



**PENGGUNAAN MULTIMEDIA BERBASIS KOMPUTER SEBAGAI UPAYA
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PROGRAM KEJAR PAKET C
KELAS X DI SKB BONDOWOSO TAHUN 2014**

SKRIPSI

Oleh

**Is Adur Rafiq
NIM 070210201092**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2014



**PENGUNAAN MULTIMEDIA BERBASIS KOMPUTER SEBAGAI UPAYA
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PROGRAM KEJAR PAKET C
KELAS X DI SKB BONDOWOSO TAHUN 2014**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Luar Sekolah (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh
Is Adur Rafiq
NIM 070210201092

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2014**

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur dan sembah sujud kehadiran Allah SWT, atas segala rahmad dan hidayah-Nya. Semoga untaian kata dalam karya tulis ini menjadi sebuah persembahan sebagai ungkapan rasa sayang dan rasa terimakasih kepada:

1. Ayahanda H. Asyari Al Farisi (Almarhum) dan Ibunda Hj. Syaidatul Hasanah tercinta yang selalu mendoakan dan memberikan kasih sayang serta kerja keras dengan penuh pengorbanan.
2. Guru-guru sejak taman kanak-kanak sampai Perguruan Tinggi yang dengan tekun dan ikhlas telah memberikan bimbingan dan bekal dengan penuh kesabaran.
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Jember, SMAN 1 SUBOH, MTS Bustanul Faizin, SDN II Jetis, sebagai tempat menimba ilmu.

MOTTO

“Tujuan Hidup Adalah Suatu Komitmen Yang Kuat Terhadap Suatu Harapan Yang Menggerakkan Motivasi Anda Sepanjang Hidup Anda”
(Frederic Hudson Dan Pamela McLean) *)



*) http://id.wikipedia.org/wiki/frederic_h%c3_pamela_mclaren%a4ndel

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : IS ADUR RAFIQ

NIM : 070210201092

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi yang berjudul “Penggunaan Multimedia Berbasis Komputer Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Program Kejar Paket C Kelas X di SKB Bondowoso Tahun 2014” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada instansi mana pun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 26 Mei 2014

Yang menyatakan,

Is Adur Rafiq
NIM 070210201092

PENGAJUAN

Penggunaan multimedia berbasis komputer sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar program Kejar Paket C Kelas X di SKB Bondowoso Tahun 2014

SKRIPSI

Diajukan guna memenuhi syarat untuk menyelesaikan pendidikan program sarjana strata satu (S1) Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
UNIVERSITAS JEMBER

Nama : Is Adur Rafiq
Nim : 070210201092
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Luar Sekolah
Angkatan tahun : 2007
Daerah Asal : KP. Krajan Desa Jetis Kecamatan Besuki
Kabupaten Situbondo
Tempat Tanggal Lahir : Situbondo, 08 Juli 1989

Disetujui Oleh,

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. H. AT Hendrawijaya, SH. M.Kes
NIP. 19581212 198602 1 002

Niswatul Imsiyah, S.Pd.,M.Pd
NIP. 19721125 200812 2 001

SKRIPSI

**PENGUNAAN MULTIMEDIA BERBASIS KOMPUTER SEBAGAI UPAYA
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PROGRAM KEJAR PAKET C
KELAS X DI SKB BONDOWOSO TAHUN 2014**

Oleh

**Is Adur Rafiq
NIM 090210201092**

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Drs. H. AT Hendrawijaya, SH. M.Kes

Dosen Pembimbing Anggota : Niswatul Imsiyah, S.Pd.,M.Pd

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Penggunaan Multimedia Berbasis Komputer Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Program Kejar paket C Kelas X di SKB Bondowoso Tahun 2014” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jember pada

Hari : Rabu

Tanggal : 28 Mei 2014

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Deditiani Tri Indrianti, S.Pd. M.Sc
NIP. 19790517 200812 2 003

Niswatul Imsiyah, S.Pd.,M.Pd
NIP 19721125 200812 2 001

Anggota I,

Anggota II,

Drs. H. AT Hendrawijaya, SH. M.Kes
NIP. 19581212 198602 1 002

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd
NIP. 19610729 198802 2 001

Mengesahkan
Dekan,

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd.
NIP. 19540501 198303 1 005

RINGKASAN

PENGGUNAAN MULTIMEDIA BERBASIS KOMPUTER SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PROGRAM KEJAR PAKET C KELAS X DI UPTD SKB KABUPATEN BONDOWOSO TAHUN 2014; Is Adur Rafiq, 070210201092; 2014: 56 Halaman; Jurusan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Sistem pendidikan dewasa ini telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Melalui teknologi informasi dan komunikasi telah banyak digunakan dalam proses belajar mengajar, dengan satu tujuan mutu pendidikan akan selangkah lebih maju.

Berdasarkan pada observasi awal yang telah dilakukan di SKB Bondowoso khususnya pada kejar paket C, proses pembelajaran yang berlangsung hanya melibatkan media pajang/pamer saja, kurang memanfaatkan media lain yang dapat menunjang dan merangsang warga belajar untuk belajar.

Rumusan masalah dalam penelitian adalah Bagaimanakah Penggunaan Multimedia Berbasis Komputer Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Program Kejar Paket C Kelas X di SKB Bondowoso Tahun 2014. Maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui Penggunaan Multimedia Berbasis Komputer di SKB Bondowoso Tahun 2014. Dan manfaat bagi peneliti untuk menambah ilmu pengetahuan tentang penggunaan multimedia berbasis komputer sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar.

Dalam penelitian ini, menggunakan jenis penelitian kualitatif karena penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar program kejar paket c kelas x. Daerah penelitian ditentukan dengan metode *purposive area* yaitu UPTD Sanggar Kegiatan Belajar Bondowoso. Penentuan informan dalam penelitian ini menggunakan *snowball sampling* dengan menggunakan metode pengumpulan data :

wawancara, observasi dan dokumentasi dengan informan pendukung (pamong belajar) dan informan kunci (warga belajar) paket c kelas x di UPTD SKB Kabupaten Bondowoso. Dengan menggunakan teknik pemeriksaan keabsahan data penelitian : Perpanjangan keikutsertaan, Ketekunan pengamatan, dan Triangulasi. Analisis data dalam penelitian menggunakan triangulasi sumber dan teknik yaitu membandingkan dan mengoreksi kembali derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui sumber dan teknik yang berbeda untuk mencapai tujuan penelitian.

Temuan penelitian dari beberapa pernyataan informan kunci dan informan pendukung dapat diketahui bahwa yang terpenting dalam menentukan sebuah media itu disesuaikan dengan pembelajaran yang akan diselenggarakan agar sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga dapat berjalan dengan baik. sebagian besar dari mereka menyatakan mudah dimengerti, Jelas dan mampu menarik minat warga belajar sehingga motivasi warga belajar dalam penggunaan multimedia berbasis komputer sebagai media pembelajaran semakin besar dan waktu yang digunakan dalam pembelajaran semakin efektif.

Kesimpulan penelitian yang dilakukan pada warga belajar di UPTD Sanggar Kegiatan Belajar Kabupaten Bondowoso bahwa sebagian besar dari mereka menyatakan tepat dengan adanya penggunaan media pembelajaran berbasis komputer. Media yang dipilih dan digunakan dapat membantu untuk mempermudah dalam proses pembelajaran pada warga belajar. Penggunaan multimedia yang digunakan peneliti mampu menarik minat warga belajar sehingga motivasi untuk memperhatikan pelajaran semakin besar.

Saran untuk warga belajar hendaknya lebih giat belajar dan dapat menumbuhkan motivasi dalam semua pelajaran. kepada pamong belajar hendaknya lebih inovatif dalam melaksanakan pembelajaran. Penggunaan strategi maupun media yang bervariasi akan menimbulkan motivasi belajar yang tinggi bagi warga belajar.

PRAKATA

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah Swt atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penggunaan Multimedia Berbasis Komputer Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Program Kejar Paket C Kelas X di SKB Bondowoso Tahun 2014”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Jurusan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember. Selain itu penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tiada terhingga kepada.

