DI PAKET C
PUSAT KEGIATAN BELAJAR MASYARAKAT
TARUNA JAYA BANDAR LAMPUNG**

Oleh :

**ANDRI WIRA DHARMA, Herpratiwi, Haninda Bharata
FKIP Unila, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung
082185513779**

Abstract : The influence of perceptions of learning on subjects mathematics, computer media utilization and achievement motivation of learning mathematics in package c center of learning society Taruna jaya bandar lampung. The purpose of this research was to analyze: 1) influence the perceptions of citizens on subjects of learning achievements learning math, 2) influence the utilization of computer media in learning achievement against learning math, 3) the influence of learning motivation of learning achievement against learning math, and 4) influence the perception of citizens learning on subjects, the utilization of computer media, and motivation to learn together to learn math achievement. This type of research using regression techniques. The population in this research is the entire class of X consisting of 3 classes numbered 107 in high school C Pack equivalent Center Of Learning Society Taruna Jaya. Sampling techniques using proportional random sampling as many as 32 students. Data collected and analyzed using correlation poduck moment and regression. The conclusion of the research was the influence there of: 1) the perception of students in subjects with learning achievements of students, with regression $\hat{Y} = 2,181 + 0,877 X_1$ which increases 1 score variable perception of citizens will increase learning achievements learning math 3,058; 2) the utilization of computer media with the learning achievements of students, with regression $\hat{Y} = 21,811 + 0,716 X_2$ which increases 1 score variable will increase the use of computer media score achievement learning math of 22,527; 3) motivation of learning with student learning achievement, with regression $\hat{Y} = 4,324 + 0,887 X_3$ which increases 1 score will increase learning motivation variables score achievement learning math of 5,211; 4) perceptions of students on subjects, the utilization of computer media, learning motivation and learning achievements, together have regression $\hat{Y} = 7,114 + 0,251 X_1 + 0,494 X_2 + 0,142 X_3$, where rising 1 score variable perception of citizens learning on subjects, the utilization of computer media, learning and motivation, will increase achievement score of 8,001 studied mathematics.

Kata Kunci : *Perception, the utilization of computers, media motivation learning, achievement mathematics*

Abstrak : Pengaruh persepsi warga belajar pada mata pelajaran matematika, pemanfaatan media komputer dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar matematika di paket c pusat kegiatan belajar masyarakat taruna jaya bandar lampung.

Tujuan penelitian ini untuk menganalisis: 1) pengaruh persepsi warga belajar pada mata pelajaran terhadap prestasi belajar matematika, 2) pengaruh pemanfaatan media komputer dalam pembelajaran terhadap prestasi belajar matematika, 3) pengaruh motivasi belajar warga belajar terhadap prestasi belajar matematika, dan 4) pengaruh persepsi warga belajar pada mata pelajaran, pemanfaatan media komputer, dan motivasi belajar secara bersama-sama terhadap prestasi belajar matematika. Jenis penelitian menggunakan teknik regresi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas X yang terdiri atas 3 kelas berjumlah 107 di Paket C setara SMA PKBM Taruna Jaya. Pengambilan sampel menggunakan teknik *proportional random sampling* sebanyak 32 siswa. Data dikumpulkan dengan angket dan tes, serta dianalisis menggunakan *korelasi poduck moment* dan regresi. Kesimpulan penelitian adalah terdapat pengaruh antara: 1) persepsi siswa pada mata pelajaran matematika dengan prestasi belajar siswa, dengan koefisien regresi $\hat{Y} = 2,181 + 0,877 X_1$ dimana kenaikan 1 skor variabel persepsi warga belajar akan meningkatkan prestasi belajar matematika 3,058; 2) pemanfaatan media komputer dengan prestasi belajar siswa, dengan koefisien regresi $\hat{Y} = 21,811 + 0,716 X_2$

dimana kenaikan 1 skor variabel penggunaan media komputer akan meningkatkan skor prestasi belajar matematika sebesar 22,527; 3) motivasi belajar dengan prestasi belajar siswa, dengan koefisien regresi $\hat{Y} = 4,324 + 0,887X_3$ dimana kenaikan 1 skor variabel motivasi belajar akan meningkatkan skor prestasi belajar matematika sebesar 5,211; 4) persepsi siswa pada mata pelajaran matematika, pemanfaatan media komputer, dan motivasi belajar dengan prestasi belajar, secara bersama dengan koefisien regresi $\hat{Y} = 7,114 + 0,251X_1 + 0,494X_2 + 0,142X_3$, dimana kenaikan 1 skor variabel persepsi warga belajar pada mata pelajaran, pemanfaatan media komputer, dan motivasi belajar akan meningkatkan skor prestasi belajar matematika sebesar 8,001, artinya jika faktor-faktor tersebut dapat meningkat maka prestasi belajar siswa juga akan meningkat

Kata Kunci : Persepsi, Pemanfaatan Media Komputer, Motivasi, Prestasi Belajar, Matematika

PENDAHULUAN

Pendidikan non formal diselenggarakan bagi warga masyarakat yang memerlukan layanan pendidikan secara khusus dan berfungsi sebagai pengganti, penambah, dan atau pelengkap pendidikan formal dalam rangka mendukung pendidikan sepanjang hayat. Pendidikan non formal juga mempunyai tujuan yang salah satunya yaitu memenuhi kebutuhan belajar masyarakat yang tidak dapat dipenuhi dalam jalur pendidikan formal. Dalam penjelasan pasal 26 ayat 3 Undang-undang Sistem pendidikan No.20 tahun 2003 yang berbunyi: pendidikan kesetaraan adalah program pendidikan non formal yang menyelenggarakan pendidikan umum setara SD/MI,SMP/MTs, dan SMA/MA yang mencakup program paket A, Paket B, dan Paket C. Program paket C dipadukan dengan berbagai jenis keterampilan yang menjadi pilihan warga belajar, sebagai bekal mencari nafkah dalam kehidupan mendatang.

Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) merupakan salah satu lembaga

pendidikan yang lahir dari pemikiran tentang kesadaran pentingnya kedudukan masyarakat dalam proses pembangunan pendidikan non formal. Oleh karena itu PKBM diharapkan mampu menumbuhkan masyarakat belajar (*learning society*), sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan, keterampilan dan kecerdasan masyarakat itu sendiri. Salah satu program yang dilaksanakan oleh PKBM yaitu menyelenggarakan pendidikan non formal.

Dari catatan lapangan tahun 2012 di PKBM Taruna Jaya diketahui kondisi awal warga belajar sebagai berikut: Warga belajar memiliki tingkat kemampuan belajar yang bervariasi. Berdasarkan nilai hasil kelulusan di jenjang SLTP, warga belajar kelas X memiliki tingkat kemampuan yang heterogen. Pemahaman konsep matematika warga belajar terhadap materi-materi esensial yang didapat di kelas X semester ganjil atau materi sebelumnya masih sangat kurang, misalnya pemahaman pada konsep bilangan bulat dan operasi hitung aljabar. Hasil belajar warga belajar

umumnya masih rendah, ini terlihat dari hasil ulangan harian tahun pelajaran 2011/2012 hampir 70% warga belajar tidak mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah sebesar 60.

Kondisi warga belajar dalam kelas saat kegiatan pembelajaran berlangsung kurang aktif. Sebagian besar warga belajar hanya memperhatikan penjelasan tutor dan mencatat. Motivasi dan minat belajar terhadap mata pelajaran matematika sangat rendah, matematika dianggap sulit dan tidak menarik.

Tinjauan di lapangan yang dilakukan di paket C PKBM Taruna Jaya pada semester genap 2011/2012, sebagai hasil observasi awal kegiatan penelitian didapatkan informasi antara lain: (1) warga belajar yang mengikuti pendidikan paket C setara SMA di PKBM Taruna Jaya Bandar Lampung umumnya berasal dari warga masyarakat usia sekolah yang putus sekolah dikarenakan keterbatasan biaya, dan warga masyarakat usia sekolah yang tidak diterima di sekolah formal. Sehingga dari faktor ekonomi dan kemampuan akademik warga belajar umumnya di bawah rata-rata, (2) rendahnya motivasi belajar sehingga prestasi belajar warga belajar juga rendah, terutama pada mata pelajaran matematika, (3) adanya keberagaman persepsi warga belajar atas pelajaran, karena mereka kurang menyukai pelajaran matematika karena di anggap

pelajaran yang sulit, (4) metode dan strategi pembelajaran yang digunakan masih konvensional yaitu pembelajaran didominasi dengan metode ceramah.

Hal tersebut mengakibatkan warga belajar dalam mempelajari, memahami dan menguasai konsep matematika tidak dapat optimal terutama materi geometri sehingga tingkat prestasi belajar warga belajar rendah. Rendahnya prestasi belajar matematika di paket C PKBM Taruna Jaya Bandar Lampung dapat dilihat dari nilai rata-rata mata pelajaran matematika hasil ujian semester 1 kelas X tahun pelajaran 2011/2012 dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) = 60 rata-ratanya masih mencapai 49,17 dengan ketuntasan 43,33%.

Menurut Dimiyati (1999:14) faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar terbagi menjadi empat yaitu: (1) pihak siswa, yaitu taraf inteligensi, motivasi belajar dan keadaan fisik, (2) faktor guru, yaitu tehnik dan metode mengajar, bahan pelajaran, (3) pihak sekolah sebagai institusi, yaitu sarana dan prasarana belajar, pengelolaan, pimpinan sekolah, dan (4) Faktor situasional, yaitu keadaan waktu, lokasi kegiatan pembelajaran, iklim atau cuaca. Lebih lanjut faktor-faktor yang mempengaruhi pencapaian prestasi belajar antara lain persepsi, aktivitas belajar, motivasi, minat, kecerdasan intelektual, kreativitas, keadaan lingkungan sosial, kurikulum, sarana, bakat, cara belajar,

kecerdasan emosional, kompetensi guru, dan sebagainya.

Strategi pembelajaran dalam mata pelajaran matematika yang diterapkan sebagian besar cenderung masih didominasi oleh guru, di mana guru masih dianggap sebagai satu-satunya sumber informasi, sehingga warga belajar lebih bersifat sebagai penerima apa kata guru. Metode ceramah masih merupakan strategi utama dalam pembelajaran. Salah satu faktor yang penyebabnya adalah kurang tepatnya strategi yang digunakan oleh guru matematika, termasuk menggunakan berbagai pendekatan yang sesuai dengan topik yang diajarkan.

Salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah persepsi warga belajar terhadap pelajaran. Persepsi merupakan aktivitas mengindera, mengorganisasi, dan menginterpretasikan serta menilai stimulus yang ada dalam lingkungan. Dalam hal ini stimulus yang sama belum tentu membuat seseorang mempunyai persepsi yang sama terhadap suatu hal, begitulah halnya dalam belajar. Warga belajar akan membuat persepsi sendiri-sendiri terhadap mata pelajaran yang ditangkap oleh pancainderanya. Bagi siswa yang memiliki persepsi positif terhadap pelajaran akan memunculkan reaksi berwujud berupa tindakan-tindakan yang menunjang kearah tercapainya prestasi belajar, seperti melakukan aktifitas - aktifitas belajar sehingga dapat diduga

ada hubungan persepsi warga belajar dengan prestasi belajarnya sehingga warga belajar yang mempunyai persepsi positif terhadap pelajaran mempunyai kecenderungan mendapatkan prestasi yang baik pula.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu tutor dalam menyampaikan konsep materi pelajaran yang harus dipahami warga belajar, sehingga memudahkan warga belajar untuk dapat memahami atau menguasai konsep yang di sampaikan. Media pendidikan adalah alat, metoda dan tehnik yang digunakan dalam rangka meningkatkan efektifitas komunikasi dan interaksi edukatif antara tutor dan warga belajar dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran yang dapat digunakan sangatlah beragam, oleh karena itu seorang tutor harus dapat menentukan, mencari, menemukan dan memilih media pembelajaran yang tepat dan dapat memudahkan pemahaman konsep yang akan disampaikan, serta dapat membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran yang sudah di tentukan.

Rendahnya motivasi maupun minat belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar. Anggapan bahwa matematika itu sulit membuat warga belajar secara psikologis sudah tidak berminat untuk mempelajarinya apalagi termotivasi. Dengan demikian motivasi belajar pada diri warga belajar harus ditumbuhkan sehingga

warga belajar akan termotivasi untuk terus belajar dengan baik. Motivasi adalah penggerak dalam hati warga belajar agar melakukan kegiatan belajar. Dengan adanya motivasi akan menjadikan warga belajar lebih sungguh-sungguh dalam belajar. Agar warga belajar menjadi tertarik dan menyenangkan pelajaran matematika harus dicarikan cara atau metode yang membuat warga belajar termotivasi untuk belajar, diantaranya dengan memanfaatkan media komputer sebagai alat penyajian materi pelajaran yang dikemas melalui media audio visual yang menarik.

Selanjutnya dengan pembelajaran berbasis multimedia menggunakan media komputer diharapkan proses pembelajaran akan lebih efektif, menumbuhkan motivasi belajar dan warga belajar akan lebih termotivasi dalam memahami konsep-konsep matematika. Karena pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kecepatan warga belajar masing-masing, dengan multimedia penjelasan dapat diulang-ulang sampai warga belajar menjadi jelas dan mengerti.

Bertitik tolak dari masalah-masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dilakukan penelitian mengenai Pengaruh Persepsi Warga Belajar pada Mata Pelajaran Matematika, Pemanfaatan Media Komputer, dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika di Paket C PKBM Taruna Jaya Kota Bandar Lampung.

Secara khusus tujuan penelitian ini untuk menganalisis dan menemukan pengaruh antara:

1. persepsi warga belajar pada mata pelajaran matematika terhadap prestasi belajar matematika,
2. pemanfaatan media komputer dalam pembelajaran terhadap prestasi belajar matematika,
3. motivasi belajar warga belajar terhadap prestasi belajar matematika,
4. persepsi warga belajar pada mata pelajaran matematika, pemanfaatan media komputer, dan motivasi belajar secara bersama-sama terhadap prestasi belajar matematika.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini penelitian survei yang bersifat kuantitatif. Penelitian ini merupakan penelitian *ex-post facto* yaitu jenis penelitian untuk melihat pengaruh antar variabel dan menguraikan temuan-temuan tanpa melakukan eksperimen atau perlakuan tertentu. Teknik analisis yang digunakan adalah teknik korelasi untuk menentukan besarnya koefisien nilai r dan regresi untuk memperkirakan kenaikan variable Y atas variable X dalam bentuk hubungan fungsional, Usman (1995:215).

Penelitian ini terdiri dari tiga variabel bebas yaitu persepsi warga belajar pada mata pelajaran matematika (X_1), pemanfaatan media komputer (X_2), dan

motivasi belajar (X_3) dan satu variabel terikat yaitu prestasi belajar (Y). Setelah didapatkan data dilakukan perhitungan korelasi dilanjutkan dengan uji signifikansi dengan uji-r dengan kriteria $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf kepercayaan $\alpha = 0,05$, untuk mengetahui sejauh mana pengaruh Variabel bebas (X) terhadap Variabel terikat (Y). Analisis yang kedua adalah analisis regresi untuk memperkirakan secara sistimatis kenaikan prestasi belajar variabel terikat (Y) apabila variabel bebas (X) diketahui. Analisis data diarahkan pada pengujian hipotesis baik korelasi maupun regresi, yang sebelumnya didahului dengan deskripsi data penelitian dalam bentuk tabel data dan distribusi frekuensi.

