

Kontribusi Motivasi Berwirausaha dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa

Iklima Tunisa^{1*}, Efrizon²

¹Prodi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

²Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Hamka Kampus UNP Air Tawar Padang

*Corresponding author e-mail : iklimatunisa02@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi rendahnya hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri1 Ranah Pesisir mata pelajaran Dasar Desain Grafis, Sebanyak 55,55% siswa mendapatkan nilai dibawah KKM 75. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap seberapa besar kontribusi motivasi berwirausaha dan disiplin belajar terhadap hasil belajar siswa. Jenis penelitian yaitu deskriptif korelasional menggunakan teknik simple random sampling. Metode penelitian Menggunakan dokumentasi dan angket/kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) Motivasi berwirausaha berkontribusi secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas X SMKN 1 Ranah Pesisir sebesar 14,82%, (2) Disiplin belajar berkontribusi secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas X SMKN 1 Ranah Pesisir sebesar 14,59% (3) Motivasi berwirausaha dan disiplin belajar bersama-sama berkontribusi secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas X SMKN1 Ranah Pesisir sebesar 40,7%. Dapat disimpulkan Motivasi berwirausaha dan disiplin belajar berkontribusi secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMKN 1 Ranah Pesisir.

Kata kunci :Motivasi Berwirausaha,Disiplin Belajar, Hasil Belajar

ABSTRACT

This the Aim is due to the low learning outcomes of Grade X students of SMK Negeri 1 Coastal Domains in Basic Graphic Design, As many as 55.55% of students scored below KKM 75. This the Aim aims to uncover the major problems faced by entrepreneurial workers and learning to learn about results the Aim. This type of correlational descriptive the Aim uses simple random sampling technique. The research method uses documentation and questionnaire / questionnaire. The results showed (1) Entrepreneurial motivation contributed significantly to the learning outcomes of Grade X students of SMKN 1 Coastal Area by 14.82%, (2) Learning discipline contributed significantly to the learning outcomes of Grade X students of SMK 1 Coastal Area by 14.59% (3) Entrepreneurial motivation and discipline of learning together contribute significantly to the learning outcomes of Grade X students of SMK 1 Coastal Area by 40.7%. It can be concluded that entrepreneurship motivation and learning discipline contribute significantly to the learning outcomes of Grade X students at SMK 1 Coastal Areas.

Keywords:Entrepreneur Motivation, Learning Discipline, Learning Outcomes..

I. PENDAHULUAN

Bertambah pesatnya jumlah penduduk di Indonesia dalam era globalisasi saat ini menyebabkan banyak permasalahan, salah satunya menyempitnya lapangan pekerjaan yang tersedia untuk sumber daya manusia baik yang memiliki tingkat pendidikan SMA/SMK maupun yang telah menempuh pendidikan tinggi. Hal ini mengakibatkan

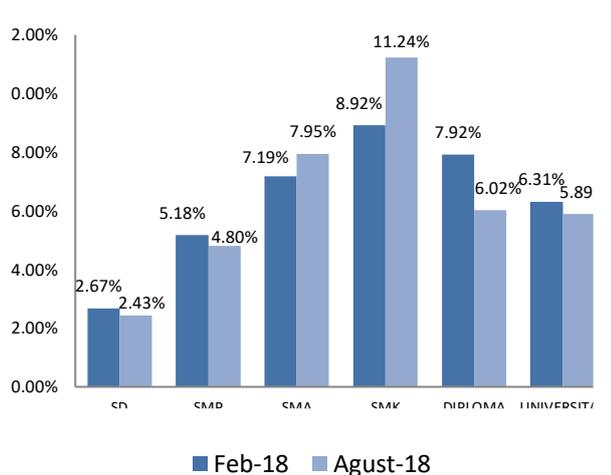
jumlah pengangguran semakin besar yang berdampak pada kondisi perekonomian Indonesia saat ini.

Salah satu cara yang mampu mengurangi pengangguran adalah dengan kewirausahaan. kewirausahaan merupakan suatu kemampuan untuk mengelola sesuatu yang ada dalam diri untuk ditingkatkan agar lebih optimal sehingga bisa meningkatkan taraf hidup di masa mendatang[1].

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik terkait tingkat pengangguran terbuka (TPT) yang

menyatakan bahwa Jumlah Pengangguran di Indonesia pada Agustus 2018 menjadi 5,34 persen[2].

Dilihat dari tingkat pendidikan, tingkat pengangguran terbuka TPT untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) masih mendominasi di antara tingkat pendidikan lain, yaitu sebesar 11,24 persen, dapat dilihat pada diagram dibawah ini :



Gambar 1. Persentase tingkat pengangguran terbuka (TPT) di Indonesia.

Berdasarkan gambar 1, menunjukkan bahwa tingkat pengangguran terbuka (TPT) pada Agustus 2018 untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) masih mendominasi di antara tingkat pendidikan lain, yaitu sebesar 11,24 persen, di bandingkan pada bulan february 2018 SMK yaitu 8,92 persen. Salah satu solusi dari permasalahan ini adalah jika sumber daya manusia yang ada tidak hanya mengandalkan lapangan pekerjaan yang tersedia saja, Akan tetapi menciptakan lapangan pekerjaan sendiri atau berwirausaha sesuai dengan keterampilan dan pengetahuan yang dimilikinya

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Ranah Pesisir, sebagai salah satu lembaga pendidikan kejuruan yang berupaya untuk membentuk siswa yang tidak hanya menguasai ilmu pengetahuan umum, tetapi juga menguasai keterampilan sesuai dengan program keahliannya masing-masing. Yang bertujuan untuk membantu anak didik atau siswa dalam mengembangkan kompetensinya ke arah suatu pekerjaan atau karir. Oleh karena itu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) perlu membekali siswa dengan ilmu pengetahuan dan teknologi agar siswa dapat mengembangkan diri sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan dunia kerja dan usaha atau bisnis. Salah satu program

keahlian tersebut adalah program keahlian Multimedia di SMK Negeri 1 Ranah Pesisir.