1. Bapak Rektor Drs. Moh. Hasan. M.Sc, PhD Universitas Jember;
2. Bapak Prof. Dr. Sunardi, M.Pd, Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Ibu Dr. Nanik Yuliati, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Bapak Drs. H.A.T. Hendrawijaya SH.M.Kes, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Luar Sekolah yang dengan penuh kesabaran memberikan pengarahan dan saran serta tidak henti-hentinya membangkitkan semangat pada saya;
5. Ibu Niswatul Imsiyah, S.Pd.,M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Dua, yang telah banyak meluangkan waktu, pengarahan serta saran dan motivasi dalam penulisan skripsi ini;
6. Bapak Drs. H.AT. Hendrawijaya SH.M.Kes, selaku Dosen Pembimbing satu, Ibu Niswatul Imsiyah, S.Pd.,M.Pd, selaku Dosen Pembimbing dua, Ibu Dr. Nanik Yuliati, M.Pd, selaku Dosen Penguji dan Ibu Deditiani Tri Indrianti, S.Pd, M.Sc, selaku Dosen Pembahas yang telah meluangkan waktu, pikiran dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;

7. Bapak dan Ibu Dosen khususnya Dosen Pendidikan Luar Sekolah serta seluruh staff karyawan dan karyawan di lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan;
8. Ibu Dra. Kusharyatik selaku Kepala UPTD SKB Bondowoso, Bapak Drs. Widiyono selaku Pamong Belajar, Ibu Haryantini, S.Pd,M.Si selaku Pamong Belajar, Bapak Hamim Budi S, S.Pd selaku pamong belajar, dan Warga Belajar Kelas X yang telah banyak membantu selama proses penelitian skripsi ini;
9. Kakak Junaidi dan Su'uda, yang selalu memberikan semangat dan keceriaan dalam mencari ilmu;
10. Rinda Khoirul Nur Firdaus sebagai istri yang selalu memotivasi dan selalu memberikan do'a dalam penyelesaian skripsi ini;
11. Sahabat-sahabat angkatan 2007, khususnya untuk Yudi Harsono, Ahmad Hisyam, Suroto, Hendra Sutrisno, Indah Qurotul Aini, Samsul Astro dan Ahmad Mahfud yang selama ini kita berjuang bersama di kampus yang telah memberikan bantuan serta dukungan demi kelancaran dan terselesaikannya skripsi ini;
12. Keluarga besar Himpunan Mahasiswa Program Sudi Pendidikan Luar Sekolah "Andragogie" Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;

Penulis juga menerima kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap, semoga tulisan ini dapat bermanfaat.

Jember, 26 Mei 2014

Penulis

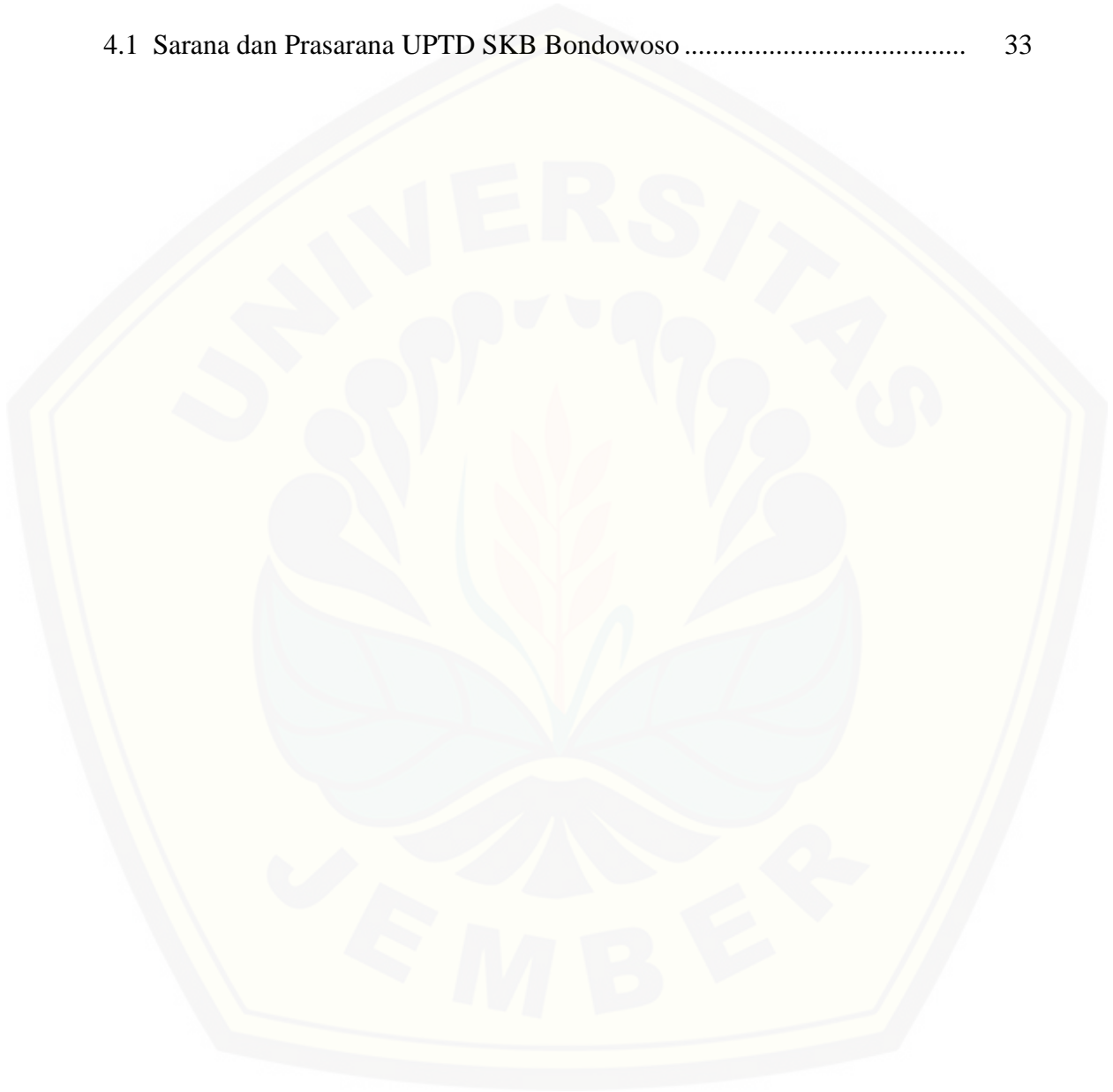
DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERNYATAN	iv
HALAMAN PENGAJUAN	v
HALAMAN PEMBIMBING	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
RINGKASAN	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Media Pembelajaran	5
2.1.1 Pemilihan Media	6
2.1.2 Penggunaan Multimedia Pembelajaran	7
2.2 Motivasi Belajar	9
2.2.1 Motivasi Intrinsik	9
2.2.2 Motivasi Ekstrinsik	13
BAB 3. METODE PENELITIAN	16
3.1 Jenis Penelitian	16
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	16
3.2.1 Tempat Penelitian.....	16
3.2.2 Waktu Penelitian	17

3.3 Penentuan Informan Penelitian	17
3.4 Definisi Operasional	18
3.4.1 Penggunaan Komputer	18
3.4.2 Motivasi Belajar	19
3.5 Desain Penelitian	19
3.6 Data dan Sumber Data	21
3.7 Metode Pengumpulan Data	21
3.7.1 Metode Wawancara	21
3.7.2 Metode Observasi	22
3.7.3 Metode Dokumentasi.....	23
3.8 Teknik Analisis Data	23
3.9 Keabsahan Data Penelitian	26
3.9.1 Perpanjangan Keikutsertaan	26
3.9.2 Ketekunan Pengamatan	26
3.9.3 Triangulasi	26
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	29
4.1 Data Pelengkap	29
4.2 Data Utama	34
4.3 Temuan Penelitian	45
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian	46
4.5 Kelebihan dan Kelemahan Hasil Penelitian	50
BAB 5. PENUTUP	51
5.1 Kesimpulan	51
5.2 Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN	57