Penelitian ini dilaksanakan di Paket C setara SMA PKBM Taruna Jaya yang beralamat di Jl. Banten Kelurahan Perwata Kecamatan Telukbetung Barat Kota Bandar Lampung, dilakukan pada warga belajar kelas X tahun pelajaran 2011/2012. Uji coba instrumen dilakukan di bulan April 2012, sedangkan pengumpulan dan analisis data hasil penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus 2012. Populasi dalam penelitian ini adalah warga belajar kelas X (sebanyak 3 kelas), yang berjumlah 107 orang dengan rincian kelas X A 36 orang, kelas X B 36 orang, kelas X C 35 orang. Menurut Arikunto (2001:107) apabila populasi kurang dari 100 sebaiknya diambil semua, apabila lebih dari 100 maka dapat diambil sampel 10 – 15% atau 20 – 25% atau lebih. Namun mengingat keterbatasan

peneliti dan jumlah populasi lebih besar dari 100 maka sampel secara *proportional random sampling* sebesar 30%. Secara lengkap jumlah populasi dan sampel adalah sebagai berikut.

No	Kelas	Populasi	30%	Sampel
1	X 1	36	10.8	11
2	X2	36	10.8	11
3	X3	35	10.5	10
	Jumlah	107		32

Tabel 1. Jumlah Populasi dan Sampel

Uji coba instrumen terlebih dahulu untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitasnya pada 20 siswa di sekolah yang sama. Validitas angket dicari dengan menggunakan korelasi *product moment* pearson. Reliabilitas dicari dengan rumus koefisien alpha *Cronbach*. Sedangkan validitas dan reliabilitas soal tes dicari menggunakan anates. Masing-masing item instrumen di anggap valid jika nilai r pada masing-masing soal diperoleh nilai r hitung $\geq r_{tabel} > r_{Tabel}$ ($n=20$) 0,444 sehingga item instrumen tersebut memenuhi persyaratan validitas dan layak untuk dipergunakan sebagai alat penelitian. Hasil pengujian dari pengujian validitas pada masing-masing instrumen secara lengkap dapat dilihat atau diperoleh rangkuman sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Pengujian Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Instrumen Variabel	Jumlah Butir	Jumlah dan No butir yang tidak valid		Jumlah butir yang Valid	Realiabilitas
		Jumlah	Nomor Instrumen		
Persepsi siswa pada mata pelajaran	30	5	1, 7, 9, 13, 15	25	0,941
Pemanfaatan media komputer	25	5	3,10,17,20, 23	20	0,922
Motivasi belajar	30	5	2,10,11,20,27	25	0,950
Prestasi belajar matematika	30	5	8, 20, 23, 29,30	25	0,850

motivasi belajar dan 0,950; dan soal matematika sebesar 0,850. Dari ketiga koefisien tersebut diperoleh $\geq 0,800$ sehingga instrumen tersebut memenuhi persyaratan reliabilitasnya.

Uji Normalitas dilakukan

dengan SPSS melalui Uji Kolmogorov - Smirnov Tes dengan kriteria normal, jika nilai *Asymp sig (2 Tailed)* $> 0,05$ untuk taraf uji signifikansi (0,05) maka sampel berasal dari populasi berdistribusi normal dan sebaliknya. Rangkuman hasil uji coba Uji Kolmogorov - Smirnov Tes seperti tabel berikut.

No	Jenis Data	Kolmogorov-Smirnov Z	Asymp. Sig. (2-tailed)	Keterangan
1	Persepsi warga belajar pada mata pelajaran (X_1)	0,841	0,479	normal
2	Pemanfaatan media komputer (X_2)	0,884	0,415	normal
3	Motivasi belajar (X_3)	0,593	0,874	normal
4	Prestasi belajar Matematika (Y)	0,657	0,781	normal

Berdasarkan tabel di atas untuk ketiga angket tersebut diperoleh angket yang valid untuk persepsi warga belajar pada mata pelajaran dari 30 item instrumen yang valid 25 item, penggunaan multimedia pembelajaran berbantuan komputer 25 item instrumen yang valid 20, dan motivasi belajar warga belajar dari 30 item instrumen yang valid 25, dan untuk pengujian soal tes dengan *anates* dari 30 soal yang valid 25 soal. Koefisien *reliabilitas* dipergunakan untuk mengetahui apakah instrumen yang akan disusun dari seluruh butir soal tes dapat dianggap mengukur indikator. Ketentuan tes reliabilitas angket r harus $\geq 0,800$ (Husaini, 2003:293). Berdasarkan tabel di atas untuk ketiga diperoleh persepsi warga belajar 0,941; penggunaan komputer 0,922;

Tabel 3. Rangkuman Analisis Uji Normalitas (n = 32)

Hasil uji kenormalan yang diperoleh lampiran V. Uji Normalitas Persepsi warga belajar pada mata pelajaran matematika (X_1) didapat *Kolmogorov-Smirnov Z* sebesar 0,841 dan *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,479 untuk sampel 32. Hal ini menunjukkan bahwa *Asymp. Sig. (2-tailed)* dan *Asymp. Sig. (2-tailed)* $> 0,05$ taraf signifikan uji yang besarnya $\alpha = 0,05$ dengan demikian hipotesis nol diterima atau sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. Pemanfaatan media komputer (X_2) sebesar 0,884. Motivasi belajar (X_3) sebesar 0,874. Pretasi belajar (Y) sebesar 0,67. Berdasarkan empat data yang ada lebih besar *Asymp sig*

(2 Tailed) >0,05, ini menunjukkan bahwa hipotesis nol dari empat data berdistribusi normal.

