



PENGARUH MOTIVASI BELAJAR SISWA DAN PENGGUNAAN MEDIA *TYPING MASTER* TERHADAP KETERAMPILAN MENGETIK 10 JARI BUTA PADA MATA DIKLAT OTOMATISASI PERKANTORAN KELAS X AP DI SMK PALEBON SEMARANG

Roudlotun Najihah[✉], Marimin

Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Juli 2015
Disetujui Juli 2015
Dipublikasikan Agustus 2015

Keywords:

Learning Motivation, Use of Media, Blind of Ten Fingers Typing Skill

Abstrak

Masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh motivasi belajar dan penggunaan media terhadap keterampilan mengetik 10 jari buta kelas X AP SMK Palebon Semarang baik secara simultan maupun parsial. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui baik secara simultan maupun parsial apakah motivasi belajar dan penggunaan media *typing master* berpengaruh terhadap keterampilan mengetik siswa kelas X AP SMK Palebon Semarang. Populasi yang diteliti dalam penelitian ini merupakan siswa kelas X AP sebanyak 91 orang. Variabel yang dikaji dalam penelitian ini yaitu motivasi belajar, penggunaan media, dan keterampilan mengetik 10 jari buta. Pengumpulan data dilakukan dengan cara kuisioner, tes, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan analisis regresi berganda. Hasil dari analisis regresi ganda penelitian ini yaitu $Y = -14.439 + 0.292 X_1 + 0.845 X_2$. Ada pengaruh secara simultan sebesar 73,3%, sedangkan pengaruh secara parsial motivasi belajar sebesar 13,47% dan penggunaan media sebesar 40,19%. Kesimpulan penelitian ini yaitu ada pengaruh motivasi belajar dan penggunaan media terhadap keterampilan mengetik 10 jari baik secara simultan maupun parsial.

Abstract

: Problems examined in this study is there any influence in learning motivation and the use of media to 10 fingers blind typing skills at tenth grade of SMK AP Palebon Semarang either simultaneously or partially. The purpose of this study is to determine either simultaneously or partially in learning motivation and the use of media to influence typing skills at tenth grade of SMK AP Palebon Semarang. The variables were examined in this study is the learning motivation, the use of media, and 10 fingers blind typing skills. The Population in this research is tenth grade AP as many as 91 students. Data collection is used by the writer are questionnaires, tests, observation and documentation. Data analyzed using descriptive analysis and multiple regression analysis. Results of this research multiple regression analysis is $Y = -14.439 + 0.292 X_1 + 0.845 X_2$. There is a simultaneous effect of 73.3%, while the partial effect of learning motivation by 13.47% and amounted to 40.19% of media use. The conclusion of this research, there is influence in learning motivation and the use of media to 10 finger typing skills either simultaneously or partially.

© 2015 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:

Gedung C6 Lantai 1 FE Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: dena_najihah@yahoo.co.id

ISSN 2252-6544

PENDAHULUAN

Pada dasarnya, setiap manusia perlu membekali diri dengan ilmu pengetahuan agar dapat bersaing dan mempertahankan diri dari semakin kerasnya kehidupan dunia dan dari berbagai tantangan yang mau tidak mau harus dihadapi. Melalui pendidikanlah seseorang dapat memperoleh ilmu pengetahuan yang mereka butuhkan baik melalui pendidikan formal maupun non formal. Pendidikan menjadi salah satu kebutuhan pokok manusia yang harus dipenuhi, yang mempunyai tujuan tinggi dari sekedar untuk tetap hidup. Sekolah Menengah Kejuruan memiliki peran penting dalam menyiapkan peserta didik untuk terjun ke dalam dunia kerja, baik bekerja secara mandiri maupun mengisi lowongan pekerjaan yang ada serta membekali untuk mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan keahliannya.

SMK Palebon Semarang merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan di kota Semarang yang mempunyai visi menyiapkan SDM (Sumber Daya Manusia) yang berkualitas dan berbudi luhur dalam menghadapi tantangan masa depan. Salah satu mata diklat yang diajarkan di SMK Palebon Semarang jurusan Administrasi Perkantoran kelas X yaitu Otomatisasi Perkantoran.