Proses dalam belajar mengajar pada bidang studi produktif melibatkan beberapa faktor, yaitu diantaranya guru, siswa dan sarana laboratorium. Setiap siswa kelas X program Keahlian Multimedia harus mencapai hasil belajar sesuai KKM yang ditetapkan oleh sekolah. Untuk mata pelajaran Dasar Desain Grafis batas minimum KKM adalah 75.

Berdasarkan pengamatan selama masa Praktek Lapangan menjadi guru di SMK N 1 Ranah Pesisir, ternyata masih banyak ditemukan siswa yang kurang disiplin dalam belajar. Terlihat pada siswa masih banyak yang tidak tepat waktu dalam mengumpulkan tugas yang diberikan guru, dan masih ada siswa yang terlambat datang ke sekolah, keluar masuk ruangan belajar, tidak fokus pada saat proses belajar mengajar, hal tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak disiplin. Hal tersebut membuktikan masih kurangnya disiplin belajar siswa di SMK N 1 Ranah Pesisir.

Proses pelaksanaan program keahlian multimedia mencakup perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, pengawasan proses pembelajaran, dan penilaian hasil pembelajaran. Penilaian hasil belajar yang dilakukan guru bertujuan untuk melihat kemajuan belajar siswa, mengevaluasi proses belajar, serta perbaikan-perbaikan hasil belajar siswa secara berkesinambungan[3]. Hasil belajar merupakan suatu tolak ukur yang digunakan sekolah untuk mengetahui kualitas proses pembelajaran yang dilakukan. Hasil belajar adalah gambaran dari kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar[4]. Hasil belajar siswa dapat diukur dengan menggunakan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan.

Dari hasil observasi yang dilakukan pada program keahlian Multimedia SMK Negeri 1 Ranah Pesisir pada mata pelajaran dasar desain grafis ditemukan hasil belajar siswa pada nilai ujian akhir semester Genap Tahun pelajaran 2018/2019 sebagai berikut:

Tabel 1. Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Semester Genap Tahun Ajaran 2018/2019.

Kelas	Grup	Jumlah Siswa	Nilai ≥ 75		Nilai < 75	
			Siswa	%	Siswa	%
X MM1	A	23	9	40,90%	13	59,09%
X MM2	A	22	11	47,82%	12	52,17%

Sumber: Guru mata pelajaran Dasar Desain Grafis SMKN 1 Ranah Pesisir.

Berdasarkan persentase ketuntasan siswa pada tabel 1, dapat disimpulkan bahwa persentase

hasil belajar yang diperoleh siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM masih cukup banyak.

Tinggi rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa dipengaruhi oleh banyak faktor, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa (internal) dan juga berasal dari faktor diluar diri siswa (eksternal). Faktor internal atau faktor yang berasal dari dalam diri siswa seperti, motivasi, minat, persepsi, kreatifitas, cara belajar, serta kesehatan. Sedangkan faktor eksternal atau faktor yang berasal dari luar diri siswa adalah seperti cara belajar, disiplin, lingkungan keluarga, lingkungan pergaulan, sekolah dan sarana pendukung.[5]

Mengacu pada teori yang di ungkapkan oleh slameto tersebut maka penelitian ini penulis menekankan faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu pada faktor motivasi berwirausaha dan faktor disiplin belajar. hal ini dikarenakan penulis berasumsi jika siswa memiliki motivasi berwirausaha yang tinggi siswa akan belajar dengan baik dan disiplin dalam proses belajar demi memperoleh ilmu pengetahuan yang dapat digunakan untuk bekal berwirausaha maupun dalam memasuki dunia kerja. Motivasi berwirausaha adalah sebagai tenaga dorongan yang menyebabkan siswa melakukan suatu kegiatan berwirausaha. [6] Secara tidak langsung hal ini tentunya akan mempengaruhi hasil belajar yang akan diperoleh oleh siswa nantinya.

Berdasarkan dari uraian diatas penulis tertarik melakukan penelitian untuk membuktikan asumsi penulis tersebut diatas dengan melakukan penelitian yang berjudul “Kontribusi Motivasi Berwirausaha Dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X Kejuruan Multimedia Di SMK Negeri 1 Ranah Pesisir.”

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar kontribusi motivasi berwirausaha dan disiplin belajar terhadap hasil belajar secara bersama-sama maupun sendiri-sendiri.