No	r	Interpretasi
2	0,800 - 1,000	sangat kuat / sangat erat
3	0,600 - 0,799	Kuat / erat
4	0,410 - 0,599	cukup kuat / cukup erat
5	0,200 - 0,399	Rendah / kurang erat
6	0,000 - 0,199	sangat rendah / sangat kurang erat

Sesuai dengan hipotesis di atas, maka kriteria yang digunakan adalah menolak hipotesis nol, apabila nilai *tets homogeneity of variances (lavene statistik)* < 0,05 yang berarti populasi homogen. (Pratisto,2001:100). Keluaran uji kehomogenan yang didapat dari hasil di atas bahwa ke tiga data menunjukkan bahwa *sig* lebih kecil < 0,05 pada taraf signifikan

Harga Y untuk kelompok	Sig < 0.05	Kesimpulan
Persepsi warga belajar pada mata pelajaran matematika (X_1)	0,000	Homogen
Pemanfaatan media komputer (X_2)	0,009	Homogen
Motivasi belajar (X_3)	0,008	Homogen

uji $\alpha = 0,05$. Hasil perhitungan uji homogenitas tersebut selengkapnya, sedangkan rangkuman hasil pengujian kesamaan varians tersebut pada tabel berikut.

Tabel 4. Rangkuman Hasil Analisis Uji Homogenitas (n = 32)

Pengujian hipotesis penelitian dilakukan dengan menggunakan persamaan korelasi dan regresi dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Perhitungan regresi menggunakan program (SPSS) for MS-Window 17.0 Sedangkan, uji korelasi digunakan pendekatan dengan uji-r, dengan persamaan *Product Moment Pearson* (Husaini, 2003:232). Keeratan pengaruh antara variabel dibandingkan dengan koefisien nilai r yang pada tabel berikut.

Tabel 5. Uji Keberartian Koefisien Nilai r

(Sumber: Ridwan, 2004:221)

Kemudian analisis dilanjutkan dengan menganalisis bentuk persamaan regresi sederhana dan regresi linier ganda dengan model persamaan: $\hat{Y} = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian merupakan hasil pengolahan data skor prestasi belajar matematika yang diperoleh dari hasil uji blok semester genap 2011/2012, yang disebarkan kepada 32 siswa. Rangkuman hasil penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Table 6. Sebaran Hasil Penelitian

Pengujian hipotesis menggunakan *uji nilai r* untuk menguji hipotesis; ada hubungan, positif atau negatif, dan signifikansi pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat. Dengan kriteria uji Jika $r_{yx \text{ hitung}} \geq r_{yx \text{ tabel}}$ maka H_1 diterima. Atau tolak H_0 (Husaini, 2003: 206) untuk $n = 32$ diperoleh $r_{\text{tabel}} = 0,296$.

Besarnya koefisien korelasi hipotesis pertama diperoleh koefisien korelasi $r_{\text{hitung}} = 0,610$. Hasil uji korelasi untuk pengaruh antara persepsi warga belajar pada mata pelajaran Matematika terhadap prestasi belajar dapat dilihat tabel berikut.

Tabel 7. Hasil Uji Signikansi Koefisien Korelasi antara Persepsi Warga Belajar Pada Mata Pelajaran (X_1) dan Prestasi Belajar (Y)

Korelasi	Koefisien Korelasi	r tabel	Taraf signifikansi
r_{x_1y}	0,610	0,296	0.05

Pada tabel di atas terlihat diperoleh koefisien korelasi sebesar $r_{x_1y} = 0,610$. Besarnya r tabel dengan besarnya sampel ($n = 32$) maka nilai $r_{\text{tabel}} = 0,296$ (Husaini, 2003: 317). Jadi di dapatkan r tabel 0,296 karena $r_{\text{hitung}} \geq r_{\text{tabel}}$ atau $0,610 \geq 0,296$ maka H_1 diterima atau korelasinya ada pengaruh positif dan signifikan antara Persepsi warga belajar pada mata pelajaran terhadap prestasi belajar matematika. Sedangkan persamaan

No	Variabel	Sebaran Skor					
		Rata-rata	Maksimal	minimal	modus	median	Standar deviasi
1	Prestasi belajar matematika	68,375	96	32	60	68	13,832
2	Persepsi warga belajar pada mata pelajaran	75,500	88	52	80	76	9,625
3	Pemanfaatan media komputer	65,000	90	35	65	65	13,320
4	Motivasi belajar	72,219	88	53	80	74	9,614

regresinya untuk mengestimasi atau memperkirakan kenaikan prestasi belajar matematika atas kenaikan variabel persepsi warga belajar pada mata pelajaran dapat dilihat pada output spss seperti pada tabel berikut.