Pada mata diklat Otomatisasi Perkantoran terdapat kompetensi dasar yaitu: mengemukakan cara mengetik (*keyboarding*) dengan cepat dan tepat, dan mengoperasikan cara mengetik (*keyboarding*) dengan cepat dan tepat. Walaupun kompetensi dasar tersebut terdapat pada semester ganjil tetapi mengetik selalu dilakukan setiap mata diklat Otomatisasi Perkantoran agar peserta didik terlatih dan mempunyai keterampilan saat berada dalam dunia kerja. Tanpa latihan, tidak mungkin seorang peserta didik mampu menunjukkan penguasaan kompetensi dasar dan tidak akan mahir dalam berbagai keterampilan yang dikembangkan sesuai dengan standar.

Keterampilan secara bahasa dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2011: 1447) berasal dari kata “terampil” yang artinya cakap dalam menyelesaikan tugas, mampu dan

cekatan. Terampil mendapat imbuhan ke-an menjadi keterampilan yang artinya kecakapan untuk menyelesaikan tugas”. Menurut Muhibbin Syah (2010: 117) “Keterampilan adalah kegiatan yang berhubungan dengan urat-urat syaraf dan otot-otot (*neuromuscular*) yang lazimnya tampak dalam kegiatan jasmaniah, seperti menulis, mengetik, olahraga dan sebagainya.” Keterampilan dibutuhkan keahlian dalam melakukan kemampuan yang dimiliki setiap individu, karena keterampilan tersebut harus menghasilkan karya yang tersusun rapi.

Ma'mun dan Yudha (2000: 50) mengemukakan batasan-batasan keterampilan yang dikutipnya dari beberapa sumber seperti berikut:

1. Di dalam keterampilan terdapat beberapa tujuan yang berhubungan dengan lingkungan yang diinginkan.
2. Di dalam keterampilan terkandung keharusan bahwa pelaksanaan tugas atau pemenuhan tujuan akhir tersebut dilaksanakan dengan kepastian yang maksimum terlepas dari unsur kebetulan atau untung-untungan.
3. Keterampilan menunjuk pada upaya yang ekonomis, dimana energi yang dikeluarkan untuk melaksanakan suatu tugas tertentu harus seminimal mungkin, tetapi dengan hasil yang maksimal.
4. Keterampilan mengandung arti pelaksanaan yang cepat, dalam arti penyelesaian tugas gerak itu dalam waktu yang minimum. Semakin cepat pelaksanaan suatu gerak, tanpa mengorbankan hasil akhir (kualitas) yang diharapkan, maka akan membuat terakunya keterampilan orang yang bersangkutan.
5. Keterampilan harus ditampilkan dalam batasan waktu tertentu (semakin cepat semakin baik), menunjukkan akurasi yang tinggi sesuai dengan yang ditargetkan, dilaksanakan dengan kebutuhan energi minimum dan juga adaptif, yaitu tetap cakap meskipun di bawah kondisi yang berbeda-beda.

Keterampilan yang akan dibahas disini adalah keterampilan siswa dalam melaksanakan pengetikan dengan sistem 10 jari buta. Keterampilan mengetik siswa ini, kelak dalam dunia kerja akan menjadi penunjang di suatu perusahaan atau instansi. Proses pengetikan yang terhambat akan menjadikan pekerjaan-pekerjaan lainnya menjadi terhambat pula.

Menurut Marimin dkk (2012: 1), "Mengetik adalah pekerjaan yang mendasar terdapat pada semua bidang, baik itu dalam organisasi swasta, organisasi pemerintah ataupun organisasi kepartaian maupun organisasi yang lain". Untuk itu, sebagai Sekolah Menengah Kejuruan yang merupakan satuan pendidikan pencetak lulusan yang siap kerja, diharapkan khususnya peserta didik jurusan Administrasi Perkantoran mampu menguasai keterampilan mengetik 10 jari buta.