1. Hasil Belajar

Hasil belajar digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai materi pembelajaran, Selain itu hasil belajar juga dapat diartikan sebagai kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik yang dimiliki siswa setelah mengikuti atau melakukan proses belajar mengajar.

faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa adalah

a. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang terdapat dari dalam diri siswa. Faktor – faktornya terdiri dari tiga aspek yaitu aspek

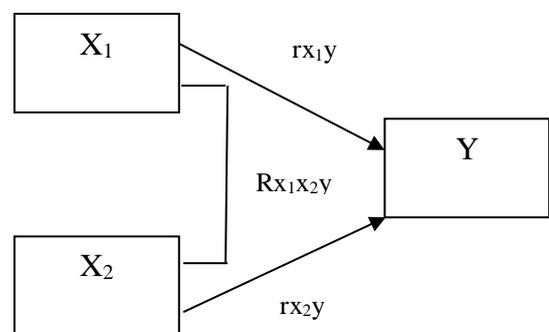
fisiologis (bersifat jasmani), faktor psikologis (bersifat rohani), dan faktor kelelahan (bersifat jasmani dan rohani).

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar siswa yaitu:

- 1) faktor orang tua (cara mendidik, suasana lingkungan rumah, hubungan diantara anggota keluarga)
- 2) faktor sekolah (metode pembelajaran, hubungan antara guru dan siswa, waktu, kedisiplinan)
- 3) faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, teman, media massa)

2. Kerangka Berfikir



Gambar 2. Kerangka berfikir

Keterangan:

X_1 = Motivasi Berwirausaha

X_2 = Disiplin Belajar

Y = Hasil belajar siswa

rx_{1y} = Korelasi X_1 terhadap Y

rx_{2y} = Korelasi X_2 terhadap Y

$R_{x_1x_2y}$ = Korelasi X_1 dan X_2 secara bersama sama terhadap Y

3. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan penetapan kerangka pemikiran, maka hipotesis penelitian ini dapat ditetapkan sebagai berikut :

- a. Terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel motivasi berwirausaha terhadap variabel hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar desain grafis kelas X kejuruan multimedia di SMK N 1 Ranah Pesisir.
- b. Terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel disiplin belajar terhadap variabel hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar desain grafis kelas X kejuruan multimedia di SMK N 1 Ranah Pesisir.

- c. Terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel motivasi berwirausaha dan disiplin belajar terhadap variabel hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar desain grafis kelas X kejuruan multimedia di SMK N 1 Ranah Pesisir.

II. METODE

Penelitian ini merupakan salah satu penelitian deskriptif korelasional. Deskriptif korelasional merupakan suatu penelitian yang digunakan untuk menentukan tingkat hubungan antar variabel yang berbeda dalam suatu populasi dan seberapa erat hubungan antar variabel tersebut serta berarti atau tidak hubungan tersebut[7]. Dalam penelitian ini terdapat variabel bebas dan variabel terikat. variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi perubahan variabel terikat, yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah Motivasi berwirausaha (X1) dan disiplin belajar (X2). Sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi, yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar (Y).

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan seberapa besar kontribusi motivasi berwirausaha dan disiplin belajar sebagai variabel bebas (X1 dan X2) terhadap hasil belajar pada mata pelajaran dasar desain grafis kelas X di SMK N 1 Ranah Pesisir sebagai variabel terikat (Y), dan seberapa besar hubungan antara kedua variabel-variabel tersebut.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik Simple Random Sampling, yaitu cara pengambilan sampel dari anggota populasi secara acak. Populasi penelitian sebanyak 45 orang siswa yang terbagi menjadi dua kelas, 31 orang siswa untuk sampel yang dipilih secara acak, dan 14 orang siswa diluar sampel dijadikan sebagai uji coba instrumen penelitian.

Instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data informasi yang nantinya akan menjawab permasalahan-permasalahan dalam penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket atau kuisioner berupa pertanyaan terhadap responden penelitian. Penyusunan angket merupakan salah satu instrument penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah berbentuk format dokumenter dan angket. Format dokumenter yang digunakan untuk mendapatkan hasil belajar yaitu nilai pada mata pelajaran dasar desain grafis kejuruan multimedia di SMK Negeri 1 Ranah Pesisir Tahun Ajaran 2019/2020.

Dalam penyusunan angket harus disesuaikan dengan indikator-indikator variable penelitian,

indikator yang diperoleh dipecah sehingga menjadi beberapa pernyataan atau item. Setiap item yang dibuat pada angket, nilainya dipedomankan pada skala Likert: sangat setuju (ss) positif 5 negatif 1, setuju (s) positif 4 negatif 2, ragu-ragu (rg) positif 3 negatif 3, tidak setuju (ts) positif 2 negatif 4, sangat tidak setuju (sts) positif 1 negatif 5. Kisi-kisi uji coba instrumen yang peneliti jadikan adalah sebanyak 30 item untuk motivasi berwirausaha dan 30 item untuk disiplin belajar sehingga total item yang disebarkan kepada 14 orang siswa adalah sebanyak 60 item. Setelah melakukan uji coba instrument selanjutnya dilakukan pemeriksaan validitas dan reliabilitasnya sehingga hanya item yang valid dan reliabel lah yang bisa dijadikan sebagai bahan uji instrument dan layak untuk disebarkan kepada responden/sampel.