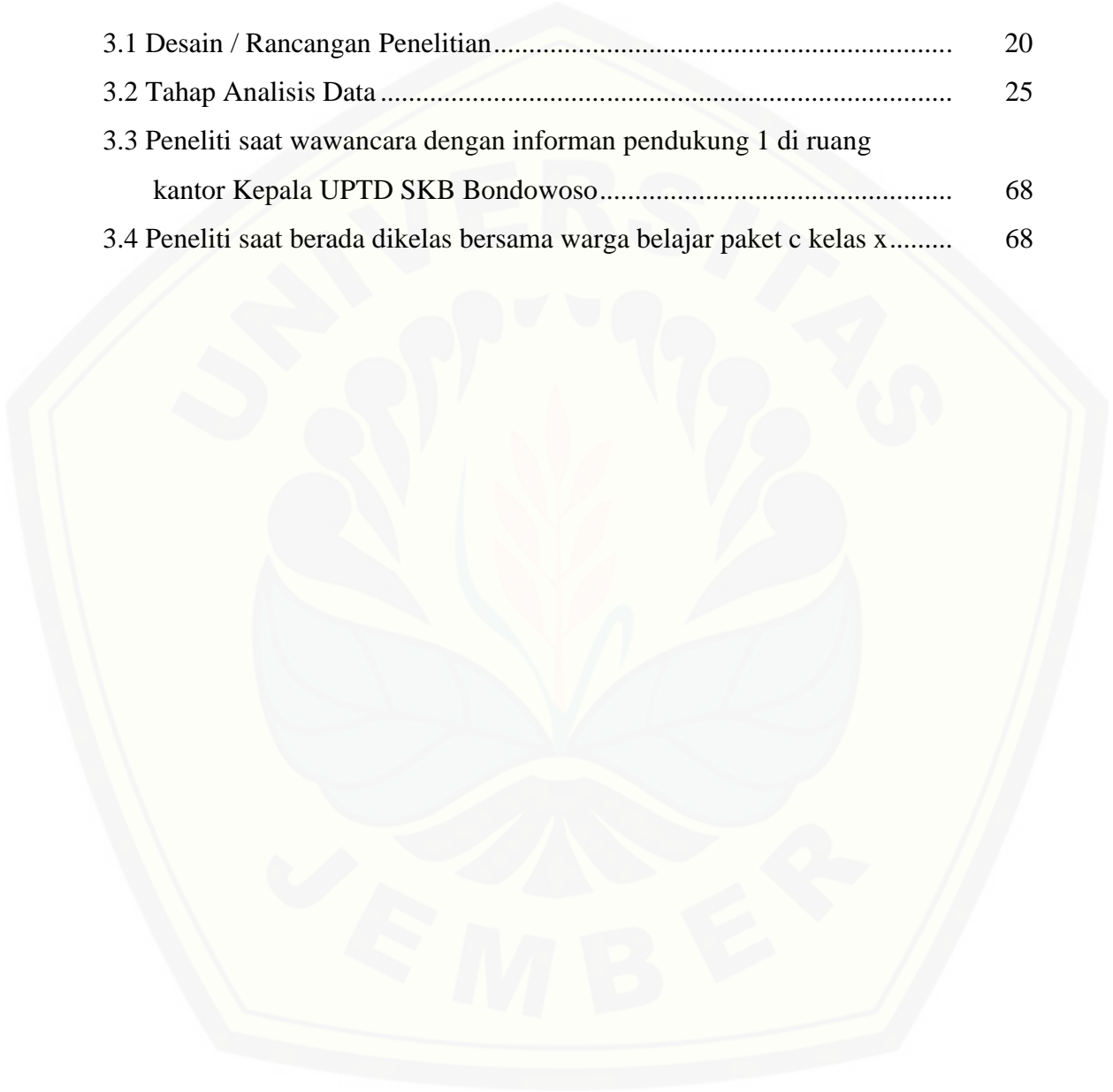
DAFTAR TABEL

4.1 Sarana dan Prasarana UPTD SKB Bondowoso 33



DAFTAR GAMBAR

3.1 Desain / Rancangan Penelitian.....	20
3.2 Tahap Analisis Data	25
3.3 Peneliti saat wawancara dengan informan pendukung 1 di ruang kantor Kepala UPTD SKB Bondowoso.....	68
3.4 Peneliti saat berada dikelas bersama warga belajar paket c kelas x.....	68



DAFTAR LAMPIRAN

A. Matrik Penelitian	57
B. Instrumen Penelitian	58
C. Pedoman Wawancara	59
D. Daftar Nama Informan	60
E. Data Peserta Didik Program Kesetaraan.....	61
F. Denah UPTD SKB Bondowoso.....	62
G. Lembar Konsultasi Penyusunan Skripsi I	63
H. Lembar Konsultasi Penyusunan Skripsi II	64
I. Surat Ijin Penelitian	65
J. Dokumentasi Penelitian.....	68

BAB I. PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan diuraikan tentang 1.1 latar belakang, 1.2 perumusan masalah, 1.3 tujuan penelitian dan, 1.4 manfaat penelitian.

1.1. Latar Belakang

Sistem pendidikan dewasa ini telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Berbagai cara telah dikenalkan serta digunakan dalam proses belajar mengajar dengan harapan pengajaran pendidik akan lebih berkesan dan pembelajaran bagi peserta didik akan lebih bermakna sejak beberapa tahun di era ini. Melalui teknologi informasi dan komunikasi telah banyak digunakan dalam proses belajar mengajar, dengan satu tujuan mutu pendidikan akan selangkah lebih maju.

Perkembangan teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi peserta didik, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana peserta didik dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien.

Hal tersebut juga dijelaskan pada UUD RI No. 20 Tahun 2003 pasal 45 yaitu tentang sarana dan prasarana pendidikan, bahwa:

- 1) Setiap satuan pendidikan formal dan non formal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik, kecerdasan intelektual, sosial, emosional dan kejiwaan peserta didik;
- 2) Ketentuan mengenai penyediaan sarana dan prasarana pendidikan pada semua satuan pendidikan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diatur lebih lanjut dengan peraturan pemerintah.

Selain itu peran sarana dan prasarana dalam pembelajaran sangatlah penting. Menurut pendapat Dimiyati dan Mudjiono (2002:249) Prasarana pembelajaran meliputi gedung sekolah, ruang belajar, lapangan olah raga, ruang ibadah, ruang kesenian, dan peralatan olah raga. Sarana pembelajaran meliputi buku pelajaran, buku bacaan, alat dan fasilitas laboratorium sekolah, dan berbagai media pengajaran yang lain. Oleh karena itu, lengkapnya prasarana dan sarana pembelajaran merupakan kondisi pembelajaran yang baik.

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat membantu kelancaran, efektifitas dan efisien pencapaian tujuan pembelajaran. Media merupakan salah satu komponen yang tidak bisa diabaikan dalam mengembangkan sistem pembelajaran yang sukses. Menurut Hamalik (dalam Arsyad,2002:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar terhadap siswa. Dengan menggunakan suatu media dalam belajar akan lebih menyenangkan peserta didik dan sudah tentu pembelajaran akan benar-benar bermakna. Oleh karena itu perlu adanya sebuah media pembelajaran untuk mempermudah warga belajar dalam memahami pelajaran.

Berdasarkan pada observasi awal yang telah dilakukan di SKB Bondowoso khususnya pada kejar paket C, proses pembelajaran yang berlangsung hanya melibatkan media pajang/pamer saja, kurang memanfaatkan media lain yang dapat menunjang dan merangsang warga belajar untuk belajar. Media pajang/pamer yang dimaksud adalah papan tulis dan tidak melibatkan media pembelajaran sesuai dengan teknologi yang modern. Saat ini seharusnya penyelenggaraan proses pembelajaran harus menyesuaikan dan diselingi dengan kemajuan teknologi modern dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi sehingga proses pembelajaran lebih bervariasi tidak hanya melalui media papan tulis yang lebih cenderung monoton. Menurut Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 42:1997) keterbatasan media pamer ini salah satunya adalah “pada saat menulis di papan, guru

membelakangi siswa dan jika ini berlangsung lama tentu akan mengganggu suasana dan pengelolaan kelas”. Oleh karena itu, dalam kegiatan pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran yang tepat agar warga belajar mampu menerima materi yang diberikan pamong belajar dan memiliki hasil baik.

Di dalam penelitian ini peneliti sengaja meneliti tentang pentingnya menggunakan media pembelajaran khususnya penggunaan multimedia berbasis komputer sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar. Menurut Sudjana, dkk. (2002:2) menyatakan pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi. Dengan adanya kelebihan dari penggunaan media dalam pembelajaran diharapkan dapat merangsang warga belajar dan memiliki motivasi yang lebih baik dari sebelumnya

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti memiliki keinginan untuk melakukan kegiatan penelitian tentang “Penggunaan Multimedia Berbasis Komputer Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Program Kejar Paket C Kelas X Di SKB Bondowoso Tahun 2014”.

1.2 Perumusan Masalah

Rumusan masalah sangatlah diperlukan dalam penelitian, sebab rumusan masalah adalah suatu arahan yang dapat memberikan petunjuk bagi peneliti. Maka, perumusan masalah perlu diadakan dengan jelas dan tegas. Menurut Soeharto (1993:59), “Perumusan masalah adalah esensi/unsur yang dikembangkan dari subyek penelitian sebagai sebab dari pembatasan masalah (gejala). Perumusan masalah dapat berbentuk kalimat pertanyaan”.

Menurut Masyhud (2010:23), “setelah peneliti berhasil mengidentifikasi, memilih, dan menetapkan masalah penelitian yang akan dilaksanakan, maka langkah berikutnya adalah melakukan perumusan masalah”. Berdasarkan pendapat di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Bagaimanakah Penggunaan Multimedia Berbasis Komputer Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Program Kejar Paket C Kelas X di SKB Bondowoso Tahun 2014?”