Tabel 8. Hasil Uji Regresi Persepsi Warga Belajar Pada Mata Pelajaran (X_1) dan Prestasi Belajar (Y)

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2.181	15.819		.138	.891
	Persepsi Warga Belajar pada Pelajaran	.877	.208	.610	4.217	.000

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar Matematika

Berdasarkan hasil output di atas persamaan regresinya $\hat{Y} = 2,181 + 0,877X_2$ tersebut signifikan dan dapat dipergunakan untuk memprediksi besarnya pengaruh nilai Y atas kenaikan nilai X, dimana kenaikan 1 skor variabel persepsi warga belajar pada mata pelajaran matematika akan meningkatkan skor prestasi belajar sebesar 3,058.

Hipotesis kedua di peroleh koefisien korelasi $r_{hitung} = 0,690$, dengan melihat nilai r sebagai koefisien korelasi. Hasil uji korelasi untuk pengaruh antara persepsi warga belajar pada mata pelajaran terhadap prestasi belajar dapat dilihat tabel berikut.

Tabel 9. Hasil Uji Signifikansi Pemanfaatan Media Komputer (X_2) terhadap Prestasi Belajar (Y)

Korelasi	Koefisien Korelasi	r tabel	Taraf signifikansi
r_{x_2y}	0,690	0,296	0.05

Pada tabel di atas diperoleh koefisien korelasi $r_{x_2y} = 0,690$. Besarnya r tabel = 0,296. Jadi di dapatkan r tabel 0,296 karena $r_{hitung} \geq r$ tabel atau $0,690 \geq 0,296$ maka H_1 diterima atau ada pengaruh positif, dan signifikan antara penggunaan media komputer terhadap prestasi belajar matematika. Sedangkan persamaan regresinya untuk mengestimasi atau memperkirakan kenaikan prestasi belajar matematika atas kenaikan variabel penggunaan media komputer dapat dilihat pada output SPSS seperti berikut.

Tabel 10. Hasil Uji Regresi Pemanfaatan Media Komputer (X_2) terhadap Prestasi Belajar (Y)

Berdasarkan hasil output di atas persamaan regresinya $\hat{Y} = 21,811 + 0,716 X_2$ tersebut signifikan dan dapat dipergunakan untuk memprediksi besarnya pengaruh nilai Y

atas kenaikan nilai X, dimana kenaikan 1

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	21.811	9.102		2.396	.023
Pemanfaatan Media Komputer	.716	.137	.690	5.219	.000

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar Matematika

skor variabel Penggunaan Media Komputer akan meningkatkan skor prestasi belajar matematika sebesar 22,527.

Untuk melihat besarnya pengaruh dari hipotesis ketiga diperoleh koefisien korelasi $r_{hitung} = 0,616$ dan di *kroscek* dengan hasil *output SPSS 17.00*, dengan melihat nilai r sebagai koefisien korelasi. Hasil uji korelasi untuk pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar seperti pada tabel berikut.

Tabel 11. Hasil Uji Signifikansi Motivasi Belajar (X_3) dan Prestasi Belajar (Y)

Korelasi	Koefisien Korelasi	r tabel	Taraf signifikansi
r_{x_3y}	0,616	0,296	0.05

Pada tabel di atas diperoleh koefisien korelasi r_{x_3y} sebesar 0,616. Besarnya r tabel = $r_{n-1} = r_{(32-2)} = r_{30} = 0,296$. Besarnya r tabel diperoleh 0,296 pada taraf signifikansi 0,05 karena $r_{hitung} \geq r$ tabel

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
	1 (Constant)	4.324	15.065		
Motivasi Belajar	.887	.207	.616	4.288	.000

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar Matematika
atau $0,616 \geq 0,296$ maka H_1 diterima atau dapat diambil kesimpulan ada hubungan yang positif dan signifikan antara motivasi belajar terhadap prestasi belajar matematika. Sedangkan persamaan regresinya untuk mengestimasi atau memperkirakan kenaikan prestasi belajar matematika atas kenaikan variabel motivasi belajar pada mata pelajaran matematika dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 12. Hasil Koefisien Regresi antara Variabel Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika

Berdasarkan hasil output di atas persamaan regresinya $\hat{Y} = 4,324 + 0,887X_3$ tersebut signifikan dan dapat dipergunakan untuk memprediksi besarnya pengaruh nilai Y atas kenaikan nilai X, dimana kenaikan 1 skor variabel motivasi belajar akan meningkatkan skor prestasi belajar matematika sebesar 5,211.