1. Uji validitas

Sebuah instrument yang valid artinya mempunyai tingkat validitas yang tinggi, begitupun sebaliknya. Untuk mengetahui korelasi antara skor item dengan total instrument dicari dengan menggunakan rumus Product Moment dari Pearson[8], yaitu:

$$r_{hitung} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \quad (1)$$

Keterangan:

r_{hitung} = koefisien korelasi

n = jumlah responden

$\sum X$ = jumlah skor setiap item

$\sum Y$ = jumlah skor total (seluruh item)

$\sum xy$ = jumlah skor hasil kali skor x dengan skor y

Selanjutnya dilakukan uji-t untuk membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} dengan menggunakan rumus:

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \quad (2)$$

Keterangan:

t = nilai t_{hitung}

r = koefisien korelasi hasil r_{hitung}

n = jumlah responden

Instrumen dikatakan valid jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ dan sebaliknya jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti tidak valid. Taraf signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini adalah 5%. Peneliti menggunakan aplikasi SPSS 20.0 dan Ms.excel 2010, maka didapatkan sebanyak 25 item valid untuk motivasi berwirausaha dan sebanyak 25 item valid untuk disiplin belajar.

2. Uji Reliabel

Suatu penelitian dikatakan reliabel, apabila terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda. Reliabilitas suatu instrument merujuk kepada konsisten hasil pengukuran data, apabila data tersebut digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama akan mendapatkan hasil data yang sama.[9] Uji reliabilitas ini dilakukan setelah uji

validitas dengan menggunakan rumus koefisien reliabilitas Alpha [8], yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1}\right) \left(1 - \frac{\sum s_i}{s_t}\right) \quad (3)$$

Dimana:

$$S_i = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N} \quad (4)$$

$$S_t = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N} \quad (5)$$

Keterangan:

r_{11} = nilai reliabilitas

k = jumlah item

$\sum s_t$ = jumlah variabel butir

$\sum s_i$ = jumlah varians skor tiap-tiap butir

s_t = varians total

s_i = varian skor tiap-tiap item

N = jumlah responden

$\sum X^2$ = jumlah skor setiap item

Sebuah instrument dikatakan reliabel apabila nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ dan begitupun sebaliknya. Dalam reliabilitas sebagai r hitung adalah nilai akhir hasil perhitungan dengan rumus Alpha, ketentuannya bila $r_{11} \geq r_{tabel}$ maka pernyataan tersebut reliabel [6] Jika instrumen itu reliabel, maka kriteria penafsirannya dilihat dari nilai indeks korelasi (r).

Tabel 2. Kriteria koefisien korelasi nilai (r)

No	Interval Koefisien	Tingkat hubungan
1	0,80 – 1,00	Sangat kuat
2	0,60 – 0,799	Kuat
3	0,40 – 0,599	Cukup kuat
4	0,20 – 0,399	Rendah
5	0,00 – 0,199	Sangat rendah

Sumber: [8]

Setelah melakukan uji reliabilitas menggunakan aplikasi Ms.Excel 2010 maka dapat dilihat hasilnya pada uraian berikut:

1. Motivasi Berwirausaha

a. Menghitung nilai Si setiap item valid

Sebagai contoh peneliti menggunakan item 1, dengan menggunakan rumus mencari Si maka didapatkan nilainya sebesar 0,5357. Sehingga ketika dicari menggunakan aplikasi Ms.Excel 2010 hasil nilai Si keseluruhan item seperti berikut:

Tabel 3. Nilai Si setiap item yang valid

S _{i,1}	S _{i,2}	S _{i,3}	S _{i,4}	S _{i,5}	S _{i,6}	S _{i,7}	S _{i,8}
0,53	0,55	0,80	0,92	1,63	0,94	1,12	1,02
S _{i,9}	S _{i,10}	S _{i,11}	S _{i,12}	S _{i,13}	S _{i,14}	S _{i,15}	S _{i,16}
1,22	0,97	0,80	0,94	0,81	0,83	0,77	1,28
S _{i,17}	S _{i,18}	S _{i,19}	S _{i,20}	S _{i,21}	S _{i,22}	S _{i,23}	S _{i,24}
1,14	1,06	1,31	0,92	1,14	1,37	0,92	0,77
S _{i,25}							
1,88							

Sumber: Olah data Ms.Excel 2010

Dengan menjumlahkan keseluruhan nilai Si diatas didapatlah ($\sum s_i$) sebesar 25,750.

b. Menghitung nilai St

Dengan menggunakan rumus mencari nilai St maka didapatlah hasilnya sebesar 321,882.

c. Menghitung r₁₁

Menggunakan rumus koefisien tingkat reliabilitas, maka didapatlah nilai reliabel untuk motivasi berwirausahasebesar 0,952.Sedangkan nilai r_{tabel} adalah 0,553.

Tabel 4. Reliabilitas uji coba

$\sum s_i$	25,750
S _i	321,883
R₁₁	0,952
$r_{tabel} \alpha 5\% (dk= 14-1)$	0,553

Dapat disimpulkan bahwa $r_{11} \geq r_{tabel}$, jadi pernyataan tersebut reliabel dan tingkat pencapaian koefisien korelasinya adalah antara 0,800-1,000 maka interpretasi adalah “sangat kuat”.