1.3 Tujuan Penelitian

Dalam penelitian pasti ada tujuan yang jelas dan ingin dicapai agar hasil penelitian tidak menyimpang dari tujuan yang ditentukan. Tujuan suatu penelitian adalah upaya untuk memecahkan masalah (Moleong,2007:94). Dari pendapat tersebut maka tujuan penelitian ini adalah : untuk mengetahui Peningkatan Motivasi Belajar Program Kejar Paket C Kelas X Melalui Penggunaan Multimedia Berbasis Komputer di SKB Bondowoso Tahun 2014.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Bagi Peneliti

Manfaat penelitian bagi peneliti adalah untuk menambah ilmu pengetahuan tentang penggunaan multimedia berbasis komputer sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan yang diperoleh dari bangku kuliah agar dapat bersikap ilmiah dalam memecahkan permasalahan yang ada di masyarakat;

1.4.2 Bagi Perguruan Tinggi

Dapat mengamalkan tri dharma perguruan tinggi (Darma Penelitian) sekaligus menunjukkan eksistensi universitas dalam bidang penelitian. Dan juga peningkatan wawasan keilmuan berkaitan dengan program - program PLS;

1.4.3 Bagi Program Studi PLS

Penelitian bisa dijadikan sebagai pengembangan dan perluasan berkenaan dengan wawasan keilmuan PLS serta menunjukkan eksistensi PLS ke dunia luar;

1.4.4 Bagi UPTD Sanggar Kegiatan Belajar Bondowoso

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi dunia pendidikan sebagai salah satu alternatif penyelesaian permasalahan-permasalahan di kelas mengenai motivasi belajar. Yang kemudian dapat dijadikan titik tolak dalam upaya pengembangan program di lembaga tersebut.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini akan diuraikan tentang 2.1 media pembelajaran, dan 2.2 motivasi belajar.

2.1 Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin “medius” yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Sedangkan Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2006:5) menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian membangun pengetahuan, ketrampilan dan sikap.

Sedangkan menurut Sadiman (1996:6) media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Selanjutnya menurut Arsyad (2002:3) media pembelajaran dapat diartikan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Dan menurut Akhmad Sudrajat (2008), dari definisi tersebut maka peran media sangat membantu sampainya materi kepada peserta didik sehingga media mutlak diperlukan dalam setiap proses pembelajaran, baik dengan penggunaan media pembelajaran yang sederhana sampai penggunaan media modern yang lebih kompleks.

Seiring kemajuan zaman, perkembangan media pembelajaran pun juga sangat cepat. Hingga saat ini media pembelajaran selalu dikembangkan dan diteliti demi kemajuan pendidikan sehingga tidak tertinggal oleh teknologi yang semakin maju. Menurut Yuhdi Munadi (2008:54-55) dilihat dari jenisnya media pembelajaran dapat digolongkan menjadi empat kelompok besar, yaitu:

- a. Media pembelajaran visual : Grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, dan komik
- b. Media pembelajaran audial : Radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya

- c. Media pembelajaran audiovisual : Film dokumenter, televisi, dll
- d. Media pembelajaran multimedia : Komputer, pengalaman langsung, karya wisata, bermain peran (drama), dan simulasi.

Dari uraian dan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

2.1.1 Pemilihan Media

pemilihan media pembelajaran adalah menyangkut kondisi psikologis warga belajar. Seorang anak usia balita sampai remaja akan lebih mudah menerima sesuatu yang kongkrit daripada yang abstrak. Materi pembelajaran yang disampaikan oleh pamong belajar tanpa menggunakan media pembelajaran adalah sesuatu yang abstrak diterima oleh warga belajar sehingga dengan penggunaan media pembelajaran maka materi yang abstrak tersebut dapat lebih dikongkritkan sehingga warga belajar akan lebih mudah memahami dan menerima pesan yang terdapat dalam materi pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan berbagai macam hal agar penggunaannya dapat efektif dan efisien. Ada beberapa kriteria umum yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media. Akan tetapi yang perlu dipahami bahwa setiap media tidak ada yang sempurna, masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan. Penggunaan berbagai media yang tepat dan penggunaan metode dan strategi pembelajaran yang menarik akan semakin mempermudah sampainya pesan kepada peserta didik. Menurut Arsyad (2011:75-76) Beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media yakni: (a) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, (b) tepat untuk mendukung isi pelajaran, (c) praktis, luwes, dan bertahan, (d) guru terampil menggunakannya, (e) pengelompokan sasaran, dan (f) mutu teknis.

Sedangkan pemilihan media menurut Anderson (1994:28-29) adalah sebagai berikut: (a) menentukan program pembelajaran atau informasi yang ingin diadakan, (b) menentukan metode transmisi, (c) menentukan ciri-ciri khas pelajaran mempertimbangkan tujuan dan isi pelajaran-belajar bersahabat, dan (d) memilih alat bantu instruksional.

Dari uraian dan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, serta menuntunnya pada penyajian yang lebih terstruktur dan terorganisasi.

2.1.2 Penggunaan Multimedia Pembelajaran

Perkembangan teknologi yang semakin maju menjadikan teknologi pendidikan menjadi semakin canggih. Salah satu hasil dari pengembangan teknologi pendidikan adalah penggunaan media komputer sebagai media pembelajaran. Penggunaan media komputer dalam pembelajaran sering disebut dengan pembelajaran CAI (komputer assisted instructional). CAI (Komputer Assisted Instruction) didefinisikan sebagai penggunaan komputer dalam menyampaikan bahan pengajaran dengan melibatkan peserta didik secara aktif serta membolehkan umpan balik, Miarso (2004:461)

Menurut Sudjana dan Rivai (2002:2) Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran sehingga diharapkan hasil belajar yang dicapai juga akan lebih baik. Adapun manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh para siswa.
- c. Metode mengajar lebih bervariasi, tidak semata-mata berkomunikasi verbal sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.

Warga belajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian pamong saja, akan tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mencatat, mendemonstrasikan, dan kegiatan lainnya. Pemanfaatan komputer sebagai sarana pembelajaran dapat memberikan pengaruh yang sangat positif karena selain baru bagi perkembangan teknologi pembelajaran juga memiliki sifat yang representatif dan interaktif. Menurut Munadi (2008:150-152) Multimedia berbasis komputer dapat digunakan dalam beberapa bentuk, yakni:

a. Multimedia Presentasi

Multimedia ini digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoretis digunakan dalam kelas klasikal baik yang berjumlah kecil maupun besar. Penggunaannya sebagai alat Bantu guru dalam proses pembelajaran dikelas dan tidak menggantikan guru secara keseluruhan. Contohnya Microsoft Power Point.

b. Multimedia Interaktif

Sistem ini merupakan sistem pengiriman pembelajaran yang direkam visual, suara dan bahan video disajikan di bawah kontrol komputer untuk tinjauan yang tidak hanya melihat dan mendengar gambar dan suara tetapi juga membuat tanggapan aktif.

c. Sarana Simulasi

Perkembangan teknologi software dapat menghasilkan sebuah simulasi suatu kegiatan dengan menggunakan komputer. Misalnya simulasi mengenai bagaimana menerbangkan sebuah pesawat terbang, sehingga peserta didik tidak perlu menggunakan alat simulasi yang sesungguhnya.

d. Video Pembelajaran

Penggunaan multimedia berbasis komputer dapat digunakan untuk memutar suatu film ataupun rekaman audiovisual sebuah kegiatan. Penggunaan media ini hampir sama dengan penggunaan VCD, akan tetapi dalam penggunaan multimedia komputer lebih membutuhkan skill khusus untuk mengoperasikannya dan dalam membuatnya menjadi lebih menarik sehingga peserta didik mejadi lebih paham akan contoh dari sebuah kegiatan.

Dalam penelitian ini jenis multimedia yang digunakan adalah multimedia presentasi. Hal ini dikarenakan penggunaan multimedia presentasi berbasis komputer dapat digunakan untuk semua jenis materi pelajaran, tergantung bagaimana presenter/dalam hal ini pendidik menggunakan dan berkreasi dalam tampilan presentasi.

2.2 Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata “motif” yang diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Menurut Hamzah B. (2007:1) bahwa, kekuatan baik dalam diri maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya. Sedangkan Menurut Mulyasa (2003:112) motivasi adalah tenaga pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya tingkah laku ke arah suatu tujuan tertentu. Peserta didik akan bersungguh-sungguh karena memiliki motivasi yang tinggi. Warga belajar akan belajar bila ada faktor pendorongnya yang disebut motivasi. Dalam hal ini peranan motivasi belajar yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa dan semangat untuk belajar. Peserta didik yang memiliki motivasi kuat akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Dan dalam Sardiman (2006:73) motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “feeling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.