Hipotesis keempat diuji dengan menggunakan korelasi untuk melihat

besarnya pengaruh dari hasil perhitungan manual di dapatkan nilai $r_{hitung} = 0,704$. Hasil uji korelasi ganda dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 13. Hasil Uji Signikansi Persepsi Warga Belajar pada Mata Pelajaran (X₁) Pemanfaatan Media Komputer (X₂) Motivasi Belajar (X₃), dan Prestasi Belajar (Y)

Korelasi	Koefisien Korelasi	r tabel	Taraf signifikansi
$r_{x_1,2,3y}$	0,704	0,296	0.05

Pada tabel di atas juga terlihat koefisien korelasi $r_{x_1,2,3y} = 0,704$. Besarnya r tabel 0,296. Jadi di dapatkan r tabel 0,296, karena $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ atau $0,704 \geq 0,296$ maka korelasinya ada pengaruh positif dan signifikan antara persepsi warga belajar pada mata pelajaran matematika, pemanfaatan media komputer dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar. Sedangkan persamaan regresinya terhadap prestasi belajar Matematika dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 14. Hasil Koefisien Regresi antara Variabel Persepsi Warga Belajar pada Mata Pelajaran Matematika, Pemanfaatan Media Komputer, dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	7.114	17.241		.413	.683
Persepsi Warga Belajar pada Pelajaran	.251	.312	.174	.803	.429
Pemanfaatan Media Komputer	.494	.270	.475	1.830	.078
Motivasi Belajar	.142	.352	.099	.403	.690

a. Dependent Variable:
Prestasi Belajar
Matematika

Berdasarkan hasil output di atas persamaan regresinya $\hat{Y} = 7,114 + 0,251X_1 + 0,494X_2 + 0,142X_3$ tersebut signifikan dan dapat dipergunakan untuk memprediksi besarnya pengaruh nilai Y atas kenaikan nilai X, dimana kenaikan 1 skor variabel persepsi warga belajar pada mata pelajaran, pemanfaatan media komputer dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar matematika akan meningkatkan skor prestasi belajar matematika sebesar 8,001.

Pembahasan hasil hipotesis pertama pemanfaatan media komputer dengan koefisien korelasi sebesar 0,690. Hal ini sependapat dengan Slameto (2005:103) menyatakan persepsi warga belajar akan mempermudah untuk proses pembelajaran berikutnya tentang apa yang sedang

dipelajarinya dalam hal ini pelajaran Matematika. Hasil ini juga sesuai dengan penelitian Asep Buldoni (2008), meneliti tentang tentang persepsi siswa bertujuan untuk mengetahui korelasi antara persepsi siswa terhadap pelajaran.

Hasil analisis regresi linier sederhana kedua menyatakan bahwa ada pengaruh antara pemanfaatan media komputer terhadap prestasi belajar siswa. dengan koefisien korelasi sebesar 0,690. Hasil ini menunjukkan walaupun rata-rata penggunaan media paling rendah tetapi memiliki koefisien korelasi paling tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media komputer memiliki peranan dalam mendukung pembelajaran matematika. Bila di konsultasikan dengan tabel koefisien korelasi maka pengaruh antara motivasi dan prestasi berada tingkatan kuat. Hasil ini sesuai pendapat Ibrahim (2002:12) mengemukakan fungsi atau peranan media dalam proses pembelajaran antara lain: dapat menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan minat atau motivasi, menarik perhatian, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan ukuran, mengaktifkan siswa dalam belajar dan, mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar.

Hasil analisis hipotesis ketiga menyatakan bahwa ada pengaruh antara motivasi belajar terhadap prestasi belajar, hal ini ditunjukkan dengan koefisien korelasi sebesar 0,616. Bila di konsultasikan

dengan tabel koefisien korelasi korelasi maka pengaruh antara motivasi belajar dan prestasi tergolong dalam kategori cukup. Hal ini berdampak pada kegiatan yang dilakukan seperti dalam Abin Samsudin (2000; 33) motivasi belajar akan berdampak pada durasi kegiatan, frekuensi kegiatan, ketetapan dan keuletan pada tujuan kegiatan, keuletan dan kemampuan dalam menghadapi rintangan dan kesulitan, pengorbanan untuk mencapai tujuan, sasaran dan target yang akan dicapai dengan kegiatan yang dilakukan, prestasi yang dicapai dari kegiatan, dan sasaran belajar.

Pembahasan hipotesis keempat menunjukkan bahwa hasil analisis regresi linier berganda menyatakan bahwa ada pengaruh antara persepsi warga belajar pada mata pelajaran, pemanfaatan media komputer dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar matematika. Hal ini ditunjukkan dengan koefisien korelasi $r_{xy} = 0,704$. Bila di konsultasikan dengan tabel koefisien korelasi maka pengaruh antara ketiga variabel terikat secara bersama-sama mempunyai korelasi yang sangat kuat. Dilihat dari koefisien pengaruhnya bahwa pemanfaatan media komputer dengan koefisien korelasi sebesar 0,690; motivasi belajar sebesar 0,616, persepsi terhadap pelajaran mempunyai korelasi 0,610. Sedangkan secara bersama-sama sebesar 0,704. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media komputer memiliki hubungan yang dominan

dibandingkan faktor lain karena media komputer mempunyai dampak yang relatif besar.

Secara rata-rata prestasi belajar matematika siswa sudah cukup baik diantaranya dengan melihat ketuntasan belajarnya $> 75\%$ sudah tuntas dan hanya sebagian yang perlu diremedial. Berdasarkan besarnya skor rata-rata prestasi 68,375 dan penggunaan media 65,00 perlu ditingkatkan kembali karena masih cukup rendah sedangkan untuk persepsi siswa 75,500 dan motivasi siswa 72,219 sudah tergolong baik $> 70,000$ baik. Hal ini sesuai pendapat Usman (1993: 7) menyatakan bahwa suatu proses pembelajaran dengan bahan pengajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran khusus dapat tercapai.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dan temuan dapat disimpulkan hasil penelitian sebagai berikut.