Rianggoro (2003: 7) menjelaskan bahwa:

Mengetik dengan dua jari atau tiga jari saja, belum dikatakan cara mengetik yang baik, karena jari-jari tidak akan tidak beraturan dan tidak efektif. Pandangan kita akan kesana kemari, antara tuts dan kertas sehingga konsentrasikita sering terganggu. Hal ini dapat membuat banyak kesalahan. Metode yang baik adalah menggunakan mengetik 10 jari, tiap jari melakukan hentakan di atas tuts sesuai dengan tugas dan daerah operasinya yang sudah tertentu. Gerakan jari harus dilakukan dengan hentakan-hentakan yang teratur dan dibuat otomatis.

Menurut Gagne dalam Dimiyati dan Mudjiono (2010: 10), "Belajar terdiri dari tiga komponen penting, yaitu kondisi eksternal, kondisi internal, dan hasil belajar." Kondisi internal adalah kondisi yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri, sedangkan kondisi eksternal merupakan kondisi yang berasal dari luar diri peserta didik tersebut. Belajar bukan hanya mengingat. Menurut Gagne dalam Dimiyati dan Mudjiono (2009: 10), "Belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar merupakan kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan,

sikap, dan nilai." Jadi belajar adalah kegiatan individu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai yang belum dipelajari setiap individu, dan ada suatu perubahan pada individu tersebut.

Motivasi merupakan salah satu kondisi internal yang mempengaruhi keberhasilan dalam keterampilan mengetik 10 jari buta. Dengan motivasi yang tinggi diharapkan mampu menguasai keterampilan mengetik 10 jari buta. Menurut Mc. Donald dalam Sardiman (2009: 73), "Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *"feeling"* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan." Oleh karena itu, motivasi merupakan hal yang sangat penting dalam pencapaian keterampilan mengetik siswa. Sebab dengan adanya motivasi mendorong semangat siswa dalam belajar dan berlatih. Uno (2012: 23), menyatakan bahwa:

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau pengamatan (*reinforced practice*) yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu.

Teori di atas menyebutkan bahwa motivasi dan belajar dua hal yang saling mempengaruhi, hasil belajar disini adalah keterampilan mengetik dengan 10 jari buta. Gagne serta Jenkins dan Unwin dalam Uno (2012: 17) mengartikan bahwa, "Hasil belajar merupakan pengalaman-pengalaman belajar yang diperoleh siswa dalam bentuk kemampuan-kemampuan tertentu.

Sedangkan kondisi eksternal yang dapat mempengaruhi proses keberhasilan keterampilan mengetik 10 jari buta adalah penggunaan media yang diterapkan oleh guru mata diklat. Di SMK Palebon Semarang guru menggunakan media *typing master* dalam melatih peserta didik dalam pembentukan keberhasilan keterampilan mengetik 10 jari buta. Menurut Getrich dan Elly dalam Arsyad (2010: 3) mengatakan bahwa, "Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh

pengetahuan, keterampilan, atau sikap.” Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Arsyad (2006: 7), menyatakan “Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya.”

Dari beberapa pengertian di atas media merupakan alat penunjang dalam kegiatan pembelajaran digunakan untuk memperjelas suatu keterangan, memberi tekanan pada bagian-bagiannya, sehingga dapat membangun kondisi yang membuat siswa mampu

memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap melalui pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa dengan mempertimbangkan situasi belajar.

Typing Master dalam <http://mikro-software.blogspot.com/2011/10/typing-master.html> adalah sebuah *software* yang berguna untuk melatih kita dalam mempelajari teknik mengetik dengan 10 jari. *Software* ini diperuntukkan bagi kita yang akan berlatih mengetik dari mulai pemula hingga menjadi profesional. Berikut adalah gambar tampilan *typing master*:



kecepatan mengetik dikatakan tuntas apabila mencapai lebih dari 100 (epm), sedangkan siswa yang dinyatakan tidak tuntas kecepatannya belum mencapai atau tepat mencapai 100 (epm). Ketuntasan tersebut dibuat oleh guru mata diklat Otomatisasi Perkantoran

menyesuaikan dengan kemampuan rata-rata siswa. Hasil observasi awal pencapaian kecepatan serta sikap dalam mengetik di SMK Palebon Semarang dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1 Hasil Kecepatan Mengetik Kelas X AP SMK Palebon Semarang