Dari uraian dan pendapat di atas dapat dikatakan bahwa motivasi belajar adalah tenaga pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya perilaku seseorang ke arah suatu tujuan tertentu agar memiliki kemauan untuk bertindak. Dalam menumbuhkan motivasi belajar tidak hanya timbul dari dalam diri siswa tetapi juga berasal dari luar siswa, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik (Dimiyati dan Mudjiono, 2002:90). Untuk lebih jelasnya mengenai kedua motivasi tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

2.2.1 Motivasi Intrinsik

Keinginan untuk mencapai hasil dalam suatu pekerjaan atau kegiatan belajar, suatu hal yang mesti harus ada adalah motivasi intrinsik karena motivasi ini timbul dari dalam diri peserta didik sehingga peranannya sangat kuat dalam pencapaian tujuan. Pengertian motivasi instrinsik menurut Indrakusuma (1973:16), adalah motivasi yang berasal dari dalam anak sendiri. Sedangkan menurut Sardiman (1986:88), motivasi instrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Selanjutnya menurut Prayitno (1989:162), yang dimaksud dengan motivasi instrinsik adalah keinginan bertindak yang disebabkan oleh faktor dorongan dari dalam diri individu. Berdasarkan pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi instrinsik adalah motivasi yang ada dalam diri warga belajar terbentuk karena adanya dorongan internal tanpa perlu dirangsang dari luar dalam melakukan suatu kegiatan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Seseorang dalam melakukan kegiatan secara sadar agar tercapai tujuan yang diinginkan dapat ditumbuhkan dengan adanya kebutuhan dan cita-cita dalam dirinya. Sebagaimana pendapat Indrakusuma (1973:163) menyatakan bahwa motivasi instrinsik yang timbul didorong oleh kebutuhan belajar, minat belajar, dan aspirasi (cita-cita). Untuk lebih jelasnya, akan diuraikan tentang pengertian adanya kebutuhan, adanya pengetahuan kemajuan diri, dan cita-cita sebagai berikut:

2.2.1.1 Adanya Kebutuhan

Pada dasarnya seseorang melakukan aktivitas itu didorong oleh adanya faktor kebutuhan. Begitu juga warga belajar didorong oleh adanya faktor kebutuhan untuk memelihara dan mengembangkan kehidupannya. Kebutuhan-kebutuhan itu perlu dipenuhi apabila tidak dipenuhi dengan baik maka kehidupannya akan mengalami hambatan. Hal ini sesuai pendapat Morris (dalam Sudjana, 1991:139) bahwa kebutuhan adalah suatu kondisi atau situasi yang didalamnya terdapat sesuatu yang

perlu atau ingin dipenuhi. Sesuatu yang ingin dipenuhi itu dianggap perlu, penting, atau harus dipenuhi segera. Purwanto (1992:61) berpendapat bahwa kebutuhan adalah perbuatan individu yang berasal dari dalam dirinya yang merasakan adanya suatu kekurangan tertentu di dalam dirinya. Sedangkan Burton dan Morris (dalam Sudjana, 1991:139) menyatakan bahwa kebutuhan adalah perbedaan antara kenyataan yang seharusnya ada dengan suatu kenyataan yang ada pada saat ini.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kebutuhan adalah situasi yang didalamnya terdapat perbedaan antara kenyataan yang seharusnya ada dengan suatu kenyataan yang ada pada saat ini, kenyataan yang seharusnya ada tersebut dianggap perlu untuk segera dipenuhi.

Seseorang selalu berkeinginan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya baik kebutuhan moral maupun material, atau kebutuhan yang penting maupun tidak, sesuai dengan kemampuan mereka. Pitomo (1985:2) berpendapat bahwa kebutuhan pokok atau kebutuhan dasar dapat dijelaskan sebagai kebutuhan yang sangat penting guna kelangsungan hidup manusia, baik yang terdiri dari kebutuhan konsumsi individu (makanan, perumahan, pakaian) maupun keperluan pelayanan sosial tertentu (air minum, sanitasi, transportasi, kesehatan dan pendidikan). Lebih lanjut Manullang (1985:26) membedakan kebutuhan sebagai berikut. Kebutuhan dibedakan antara kebutuhan primer dan kebutuhan sekunder. Kebutuhan primer adalah kebutuhan yang paling utama untuk mempertahankan hidup seperti makan, minum, pakaian, perumahan. Sedangkan kebutuhan sekunder adalah kebutuhan yang diperlukan guna melengkapi kebutuhan primer seperti alat-alat dan perabot.

Berdasarkan teori-teori kebutuhan maka untuk pemenuhan kebutuhannya muncul motivasi warga belajar untuk mengikuti pembelajaran multimedia berbasis komputer.

2.2.1.2 Adanya Pengetahuan Kemajuan Diri

Pengetahuan tentang kemajuan diri diartikan sebagai suatu kondisi dimana dalam hal ini Warga Belajar Paket C mengetahui kemajuan yang diperoleh setelah

mengikuti pembelajaran multimedia berbasis komputer atau pengetahuan yang diperoleh dalam mengikuti pelajaran. Indrakusuma (1973:163) menyatakan bahwa anak yang mengetahui hasil belajar atau prestasinya sendiri apabila ia mempunyai kemajuan atau sebaliknya ada kemunduran, maka hal itu dapat menjadi pendorong bagi anak untuk belajar lebih giat lagi. Selanjutnya ia menambahkan oleh karena itu penting sekali adanya evaluasi terhadap seluruh kegiatan anak secara continue (berkelanjutan) dan hasil evaluasi itu diberitahukan atau disuruh mencatat oleh warga belajar sendiri.

Nasution (1987:41) berpendapat bahwa orang-orang yang belajar tidak mengetahui hasilnya, tidak akan mendapatkan kemajuan (*progres*) dan itu hanya akan menjadi suatu yang membosankan. Arikunto (1992:6) menyatakan jika siswa memperoleh hasil yang memuaskan dan hal itu menyenangkan tentu kepuasannya itu ingin diperolehnya lagi pada kesempatan lain. Akibatnya siswa akan mempunyai motivasi yang cukup besar untuk belajar giat agar mendapat hasil yang memuaskan. Seseorang belajar karena terdorong untuk mendapatkan pengetahuan, nilai, atau keterampilan agar dapat berubah tingkah lakunya secara konstruktif, tidak karena yang lain.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa warga belajar akan terdorong oleh semangat belajar apabila ia merasakan adanya kemajuan dalam proses belajar yang ia rasakan bermanfaat bagi kepentingan dirinya.

2.2.1.3 Cita – Cita

Setiap individu sejak kecil hingga dewasa pasti mempunyai cita-cita untuk masa depannya. Adanya cita-cita tersebut menjadi pendorong bagi warga belajar untuk mewujudkannya. Seseorang yang tidak mempunyai cita-cita untuk masa depan, hidupnya hanya diserahkan pada nasib belaka dan hidup kesengsaraan akan selalu menyulitkannya. Oleh karena itu seseorang harus mempunyai cita-cita agar semangat dan gairah hidupnya sehari-hari penuh dengan kebahagiaan dan kesejahteraan.

Suryabrata (1987:264) mengemukakan bahwa cita-cita merupakan pusat dari macam-macam kebutuhan artinya kebutuhan-kebutuhan biasanya disentralisasikan disekitar cita-cita itu, sehingga dorongan tersebut mampu memobilisasikan energi psikis untuk belajar. Cita-cita merupakan pendorong yang cukup kuat sebagai belajarnya peserta didik. Selanjutnya Soejanto (1991:5) menyatakan bahwa perhatian, minat, dan aktivitas peserta didik akan dicurahkan demi cita-citanya. Sedangkan Indrakusuma (1973:164) memberikan penjelasan tentang adanya dorongan yang ditimbulkan oleh cita-cita, diantaranya ia mengatakan “cita-cita yang menjadi tujuan dari hidupnya ini akan menjadi pendorong bagi seluruh kegiatan anak dan juga pendorong bagi belajarnya”.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa cita-cita adalah suatu hal yang menunjukkan kepada manusia tentang harapan dan tujuan yang ingin dicapai. Oleh karena itu adanya cita-cita memberikan motivasi kepada warga belajar dalam mencapai tujuan yang diinginkan.

2.2.2 Motivasi Ekstrinsik

Sardiman (1986:90) menyatakan bahwa motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Sedangkan menurut Usman (1992:24) motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul sebagai akibat pengaruh luar dari individu. Indrakusuma (1973:164) berpendapat motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari luar diri anak.

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi ekstrinsik adalah dorongan tingkah laku dari luar diri warga belajar untuk melakukan aktivitas dalam rangka mencapai tujuan. Contoh misal dari motivasi ekstrinsik yaitu bisa dari lingkungan keluarga yaitu orang tua dimana orang tua bertugas memperkuat motivasi belajar anak sepanjang hayat dan dari lingkungan sekolah yaitu guru dimana guru memperkuat motivasi belajar selama minimum 9 tahun pada usia wajib belajar. Motivasi ekstrinsik sangat diperlukan bila motivasi intrinsik belum tertanam pada diri warga belajar.