2. Disiplin belajar

a. Menghitung nilai Si setiap item valid

Sebagai contoh, peneliti menggunakan item 1, dengan menggunakan rumus mencari Si maka didapatlah nilainya sebesar 0,7397. Sehingga ketika dicari menggunakan aplikasi Ms.Excel 2010 hasil nilai Si keseluruhan item seperti berikut:

Tabel 5. Nilai Si setiap item yang valid

S _{i,1}	S _{i,2}	S _{i,3}	S _{i,4}	S _{i,5}	S _{i,6}	S _{i,7}	S _{i,8}
0,73	1,45	1,51	0,91	0,39	1,63	0,65	0,57
S _{i,9}	S _{i,10}	S _{i,11}	S _{i,12}	S _{i,13}	S _{i,14}	S _{i,15}	S _{i,16}
1,95	1,06	1,20	0,67	0,53	1,20	0,78	1,77
S _{i,17}	S _{i,18}	S _{i,19}	S _{i,20}	S _{i,21}	S _{i,22}	S _{i,23}	S _{i,24}
0,63	0,78	0,91	1,77	1,26	0,78	1,78	0,63
S _{i,25}							
1,73							

Sumber: Ms.Excel 2010

Dengan menjumlahkan keseluruhan nilai Si diatas didapatlah ($\sum s_i$) sebesar 27,393.

b. Menghitung nilai St

Dengan menggunakan rumus mencari nilai St maka didapatlah hasilnya sebesar 297,230.

c. Menghitung r₁₁

Menggunakan rumus koefisien tingkat reliabilitas, maka didapatlah nilai reliabel untuk motivasi berwirausaha sebesar 0,939.Sedangkan nilai r_{tabel} adalah 0,553.

Tabel 6. Reliabilitas uji coba

$\sum S_i$	27,393
S_i	297,230
R_{11}	0,939
$r_{tabel \alpha 5\% (dk= 14-1)}$	0,553

Dapat disimpulkan bahwa $r_{11} \geq r_{tabel}$, jadi pernyataan tersebut reliabel dan tingkat pencapaian koefesien korelasinya adalah antara 0,800-1,000 maka interpretasi adalah “sangat kuat”.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian merupakan bagian yang membahas dan memaparkan data yang telah terkumpul, hasil ini meliputi: deskripsi data, uji persyaratan analisis (uji normalitas, uji homogenitas, uji linearitas dan uji multikolinearitas), analisis regresi, dan uji hipotesis.

1. Motivasi Berwirausaha (X_1)

Data variabel X_1 dikumpulkan melalui angket yang terdiri dari 25 butir Pernyataan yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya, selanjutnya angket tersebut disebarakan kepada 31 orang responden/sampel penelitian.

Hasil perhitungan statistik variable X_1 yaitu: Mean 106,35, median 112,00, mode 119, standar deviasi 12,750, varian 162,570, sum 3297, max 123, min 76, range 47. Hasil distribusi frekuensi skor X_1 dicari menggunakan rumus kelas interval sebagai berikut:

1. Jarak atau rentang

$$R = \text{Nilai maksimum} - \text{nilai minimum} \\ = 123 - 76 \\ = 47$$

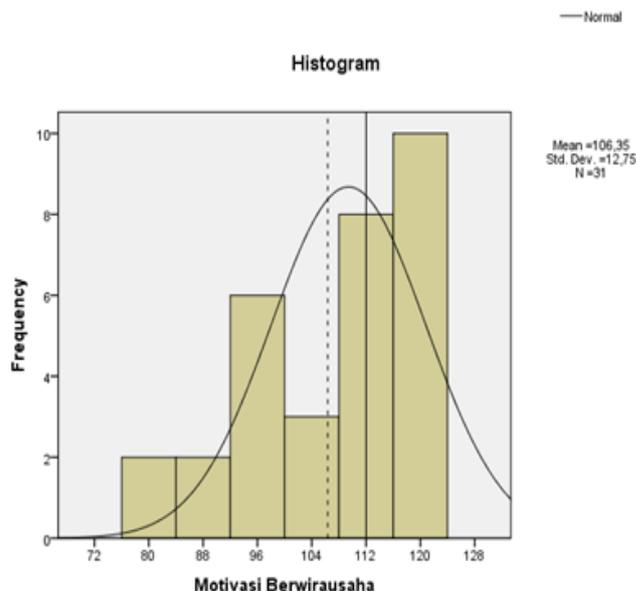
2. Jumlah kelas

$$K = 1 + 3,3 \text{ Log } n \\ = 1 + 3,3 \text{ Log } 31 \\ = 1 + 3,3 (1,491) \\ = 5,921 \\ = 6$$

3. Panjang kelas interval

$$P = R/K \\ = 47/6 \\ = 8$$

Bentuk histogram dari hasil distribusi frekuensi motivasi berwirausaha (X_1) dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Histogram dan kurva normal skor X_1

Histogram kurva normal pada gambar 1 menjelaskan bahwa nilai mean lebih kecil dari nilai median, sehingga grafik condong ke kiri. Data ini memberikan interpretasi bahwa motivasi berwirausaha cenderung belum maksimal.

2. Disiplin Belajar (X_2)

Data variable X_2 dikumpulkan melalui angket yang terdiri dari 25 butir pernyataan yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya, setelah itu angket tersebut disebarakan kepada 31 orang responden/sampel penelitian.