1. Terdapat pengaruh yang positif, dan signifikan antara persepsi siswa pada mata pelajaran dengan prestasi belajar siswa, dengan koefisien regresi $\hat{Y} = 2,181 + 0,877 X_1$ dimana kenaikan 1 skor variabel persepsi warga belajar akan meningkatkan prestasi belajar matematika sebesar 3,058.
2. Terdapat pengaruh yang positif, dan signifikan antara pemanfaatan media komputer dengan prestasi belajar siswa dengan koefisien regresi $\hat{Y} = 21,811 + 0,716 X_2$ dimana kenaikan 1 skor variabel penggunaan media komputer

- akan meningkatkan skor prestasi belajar matematika sebesar 22,527.
3. Terdapat pengaruh yang positif, dan signifikan antara motivasi belajar dengan prestasi belajar siswa dengan koefisien regresi $\hat{Y} = 4,324 + 0,887X_3$, dimana kenaikan 1 skor variabel motivasi belajar akan meningkatkan skor prestasi belajar matematika sebesar 5,211.
 4. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara persepsi siswa pada mata pelajaran, pemanfaatan media komputer, dan motivasi belajar dengan prestasi belajar dengan koefisien regresi $\hat{Y} = 7,114 + 0,251X_1 + 0,494X_2 + 0,142X_3$, dimana kenaikan 1 skor variabel persepsi warga belajar pada mata pelajaran, pemanfaatan media komputer, dan motivasi belajar akan meningkatkan skor prestasi belajar matematika sebesar 8,001.

Beberapa saran yang dapat menjadi bahan pertimbangan untuk meningkatkan prestasi belajar adalah:

1. guru diharapkan dapat memperhatikan faktor persepsi siswa dengan melaksanakan pembelajaran yang inovatif dengan memodifikasi metode pembelajaran sehingga mampu menumbuhkan rasa senang dan berminat mempelajari Matematika,
2. guru memberikan media yang tepat karena kadang untuk pembahasan materi tertentu.
3. guru diharapkan dapat perkembangan prestasi belajar sehingga bila prestasi belajar siswa turun dapat segera dapat dievaluasi
4. siswa hendaknya menyadari tentang pentingnya belajar ditunjukkan dengan motivasi belajar yang tinggi sehingga mampu meningkatkan prestasi belajarnya.

DAFTAR RUJUKAN

- AECT, 1977. *The Definition of Education Technology*. Edisi Indonesia diterbitkan oleh CV. Rajawali dengan judul Definisi Teknologi Pendidikan (Seri Pustaka Teknologi Pendidikan Nomor 7)
- Ahmadi, Abu. 2001. *Ilmu Pendidikan*. CV Toha Putra Semarang
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja grafindo Pesada.
- Anderson. 2001. A. *Taksonomi for Learning, Teaching, and Assessing*. New York: Copyright by addison Wesley Longman, Inc.
- Anita Woolfolk. 2002. *Educational Psychology. Ninth edition*. Boston: Pearson.
- Ely, G. 1971. *Teaching and Media Systematic Approach*. New Jersey Prentice Hall, Inc.
- Direktorat Kesetaraan. 2006. *Acuan Pelaksanaan Pendidikan Kesetaraan. Direktorat Pendidikan Kesetaraan*. Jakarta
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gagne, Robert N. 1992. *The Condition of Learning*. Third Edition. New York. Holt, Rinehart and Winston, Inc.
- Ibrahim, 2002. *Media Instruksional*. Malang : FIP IKIP Malang
- Uno, B. Hamzah. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya; Analisis di*

- Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Nana Sudjana, . 2001. *Media Pengajaran*. Bandung: CV. Sinar Baru.
- Prastati, Trini. 2001. *Media Sederhana*. Jakarta: PAU-PPAI-UT.
- Prawiradilaga, Dewi Salma dan Eveline Siregar. 2004. *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media
- Rahmat, Djadaluddin. 2006. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rohani, Ahmad. 2007. *Media Instruksional Edukatif*. Bandung: PT. Rineka Cipta.
- Ruseffendi, E.T. 2001. *Dasar-dasar Matematika Modern Untuk Guru*. Bandung: Tarsito.
- Sardiman, A.M. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Siagian, Sondang P. 2004. *Teori Motivasi dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Slameto. 2005. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukarman, Herry. 2002. *Inovasi Strategi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: PPPG Matematika.
- Suciati. 2001. *Teori Belajar dan Motivasi*. Jakarta: Pekerti-AA Dirjen Dikti. Depdiknas.
- Wardhani, Sri. 2002. *Pembelajaran Matematika Yang Kontekstual atau Realistik*. Yogyakarta: PPPG Matematika
- Usman, Husaini dan R. Purnomo S.A. 2003. *Pengantar Statistika*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Walgito, Bimo. 2003. *Psikologi Sosial; Suatu Pengantar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winkel, W.S. 2006. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana
- Zainul, Asmawi dan Nochi Nasoetion. 2007. *Penilaian Hasil Belajar*. Jakarta: PAU-PPAI Universitas Terbuka.