Berkaitan dengan motivasi ekstrinsik, menurut Sardiman (1986:92) menyatakan bahwa bentuk-bentuk motivasi ekstrinsik adalah hadiah, pujian, saingan atau kompetisi, dan hukuman. Dan Selanjutnya Indrakusuma (1973:163-164) menyatakan bahwa hal-hal yang menimbulkan motivasi ekstrinsik adalah ganjaran, hukuman, persaingan. Dari hal-hal yang menimbulkan motivasi ekstrinsik tersebut, maka indikator yang digunakan untuk meneliti motivasi ekstrinsik pada warga belajar adalah persaingan. Untuk lebih jelasnya, akan diuraikan pengertian tentang persaingan sebagai berikut:

2.2.2.1 Persaingan

Persaingan merupakan suatu kebutuhan yang penting bagi keberhasilan dalam mencapai prestasi yang baik dan juga menjadi tenaga yang mendorong seseorang untuk berbuat sesuatu. Persaingan dapat terjadi dengan sendirinya, tetapi dapat pula diadakan secara sengaja oleh guru sebagai sumber belajar. Menurut Indrakusuma (1973:165) persaingan sebenarnya adalah dorongan untuk kedudukan dan penghargaan. Persaingan dengan orang lain atau kelompok lain tampaknya sudah menjadi kebiasaan seseorang yang sifatnya universal. Sedangkan menurut Sardiman (1986:92) persaingan dapat dilakukan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar warga belajar. Purwanto (1992:81) berpendapat bahwa timbulnya persaingan yang sehat atas warga belajar dapat membangkitkan perasaan puas terhadap hasil-hasil dan prestasi yang telah mereka capai, sehingga dengan berapapun kecilnya hasil yang dicapai dapat memperkuat motivasi yang baik pada diri warga belajar.

Persaingan dapat bersifat aktif positif dalam pengertian mampu memberikan rangsangan dan dorongan kepada warga belajar untuk terlibat dalam suatu kegiatan tertentu. Kegiatan belajar yang didorong oleh keinginan untuk bersaing mempunyai tujuan luas, meraih prioritas dan untuk mencapai harga diri.

Menurut Indrakusuma (1973:173) ada beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk menjaga agar persaingan tetap sehat. Berdasarkan uraian tersebut persaingan harus diadakan dalam suasana yang sportif dan tidak membuka peluang terhadap

timbulnya kekuatan-kekuatan yang tidak diinginkan seperti; (1) persaingan tidak terlalu intensif artinya menganggap persaingan itu sebagai hal yang sungguh-sungguh, (2) tidak menganggap persaingan itu lebih dari sekedar alat motivasi. Sebab hal ini akan mendatangkan perasaan minder, rendah diri dan lain-lain terhadap warga belajar. Semua warga belajar yang turut dalam persaingan hendaknya mendapat penghargaan, baik bagi yang kalah maupun yang menang.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa persaingan adalah suatu usaha yang dapat membangkitkan motivasi warga belajar secara sehat agar memperoleh hasil yang memuaskan sesuai dengan tujuan dan harapannya.

Berdasarkan teori-teori motivasi ekstrinsik yang terdiri dari ganjaran, hukuman, dan persaingan, maka dapat dikemukakan bahwa hal-hal tersebut menjadi alasan warga belajar yang dapat menumbuhkan motivasi ekstrinsik pada dirinya untuk mengikuti pembelajaran multimedia berbasis komputer.

BAB 3. METODE PENELITIAN

Dalam bab ini akan diuraikan tentang 3.1 Jenis Penelitian 3.2 Tempat dan Waktu Penelitian, 3.3 Penentuan Informan Penelitian, 3.4 Definisi Operasional, 3.5 Desain Penelitian 3.6 Data dan Sumber Data, 3.7 Metode Pengumpulan Data, 3.8 Teknik Pengolahan dan Analisis Data, 3.9 Keabsahan Data Penelitian

3.1 Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif. Menurut Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Jember (Jember University Press, 2010:22) jenis penelitian merupakan penegasan tentang kategori penelitian yang akan dilakukan. Sedangkan menurut Jane Richie (dalam Moleong 2013:6), penelitian kualitatif adalah upaya untuk menyajikan dunia sosial, dan perspektifnya didalam dunia, dari segi konsep, perilaku, persepsi, dan persoalan tentang manusia yang diteliti.

Maka dapat disimpulkan bahwasannya, penelitian kualitatif merupakan suatu penelitian yang digunakan oleh seseorang untuk mendapatkan hasil penelitian dengan cara mendeskripsikan, menguraikan dan menggambarkan suatu kejadian tertentu.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Dalam penelitian ini daerah penelitian ditentukan dengan metode *purposive* yaitu menentukan daerah penelitian pada suatu tempat tertentu dengan maksud untuk mencari lokasi yang dianggap relevan dengan tujuan penelitian. Diperkuat dengan pendapat Arikunto (2006:139) bahwa *purposive sampling area* adalah metode yang dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan berdasarkan atas strata, random, atau diacak tetapi berdasarkan dengan adanya tujuan tertentu.

Berdasarkan hal tersebut peneliti akan melakukan penelitian di Unit Pelaksana Teknis Dinas (UPTD) Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) yang ada di Kabupaten Bondowoso. Adapun hal-hal yang dijadikan pertimbangan adalah sebagai berikut:

- a. Sanggar Kegiatan Belajar merupakan lembaga percontohan dan pengendalian mutu Pendidikan Luar Sekolah
- b. Peneliti ingin mengetahui penggunaan media komputer terhadap motivasi belajar warga belajar Kejar Paket C
- c. Peneliti sudah mengenal situasi dan kondisi lokasi penelitian, sehingga memudahkan peneliti untuk melakukan penelitian di tempat tersebut
- d. Adanya kesediaan atau instansi lembaga untuk dijadikan sebagai tempat penelitian
- e. Penelitian di UPTD SKB sangat Relevan dengan Program Studi PLS karena UPTD SKB merupakan satuan pendidikan Non Formal yang menjadi percontohan program PLS.
- f. Belum pernah ada penelitian dengan judul dan permasalahan yang sama.

3.2.2 Waktu Penelitian

Laporan penelitian harus memperhatikan waktu yang tepat. Dalam penelitian kuantitatif mungkin akan menjadi masalah yang tidak begitu rumit, tetapi dalam penelitian kualitatif akan menjadi sulit apabila data yang didapat dilapangan terus berkembang semakin kompleks sehingga peneliti tidak tahu kapan harus mengakhiri penelitiannya. Adapun waktu yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah 5 bulan, di mulai bulan Desember sampai dengan bulan April tahun 2014, dengan rincian 2 bulan persiapan, 2 bulan dilapangan, dan 1 bulan pembuatan laporan.

3.3 Penentuan Informan Penelitian

Penentuan informan kunci dalam penelitian kualitatif dilakukan suatu peneliti mulai memasuki lapangan dan selama penelitian berlangsung, yaitu memilih orang tertentu yang dipertimbangkan akan memberikan data yang diperlukan dan

selanjutnya peneliti dapat menetapkan informan kunci yang lainnya di harapkan akan memberikan data yang lebih lengkap, Sugiyono (2005:54). Sedang metode penentuan informan kunci adalah cara untuk menentukan siapa individu yang akan dijadikan subyek penelitian.

Penentuan informan dalam penelitian ini menggunakan *snowball sampling* sebagaimana yang di ungkapkan Arikunto (2010:33) *snowball sampling* yaitu peneliti memilih informan secara berantai. Jika pengumpulan data dari informan ke-1 sudah selesai, peneliti meminta agar informan tersebut memberikan rekomendasi untuk informan ke-2, lalu yang ke-2 juga memberikan rekomendasi untuk informan ke-3, dan selanjutnya. Proses bola salju ini berlangsung terus sampai peneliti memperoleh data yang cukup sesuai kebutuhan.

3.4 Definisi Operasional

Definisi operasional diperlukan untuk menghindari salah tafsir antara peneliti dan pembaca, disamping untuk membantu pembaca dalam mengambil konsep atau permasalahan yang akan diteliti. Hal ini juga digunakan untuk memperoleh pengertian dan gambaran yang jelas serta untuk menghindari perbedaan persepsi terhadap pengertian judul penelitian ini.

Dalam buku Pedoman Penulisan Karya Ilmiah (2010:23), bahwa definisi operasional ialah uraian yang terbatas pada setiap istilah atau frasa kunci yang dipergunakan dalam penelitian dengan makna tunggal dan terukur. Definisi operasional bukan berarti menjelaskan kata demi kata yang terdapat dalam judul secara harfiah, melainkan memberikan gambaran variabel-variabel yang akan diukur dan bagaimana cara pengukurannya serta indikator-indikator sebagai penjelas variabel.