Hasil perhitungan statistik variable X_1 yaitu: Mean 102,94, median 106,00, mode 74, standar deviasi 14,360, varian 206.196, sum 3191, max 122, min 74, range 48. Hasil distribusi frekuensi skor X_2 dicari menggunakan rumus kelas interval sebagai berikut:

1. Jarak atau rentang

$$R = \text{Nilai maksimum} - \text{nilai minimum} \\ = 122 - 74 \\ = 48$$

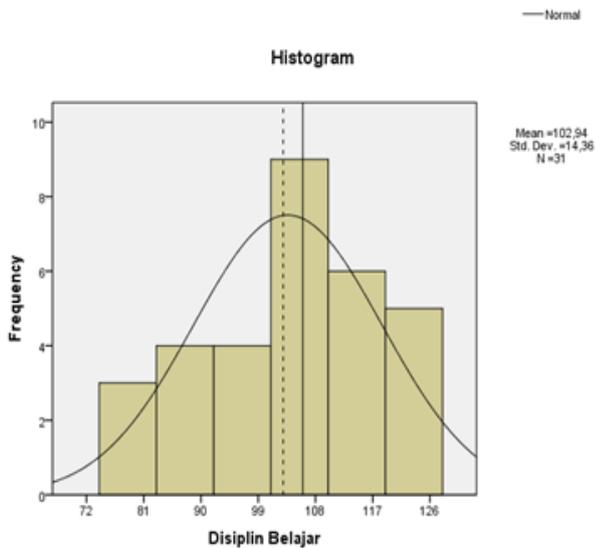
2. Jumlah kelas

$$K = 1 + 3,3 \text{ Log } n \\ = 1 + 3,3 \text{ Log } 31 \\ = 1 + 3,3 (1,491) \\ = 5,921 \\ = 6$$

3. Panjang kelas interval

$$P = R/K \\ = 48/6 \\ = 8$$

Bentuk histogram dari hasil distribusi frekuensi disiplin belajar (X_1) dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. Histogram dan kurva normal skor X_2

Histogram kurva normal pada gambar 2 memiliki nilai mean lebih kecil dari nilai median, sehingga grafik condong ke kiri. Data ini memberikan interpretasi bahwa disiplin belajar cenderung belum maksimal.

3. Hasil Belajar (Y)

Data hasil belajar didapat dari guru mata pelajaran Dasar Desain Grafis siswa kelas X MM SMK Negeri 1 Ranah Pesisir. Perhitungan statistik dasar hasil belajar menggunakan aplikasi SPSS 20.0 yaitu: mean 78,61, median 80,00, mode 82, standar deviasi 6,136, varian 37,645, sum 2437, max 90, min 67, dan range 2437. Hasil distribusi frekuensi skor Y dicari menggunakan rumus kelas interval sebagai berikut:

1. Jarak atau rentang

$$R = \text{Nilai maksimum} - \text{nilai minimum} \\ = 90 - 67 \\ = 23$$

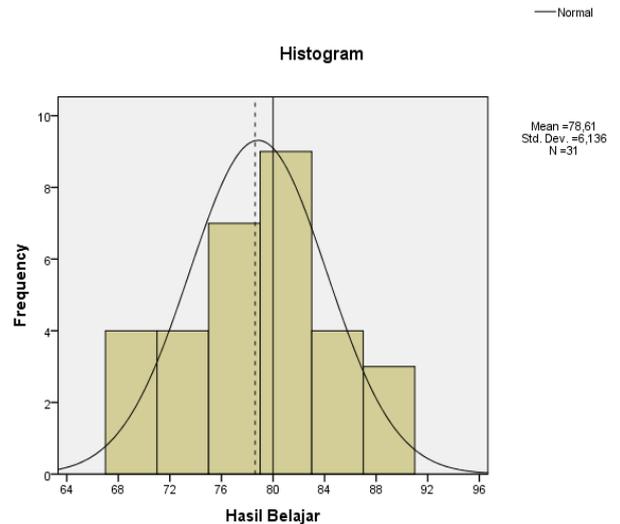
2. Jumlah kelas

$$K = 1 + 3,3 \text{ Log } n \\ = 1 + 3,3 \text{ Log } 31 \\ = 1 + 3,3 (1,491) \\ = 5,921 \\ = 6$$

3. Panjang kelas interval

$$P = R/K \\ = 23/6 \\ = 4$$

Bentuk histogram dari hasil distribusi frekuensi disiplin belajar (X_1) dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4. Histogram dan Kurva Normal Skor Hasil Belajar Y

Histogram kurva normal pada gambar 4 memiliki nilai mean lebih kecil dari nilai median, sehingga grafik condong ke kiri. Data ini memberikan interpretasi bahwa hasil belajar siswa cenderung belum maksimal. Uji analisis korelasi digunakan untuk menguji hipotesis dengan syarat:

1. Uji normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dapat diuji dengan menggunakan Chi-square. Dengan membandingkan χ^2_{hitung} dengan χ^2_{tabel} , kriteria pengujian sebagai berikut: Jika $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$, artinya distribusi data tidak normal, dan jika $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$, artinya data berdistribusi normal.

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS 20.0, dengan hasil skor signifikansi probabilitas untuk variabel X_1 sebesar 0,961, variabel X_2 1,000, dan variabel Y sebesar 0,664. Karena signifikansi untuk seluruh variabel lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data pada motivasi berwirausaha dan disiplin belajar serta hasil belajar berdistribusi normal.

Tabel 7. Uji normalitas Chi-square

	Test Statistics		
	Motivasi Berwirausaha	Disiplin Belajar	Hasil Belajar
Chi-Square	9.645 ^a	3.774 ^b	6.742 ^c
df	19	21	9
Asymp. Sig.	.961	1.000	.664

Sumber: Olah data SPSS 20.0

2. Uji homogenitas

Uji homogenitas ini digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi data adalah sama atau tidak. Hasil uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS 20.0, didapatkan skor signifikansi pada motivasi berwirausaha (X_1) sebesar 0,061 dan skor signifikansi disiplin belajar (X_2) sebesar 0,347.