Kelas	Kecepatan (epm)	Jumlah Siswa	Kecepatan		Kecepatan 100< Tuntas	% Pencapaian
			≤100 epm Belum Tuntas	% Pencapaian		
X AP 1	41-60	0				
	61-80	7				
	81-100	19	26	56.52%	20	43.48%
	101-120	20				
X AP 2	41-60	2				
	61-80	12				
	81-100	17	31	68.89%	14	31.11%
	101-120	14				

Sumber: Hasil tes mengetik siswa kelas X AP SMK Palebon Semarang per Januari 2015

Dari tabel 1 terlihat bahwa pada kelas X AP 1 dari jumlah 46 siswa yang melakukan mengetik kecepatan diperoleh 56,52% tidak tuntas, dan 43,48% tuntas. Sedangkan pada kelas X AP 2 dari jumlah 45 siswa, 68,89%

tuntas dan 31,11% tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa kecepatan mengetik siswa masih tergolong rendah. Data ini diperoleh dari observasi awal di SMK Palebon Semarang pada tanggal 24 Januari 2015.

Tabel 2 Sikap Saat Mengetik Kelas X AP SMK Palebon Semarang

Predikat	Deskripsi	Jumlah Siswa	
		X AP 1	X AP 2
A-	Sangat Baik	2	0
B+	Baik	15	10
B	Cukup Baik	18	12
B-	Kurang Baik	11	23
Rata-rata		Cukup Baik	Kurang Baik

Sumber: Data guru mata diklat Otomatisasi Perkantoran SMK Palebon Semarang per Januari 2015

Pada tabel 2 terlihat bahwa pada kelas X AP 1 dari jumlah 46 siswa, 2 siswa diberikan penilaian sikap sangat baik atau dipredikatkan dengan A, 15 siswa diberikan penilaian baik (B+), 18 siswa cukup baik (B), dan 11 siswa diberikan penilaian B- atau kurang baik. Rata-rata sikap pada kelas X AP 1 ini yaitu cukup

baik. Sedangkan pada kelas X AP 2 dari jumlah 45 siswa, tidak terdapat siswa yang diberikan penilaian sikap sangat baik, 10 siswa diberikan penilaian baik (B+), 12 siswa cukup baik (B), dan 23 siswa diberikan penilaian B- atau kurang baik. Rata-rata sikap pada kelas X AP 2 ini yaitu kurang baik.

Tabel 3 Data Observasi Awal Motivasi Belajar Siswa

No.	Aspek yang Diamati	1	2	3	4
1.	Tekun menghadapi tugas				
	Bersungguh-sungguh berlatih mengetik			√	
	Tepat waktu dalam mengumpulkan hasil mengetik			√	
2.	Ulet menghadapi kesulitan				
	Bertanya kepada teman atau guru saat menghadapi kesulitan dalam mengetik				√
	Mencoba terus menerus saat menghadapi kesulitan				√
3.	Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal				
	Mencari solusi dengan bertanya kepada teman atau guru				√
	Mampu mengatasi masalah mengetik			√	

Sumber: Hasil observasi awal pada kelas X AP SMK Palebon Semarang

Berdasarkan hasil tabel di atas, untuk motivasi siswa dalam proses mengetik berdasarkan observasi awal pada tanggal 24 Januari 2015, peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa dalam melakukan praktik mengetik siswa

memiliki motivasi yang tinggi dilihat dari siswa tekun menghadapi tugas, siswa ulet menghadapi kesulitan, dan siswa senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal. Hal ini menunjukkan adanya keinginan siswa dalam

menguasai keterampilan mengetik saat siswa melakukan praktik kerja industri di perusahaan, instansi pemerintah, maupun instansi swasta.