3.4.1 Penggunaan Komputer

Salah satu hasil dari pengembangan teknologi pendidikan adalah penggunaan multimedia komputer sebagai media pembelajaran. Multimedia berasal dari dua kata yaitu multi dan media, multi berarti beberapa dan media berarti sarana atau alat. Yang

dimaksud dengan Pembelajaran Multimedia adalah suatu kegiatan belajar mengajar di mana dalam penyampaian bahan pelajaran yang disajikan kepada peserta didik, pendidik menggunakan atau menerapkan berbagai perangkat media pembelajaran.

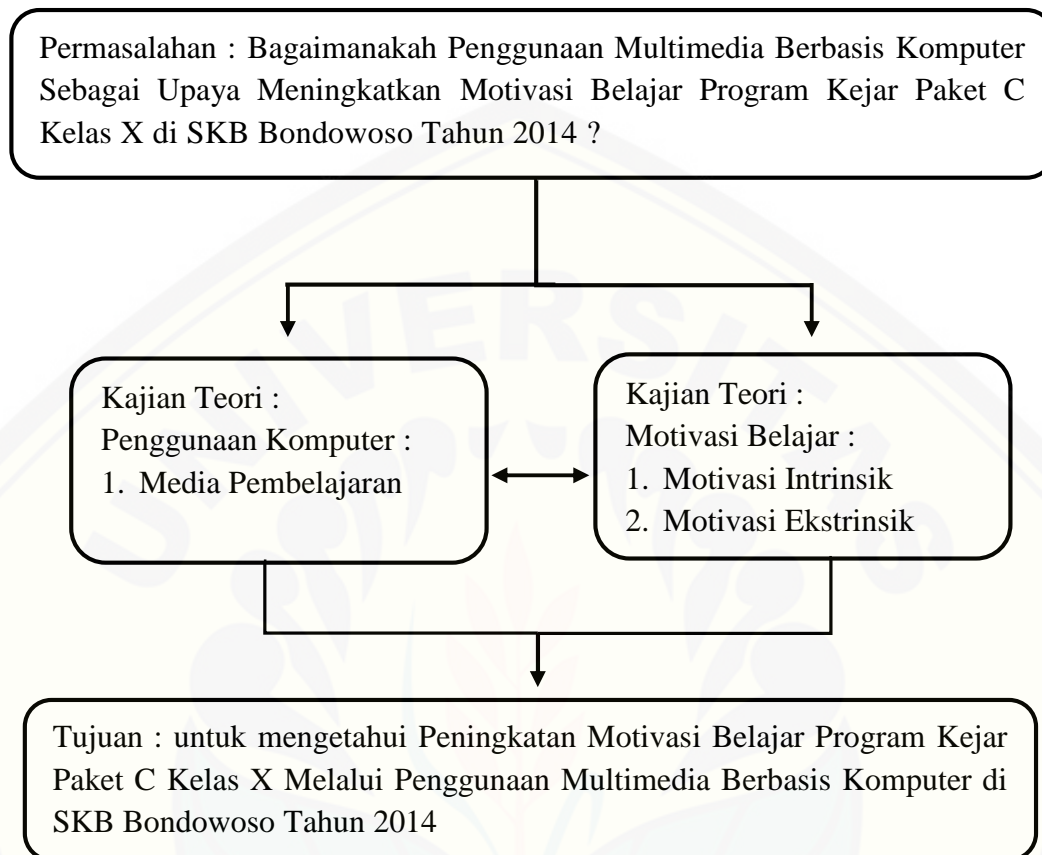
3.4.2 Motivasi Belajar

Yang dimaksud dengan motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan yang memberikan arah kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai (Sardiman, 2006: 75). Motivasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah motivasi warga belajar dalam pembelajaran menggunakan multimedia berbasis komputer yaitu dengan menggunakan multimedia presentasi, baik dalam penyerapan materi yang telah diberikan oleh pamong belajar sampai pada penerapan ilmu dengan menyelesaikan soal-soal kejar paket c.

3.5 Desain Penelitian

Desain penelitian atau rancangan penelitian berisi uraian tentang langkah-langkah yang ditempuh, atau sub-sub komponen yang harus ada untuk meraih hasil yang akan dicapai. Rancangan penelitian dapat digambarkan dalam bentuk diagram (Universitas Jember, 2010:23). Sedangkan menurut (Soeharto, 1993:42), “desain penelitian adalah semua proses (panduan) yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian”. Dalam suatu kegiatan penelitian, umumnya yang dimaksud dengan rancangan atau desain (design) operasional penelitian adalah rincian dari suatu usulan (proposal) penelitian.

Rancangan Penelitian



Gambar 3.1 Desain / Rancangan Penelitian

Keterangan :

- : adanya hubungan
- > : searah
- <—> : adanya hubungan timbal balik

Dari permasalahan yang diangkat kemudian dilakukan kajian teori dengan menggunakan 2 fokus dan ditentukan sub fokusnya, yang bertujuan untuk mengetahui penggunaan multimedia berbasis komputer sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar program kejar paket c kelas x Di SKB Bondowoso Tahun 2014.

3.6 Data dan Sumber Data

Menurut Arikunto (2006:129), sumber data adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Sedangkan menurut Sugiono (2005:50), sumber data utama dalam penelitian kualitatif bukan dinamakan responden, tetapi dinamakan informan kunci, narasumber, partisipan, teman atau guru dalam penelitian. Sumber Data ini di dapat dari:

- a) Informan kunci : Warga belajar Kejar Paket C kelas X.
- b) Informan pendukung : Pamong belajar Kejar Paket C, Kepala SKB.

Data dan sumber data penelitian ini meliputi:

- a) Data primer merupakan data yang diperoleh dengan cara melakukan wawancara dengan informan kunci;
- b) Data sekunder merupakan data pelengkap yang diperoleh dari dokumentasi atau kepustakaan yang berkaitan dengan penelitian.

3.7 Metode Pengumpulan Data

Menurut Arikunto (2006:127) metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Berdasarkan pendapat diatas Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode wawancara, observasi dan dokumentasi.

3.7.1 Metode Wawancara

Interview sering disebut juga dengan wawancara. Metode ini dilakukan untuk mengetahui dan menilai keadaan objek penelitian serta untuk memperoleh data melalui proses dialogis. Moleong (2005:135) “Interview atau wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu, percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan, dan yang diwawancarai yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu”. Sedangkan Margono (2004:164) mengemukakan pendapat yang hampir sama bahwa “wawancara adalah alat pengumpul informasi dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan dan

dijawab dengan lisan pula. Ciri utamanya adalah kontak langsung antara pencari informasi dan sumber informasi.

Wawancara dilakukan oleh peneliti untuk menilai keadaan seseorang. Adapun data yang diraih pada saat melakukan wawancara dengan informan pendukung yaitu :

- a. Jenis dan penggunaan multimedia pembelajaran;
- b. Kesulitan atau kendala dalam menggunakan multimedia;
- c. Motivasi WB dengan adanya pembelajaran multimedia berbasis komputer.

3.7.2 Metode Observasi

Observasi sering diartikan sebagai proses pengamatan. Observasi adalah pengamatan yang sistemis terhadap gejala-gejala yang diteliti (Usman, 2003:54). Margono (2004:58) mengartikan observasi sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian baik secara langsung maupun tidak langsung. Jenis observasi menurut Hadi (1998:141) adalah:

- a. observasi partisipasi atau observasi non partisipasi;
- b. observasi sistematis atau observasi non sistematis;
- c. observasi eksperimental atau observasi non eksperimental.

Berdasarkan jenis observasi di atas, observasi yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah observasi non partisipasi. Alasan menggunakan metode observasi non partisipasi adalah peneliti tidak ikut dalam kegiatan atau aktivitas di dalamnya. Margono (2004:162) menyatakan bahwa pada observasi non partisipasi pengamat tidak ikut dalam kegiatan orang yang diobservasi dan secara terpisah berkedudukan selaku pengamat. Data yang ingin diperoleh melalui observasi ini yaitu:

- 1) Kondisi umum UPTD SKB Kabupaten Bondowoso;
- 2) Kondisi sarana dan prasarana di UPTD SKB Bondowoso;
- 3) Proses kegiatan belajar mengajar.

3.7.3 Metode Dokumentasi

Bentuk pengumpulan data yang lain dilakukan dengan cara dokumentasi. Menurut Arikunto (2006:231) bahwa Metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, legger, agenda, dan sebagainya. Margono (2004:181) mengemukakan bahwa Dokumenter adalah cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip-arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori, dalil-dalil atau hukum-hukum dan nilai-nilai yang berhubungan dengan masalah penelitian.