Tabel 8. Uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variances				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Berwirausaha	2.357	7	21	.061
Disiplin Belajar	1.197	7	21	.347

Sumber: Olah data SPSS 20.0

3. Uji linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan.

Hasil uji linearitas motivasi berwirausaha dan disiplin belajar terhadap hasil belajar menggunakan aplikasi SPSS 20.0 yaitu, skor signifikansi motivasi berwirausaha terhadap hasil belajar sebesar 0,008 sedangkan skor signifikansi disiplin belajar terhadap hasil belajar sebesar 0,022.

Hasil uji linearitas data dapat dilihat pada tabel 9 dan tabel 10 berikut:

Tabel 9. Uji linearitas variabel X₁

ANOVA Table							
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
(Combined)		768,772	19	40,462	1,234	,369	
Hasil Belajar	Between Groups	Linearity	345,057	1	345,057	10,526	,008
		Deviation from Linearity	423,714	18	23,540	,718	,743
Motivasi berwirausaha	Within Groups	360,583	11	32,780			
Total		1129,355	30				

Sumber: Olah data SPSS 20

Tabel 10. Uji linearitas variabel X₂

ANOVA Table							
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
(Combined)		725,355	21	34,541	,769	,705	
Hasil Belajar	Between Groups	Linearity	342,342	1	342,342	7,626	,022
		Deviation from Linearity	383,013	20	19,151	,427	,946
* disiplin belajar	Within Groups	404,000	9	44,889			
Total		1129,355	30				

Sumber: Olah data SPSS 20.0

Dapat dilihat Signifikansi kedua variabel independen tersebut kurang dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel motivasi berwirausaha terhadap hasil belajar dan variabel disiplin belajar terhadap hasil belajar siswa mempunyai hubungan yang linier.

4. Uji multikolinearitas

Uji multikolinearitas dilakukan sebelum melakukan uji analisis regresi ganda, yang bertujuan untuk mengetahui apakah pada model regresi ditemukan adanya korelasi antara variabel independen dengan mencari nilai VIF (*Variance Inflation Factor*). Pengujian ini menggunakan aplikasi SPSS 20.0 dengan hasil VIF untuk kedua variabel independen yaitu motivasi berwirausaha (X₁) dan disiplin belajar (X₂) terhadap hasil belajar yaitu sebesar 1,328 dengan toleransi 0,753, karena nilai VIF kurang dari 5 maka dapat disimpulkan bahwa pada model regresi tidak ditemukan adanya masalah multikolinearitas.

Tabel 11. Uji multikolinieritas

Coefficients ^a			
Model	Collinearity Statistics		
	Tolerance	VIF	
1	Motivasi berwirausaha	,753	1,328
	Disiplin belajar	,752	1,328

a. Dependent variable: hasil belajar

Sumber: Olah data SPSS 20.0

5. Uji analisis regresi ganda

Uji ini digunakan untuk mengukur pengaruh antara dua atau lebih variabel bebas terhadap variabel terikat. Berikut hasil konstanta regresi ganda, didapatkan persamaan $Y = 43,524 + 0,178 X_1 + 0,157 X_2$, artinya apabila variabel motivasi berwirausaha (X₁) mengalami kenaikan satu satuan, maka hasil belajar (Y) akan naik sebesar 0,178. Begitupun dengan variabel disiplin belajar (X₂), apabila terjadi kenaikan satu satuan, maka hasil belajar (Y) akan naik sebesar 0,157.

Nilai koefisien korelasi dan determinasi pada model summary adalah nilai korelasi simultan X₁ dan X₂ terhadap Y (R_{X₁X₂Y}) sebesar 0,638. Sehingga persentase hubungan motivasi berwirausaha dan disiplin belajar terhadap hasil belajar pada mata pelajaran dasar desain grafis dapat dihitung $r^2 \times 100\% = (0,638)^2 \times 100\% = 40,7\%$.

6. Uji regresi parsial

Dengan melakukan regresi parsial pada aplikasi SPSS 20.0, dapat disimpulkan bahwa motivasi berwirausaha secara parsial memberikan kontribusi terhadap hasil belajar sebesar $r^2 \times 100\% = (0,385)^2 \times 100\% = 14,82\%$ dan disiplin belajar secara parsial memberikan kontribusi terhadap hasil belajar sebesar $r^2 \times 100\% = (0,382)^2 \times 100\% = 14,59\%$.

7. Uji hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan uji regresi parsial (Uji t) untuk hipotesis pertama dan kedua dengan melihat nilai signifikansi, dan uji regresi secara bersama-sama (Uji F) untuk hipotesis Ketiga.

a. Hipotesis pertama

Hipotesis pertama adalah terdapat kontribusi antara motivasi berwirausaha terhadap hasil belajar. Berdasarkan hasil hipotesis sebelumnya maka dibuat hipotesis sebagai berikut:

Ho: Motivasi Berwirausaha tidak memberikan kontribusi yang signifikan terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X MM SMKN 1 Ranah Pesisir.

Ha: Motivasi Berwirausaha memberikan kontribusi yang signifikan terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X MM SMKN 1 Ranah Pesisir.