Media pembelajaran yang diterapkan oleh guru juga sudah menarik. Guru menggunakan media pembelajaran *typing master*, media ini selain menyediakan tutorial atau langkah-langkah dalam pelaksanaan mengetik juga menyediakan permainan-permainan yang menguji kecepatan siswa dalam mengetik sehingga siswa tidak jenuh saat melakukan praktik mengetik. Guru juga selalu membimbing siswa dalam melakukan mengetik 10 jari buta yang benar serta memberikan latihan secara berulang-ulang.

Motivasi belajar siswa dan penggunaan media dalam praktik mengetik sudah cukup baik, hal ini ditunjukkan dengan data yang diperoleh peneliti dari observasi awal di SMK Palebon Semarang. Sehingga dengan motivasi belajar siswa yang tinggi dan penggunaan media yang baik diharapkan keterampilan siswa dalam praktik mengetik baik pula. Akan tetapi, keberhasilan keterampilan mengetik 10 jari buta di SMK Palebon Semarang masih banyak yang belum memenuhi syarat keberhasilan keterampilan tersebut, hal ini bisa dilihat pada tabel di atas.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, dengan jenis data adalah data primer. Data yang digunakan adalah data *cross section*, karena data dikumpulkan dari satu periode waktu observasi. Data tersebut diperoleh dari nilai mengetik siswa kelas X AP SMK Palebon Semarang. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X jurusan Administrasi Perkantoran (AP), dengan jumlah 91 siswa, yang terdiri dari X AP 1 berjumlah 46 siswa dan X AP 2 berjumlah 45 siswa.

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah metode angket/kuesioner, metode dokumentasi, metode tes, dan metode observasi. Dalam penelitian ini instrumen penelitian yang berupa angket menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert*

ini mempunyai gradasi yang dapat berupa kata-kata sebagai berikut:

- a. Sangat Setuju (SS).
- b. Setuju (S).
- c. Kurang Setuju (KS).
- d. Tidak Setuju (TS).

Adapun angket yang disusun adalah jenis angket tertutup. Metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data nama peserta didik yang termasuk dalam populasi dan sampel penelitian, serta untuk memperoleh data nilai mengetik siswa. Dalam penelitian ini metode tes psikomotorik digunakan untuk mengambil data dari kecepatan dari masing-masing responden dengan tes kecepatan menggunakan *typing master*. Metode observasi ini digunakan untuk mengetahui keterampilan siswa dalam proses mengetik menggunakan 10 jari buta menggunakan media *typing master*.

Variabel yang akan diukur dalam penelitian ini adalah Motivasi Belajar (X_1) dengan indikator:

- a. Tekun menghadapi tugas.
- b. Ulet menghadapi kesulitan.
- c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
- d. Lebih senang bekerja mandiri, cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin.
- e. Dapat mempertahankan pendapatnya.
- f. Tidak mudah melepaskan pendapatnya, senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Variabel Penggunaan Media (X_2) dengan indikator:

- a. Objektivitas
- b. Program pengajaran.
- c. Sasaran program
- d. Situasi dan kondisi.
- e. Kualitas teknik.
- f. Keefektifan dan efisiensi penggunaan.

Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah Keterampilan Mengetik 10 Jari Buta dengan indikator:

- a. Fungsi jari-jari saat mengetik.
- b. Cara duduk saat mengetik.
- c. Pandangan mata.

- d. Kecepatan pengetikan.
- e. Ketelitian pengetikan.
- f. Kemampuan menyelesaikan tugas sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Analisis data soal uji coba dilakukan dengan uji validitas dan reliabilitas. Suatu instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauhmana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang variabel yang dimaksud. Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas uji coba angket penelitian yang terdiri dari 40 butir soal kepada 25 responden menunjukkan bahwa terdapat satu item soal yang tidak valid yaitu item soal nomor 20, kemudian item soal tersebut dihilangkan karena sudah diwakilkan oleh item soal lain dalam indikator tersebut. Adapun hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* variabel X1 dan X2 dan Y > 0,70, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian.