Sugiyono (2007:29) menyatakan, dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, baik berbentuk tulisan, gambar, atau hasil karya dari seseorang. Menurut Arikunto (2006:158) metode dokumentasi dapat dilaksanakan dengan :

- a. pedoman dokumentasi yang memuat garis-garis besar atau kategori yang akan dicari datanya.
- b. *check-list*, yaitu daftar variabel yang akan dikumpulkan datanya. Dalam hal ini peneliti tinggal memberikan tanda atau *tally* setiap pemunculan gejala yang dimaksud.

Berdasarkan pendapat tersebut bahwa dokumentasi adalah metode pengambilan data dimana data-data tersebut berupa surat-surat, catatan dan sebagainya yang menunjang penelitian yang akan diteliti. Adapun data yang diraih dalam metode dokumentasi antara lain:

- 1) Program pembelajaran Paket C SKB dari tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi;
- 2) Jenis media pembelajaran yang digunakan.

3.8 Teknik Analisis Data

Menurut Nazir (1999:405), analisis data merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian ilmiah sebab dengan adanya analisis data tersebut akan memberikan arahan dan makna yang berguna dalam pemecahan masalah penelitian.

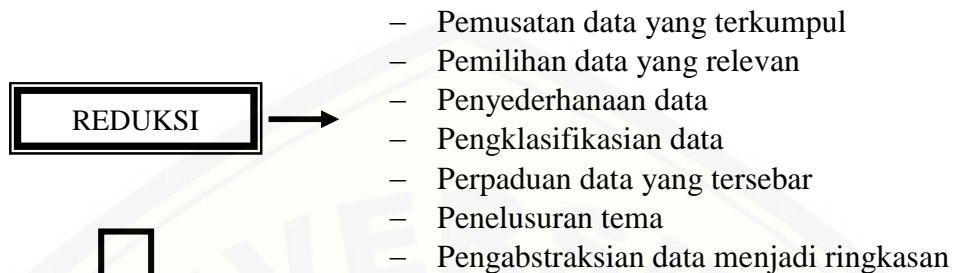
Analisis data sangat penting karena berfungsi sebagai alat untuk mengolah dan menganalisis data yang diperoleh dari lapangan atau hasil penelitian. Hal ini dilakukan untuk memperoleh kesimpulan yang akan dipertanggung jawabkan.

Huberman dan Miles (dalam Idrus 2009:147) mengajukan model analisis data yang disebutnya sebagai *model interaktif*. Model interaktif ini terdiri dari tiga tahap yaitu : Reduksi Data, Penyajian Data, Penarikan Kesimpulan/Verifikasi. Ketiganya dijelaskan sebagai berikut.

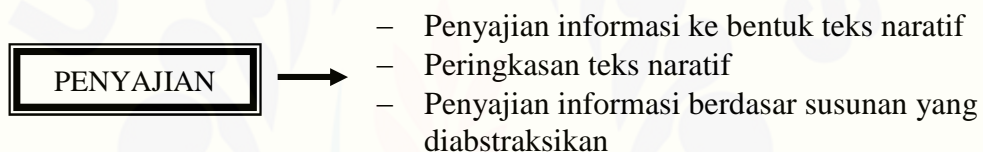
1. Tahap reduksi merupakan proses pemilihan informasi yang relevan dan hanya untuk disajikan dari informasi yang dikumpulkan, proses pemilihan informasi ini difokuskan pada informasi yang mengacu pada pemecahan masalah.
2. Tahap penyajian data yaitu data yang disajikan secara sistematis dalam konteks yang utuh sehingga akan lebih mudah dalam memahami dan memungkinkan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan, dengan penyajian data akan dapat dipahami apa yang akan terjadi dan apa yang harus dilakukan.
3. Tahap verifikasi (penyimpulan) yaitu sebagai jalinan waktu antara sebelum, selama, dan sesudah pengumpulan data dalam bentuk sejajar (Moleong, 2007:103). Sedangkan menurut Miles dan Huberman (dalam Bungin, 2007:229) peneliti selalu uji kebenaran setiap makna yang muncul dari data. Setiap data yang menunjang komponen diklarifikasi kembali dengan informasi di lapangan, apabila hasil klarifikasi memperkuat kesimpulan atas data maka pengumpulan data untuk komponen tersebut siap dihentikan.

Dari ketiga tahapan tersebut dapat dibuat bagan sebagai berikut:

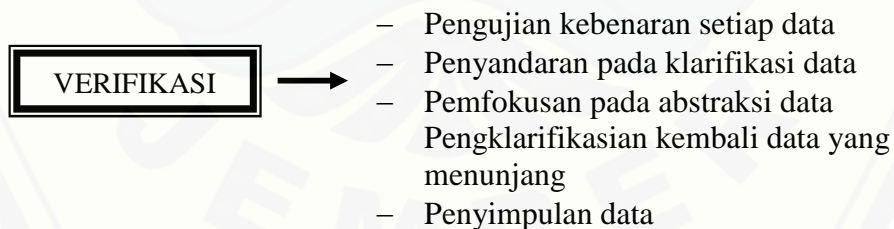
TAHAP I



TAHAP II



TAHAP III



Gambar. 3.2 Tahap Analisis Data

Berdasarkan uraian tersebut, alasan peneliti menggunakan proses analisis data tersebut karena proses analisisnya sesuai dengan tujuan penelitian ini, yaitu mengetahui Motivasi Warga belajar terhadap penggunaan media komputer di UPTD

Sanggar Kegiatan Belajar Kabupaten Bondowoso. Selain itu proses analisis data tersebut mudah dipahami dan mudah diterapkan dalam proses penelitian ini.

3.9 Keabsahan Data Penelitian

Untuk menetapkan keabsahan data diperlukan teknik pemeriksaan. Pelaksanaan teknik pemeriksaan didasarkan atas jumlah criteria tertentu. Menurut Moleong (2007:175) ada beberapa teknik pemeriksaan keabsahan data penelitian, diantaranya adalah : Perpanjangan keikutsertaan, Ketekunan pengamatan, Triangulasi. Ketiganya dijelaskan sebagai berikut :

3.9.1 Perpanjangan Keikutsertaan

Seperti sudah dikemukakan, peneliti dalam penelitian kualitatif adalah instrument itu sendiri. Perpanjangan keikutsertaan peneliti akan memungkinkan peningkatan derajat kepercayaan data yang telah dikumpulkan. Hal ini bisa terjadi dikarenakan peneliti dengan perpanjangan keikutsertaannya akan banyak mempelajari kebudayaan, dapat menguji ketidakbenaran informasi yang diperkenalkan oleh distorsi (Moleong,2007:176)

3.9.2 Ketekunan Pengamatan

Ketekunan pengamatan ialah untuk memungkinkan peneliti terbuka terhadap pengaruh ganda, yaitu faktor-faktor konstektual dan pengaruh bersama pada peneliti dan subyek yang akhirnya mempengaruhi fenomena yang diteliti. Ketekunan pengamatan bermaksud menemukan ciri-ciri dan unsur-unsur dalam situasi yang sangat relevan dengan persoalan atau isu yang sedang dicari dan kemungkinan memusatkan diri pada hal-hal tersebut secara rinci.

3.9.3 Triangulasi

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Teknik triangulasi yang paling banyak digunakan ialah pemeriksaan melalui sumber lainnya. Menurut Denzin (dalam

Moleong, 2007:178) membedakan empat macam triangulasi sebagai teknik pemeriksaan yaitu :

1. Triangulasi Metode

Dalam triangulasi metode terdapat dua strategi yaitu pengecekan derajat kepercayaan penemuan hasil penelitian beberapa teknik pengumpulan data dan pengecekan derajat kepercayaan beberapa sumber data dengan metode yang sama

2. Triangulasi Penyidik

Triangulasi ini ialah dengan cara memanfaatkan peneliti atau pengamat lainnya untuk keperluan pengecekan kembali derajat kepercayaan data. Pemanfaatan pengamat lainnya membantu mengurangi kemencengan dalam pengumpulan data. Pada dasarnya penggunaan suatu tim penelitian dapat direalisasikan dilihat dari segi teknik ini. Cara lain ialah membandingkan hasil pekerjaan seorang analisis lainnya.

3. Triangulasi Teori

Menurut Lincoln dan Guba (dalam Moleong, 2007:178) berpendapat bahwa fakta tertentu tidak dapat diperiksa derajat kepercayaannya dengan satu atau lebih teori. Sedangkan menurut Patton (dalam Moleong,2007:179) bahwa hal itu dapat dilaksanakan dan hal itu dinamakannya penjelasan berbanding

4. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda. Dalam triangulasi sumber, peneliti memberikan perlakuan atau teknik yang sama namun menggunakan sumber yang berbeda-beda untuk menggunakan data yang valid.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi sumber yaitu selain melakukan wawancara kepada informan kunci, peneliti juga melakukan wawancara kepada informan pendukung untuk mengecek kembali hasil wawancara dari informan