Berdasarkan uji t, diperoleh nilai $t_{hitung} X_1$ sebesar 2,210 dengan signifikan 0,035, sehingga dapat dikatakan signifikan $< 0,05$ ($0,035 < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan Ho ditolak dan Ha diterima, artinya Motivasi Berwirausaha (X1) secara parsial memberikan kontribusi yang signifikan terhadap Hasil Belajar (Y). Maka motivasi berwirausaha memberikan kontribusi yang signifikan terhadap hasil belajar sebesar $r^2 \times 100\% = (0,385)^2 \times 100\% = 14,82\%$.

b. Hipotesis kedua

Hipotesis kedua diuji dengan teknik probabiliti sebagai berikut:

Ho: Disiplin Belajar tidak memberikan kontribusi yang signifikan terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X MM SMKN 1 Ranah Pesisir.

Ha: Disiplin Belajar tidak memberikan kontribusi yang signifikan terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X MM SMKN 1 Ranah Pesisir.

Berdasarkan uji t, diperoleh nilai $t_{hitung} X^2$ sebesar 2,184 dengan signifikan 0,037. Maka dapat dikatakan signifikan $< 0,05$ ($0,037 < 0,05$) sehingga dapat disimpulkan Ho ditolak dan Ha diterima, artinya pemanfaatan sarana prasarana laboratorium (X2) secara parsial berhubungan signifikan terhadap hasil belajar (Y). Maka disiplin belajar memberikan kontribusi yang signifikan terhadap hasil belajar sebesar $r^2 \times 100\% = (0,382)^2 \times 100\% = 14,59\%$.

c. Hipotesis ketiga

Untuk melihat signifikansi variabel motivasi berwirausaha (X1) dan disiplin belajar (X2) secara bersama-sama terhadap hasil belajar (Y) berdasarkan nilai signifikan F, dilihat pada tabel berikut:

Tabel 13. Uji F

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	459,251	2	229,626	9,595	,001 ^a

Residual	670,104	28	23,932
Total	1129,355	30	

Sumber: Olah data SPSS 20.0

Berdasarkan uji F, diperoleh $F_{hitung} = 9,595$ dengan signifikan 0,001, sehingga dapat dikatakan signifikan $\leq 0,05$ ($0,001 \leq 0,05$), maka Ho ditolak, Ha diterima, artinya motivasi berwirausaha (X1) dan disiplin belajar (X2) secara bersama-sama memberikan kontribusi yang signifikan terhadap hasil belajar (Y). Dilihat dari Tabel 13 Dapat dikatakan bahwa motivasi berwirausaha dan disiplin belajar secara bersama-sama memberikan kontribusi yang signifikan terhadap hasil belajar sebesar $r^2 \times 100\% = (0,638)^2 \times 100\% = 40,7\%$.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti dengan uji analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa : Motivasi berwirausaha berkontribusi sebesar 14,82% dan Disiplin belajar memberi kontribusi sebesar 14,59% terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis siswa kelas X di SMK Negeri 1 Ranah Pesisir. Hasil analisis hipotesis pertama dan kedua membuktikan Ho ditolak dan Ha diterima. Hal ini membuktikan motivasi berwirausaha dan disiplin belajar berkontribusi terhadap hasil belajar. Serta Motivasi berwirausaha dan disiplin belajar secara bersama-sama memberi kontribusi sebesar 40,7% terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis siswa kelas X di SMK Negeri 1 Ranah Pesisir.

V. SARAN

Bagi sekolah, hendaknya penelitian ini mampu dijadikan sebagai pedoman bagaimana cara meningkatkan hasil belajar siswa, pihak sekolah dapat meningkatkan motivasi dan kreativitas guru melalui peningkatan, maupun keahlian-keahlian yang harus dipraktikkan siswa di Sekolah terutama pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Negeri 1 Ranah Pesisir.

Bagi guru, dengan adanya penelitian ini diharapkan guru dapat mendorong siswa untuk meningkatkan motivasi berwirausaha dan disiplin belajar, guru sebagai pendidik harus senantiasa tegas dalam menerapkan disiplin belajar dengan memberikan teladan terkait kedisiplinan dan selalu mengingatkan siswa untuk menerapkan kedisiplinan agar sikap disiplin yang telah dimiliki siswa dapat dipertahankan, sehingga dapat menciptakan siswa suasana belajar yang kreatif dan inovatif dan mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Bagi siswa, dengan adanya penelitian ini diharapkan siswa lebih hendaknya siswa mampu memotivasi dirinya dalam belajar, mengetahui kemampuan dan tingkat pemahaman terhadap materi pembelajaran yang di dapat sehingga bisa menemukan solusi agar nilai hasil belajar bisa meningkat.

Bagi para peneliti, dapat dijadikan sebagai acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hendro, *Dasar-Dasar Kewirausahaan*. Jakarta: Erlangga, 2011.
- [2] BPS, "Keadaan Ketenagakerjaan di Indonesia 2018," 2018.
- [3] Kemendikbud, "Salinan Permendikbud Nomor 23 tahun 2016 Tentang Standar Penilaian Pendidikan," 2016.
- [4] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2009.
- [5] Djaali, *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Pt Bumi Aksara, 2011.
- [6] S. H. Wisnu Septian Ginanjar Prihanoro, "Economic Education Analysis Journal," vol. 5, no. 2, p. 710, 2016.
- [7] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan*. Jakarta: Rineka cipta, 2013.
- [8] Riduwan, *Pengantar Statistika Sosial*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- [9] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2010.