Metode analisis data dalam penelitian ini yaitu analisis regresi berganda, uji hipotesis, uji asumsi klasik, dan analisis deskriptif persentase. Analisis deskriptif persentase digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh motivasi belajar siswa dan penggunaan media terhadap keterampilan mengetik 10 jari buta. Adapun tahapan analisis regresi berganda yaitu mencari persamaan regresi berganda. Rumus persamaan regresi berganda adalah sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + e$$

dengan pengertian:

Y= Variabel dependen (keterampilan mengetik 10 jari buta)

a= Koefisien regresi (konstanta)

b₁= Koefisien regresi motivasi belajar

b₂= Koefisien regresi penggunaan media

X₁= Variabel independen (motivasi belajar)

X₂= Variabel independen (penggunaan media)

e= Variabel independen lainnya

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji simultan (uji F), uji parsial (uji t), koefisien determinasi simultan (R²), dan koefisien determinasi parsial (r²). Uji simultan bertujuan untuk mengetahui pengaruh semua variabel bebas yang terdapat dalam model secara bersama-sama atau simultan terhadap variabel terikat. Sedangkan uji parsial digunakan untuk menguji kemaknaan variabel bebas secara sendiri-sendiri terhadap variabel terikat. Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh atau sejauhmana sumbangan variabel bebas terhadap variabel terikat dengan adanya regresi linier berganda. Sedangkan koefisien determinasi parsial digunakan untuk mengetahui masing-masing variabel bebas jika variabel lainnya konstan terhadap variabel terikat.

Suatu model dikatakan cukup baik dan dapat dipakai untuk memprediksi apabila sudah lulus dari serangkaian uji asumsi klasik yang mendasarinya. Uji asumsi klasik dalam penelitian ini terdiri dari uji normalitas, uji heteroskedastisitas, dan uji multikolinieritas. Suharsimi (2006: 239), "Analisis deskriptif adalah menginterpretasikan data dengan mengambil kesimpulan dari data dalam bentuk angka yang sudah ada ke dalam bentuk tulisan/kata-kata". Analisis ini digunakan untuk mendeskripsikan data yang ada pada penelitian ini terdiri dari X₁, X₂, dan Y untuk ditarik kesimpulan dengan kata-kata.

Tabel deskriptif persentase untuk masing-masing variabel pengelolaan bahan pustaka, ruang perpustakaan, dan kinerja pustakawan berpengaruh terhadap minat baca siswa sebagai berikut:

Tabel 4 Kriteria Deskriptif Persentase

Kriteria	Interval
Sangat Baik	82% - 100%
Baik	63% - 81%
Kurang Baik	44% - 62%
Tidak Baik	25% - 43%

Sumber: Data diolah pada tahun 2015

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis linier berganda digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh motivasi belajar siswa (X1) dan penggunaan media *typing master* (X2) terhadap keterampilan mnengetik 10

jari buta (Y). Penelitian ini menggunakan analisis regresi linier berganda dengan menggunakan perhitungan komputer *SPSS for windows release 19*.

Tabel 5 Hasil Analisis Regresi Linier Berganda

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-14.439	3.313		-4.358	.000
	X1	.292	.079	.297	3.705	.000
	X2	.845	.110	.617	7.697	.000

a. Dependent Variable: Y

Sumber: Data diolah pada tahun 2015

Berdasarkan tabel 5 analisis regresi linier berganda menunjukkan persamaan regresi berganda sebagai berikut:

$Y = -14.439 + 0.292 X_1 + 0.845 X_2 + e$.
Persamaan regresi tersebut mempunyai makna sebagai berikut:

1. Konstanta = -14.439

Memiliki arti jika variabel motivasi belajar (X1) dan penggunaan media (X2) bernilai 0, maka variabel dependen yaitu keterampilan mengetik 10 jari buta (Y) = 14.439.

1. Koefisien X1 (Motivasi Belajar) = 0.292

Hal ini menunjukkan bahwa setiap variabel motivasi belajar mengalami kenaikan sebesar satu satuan, dengan asumsi variabel penggunaan media dianggap tetap, maka akan menyebabkan kenaikan pada keterampilan mengetik 10 jari buta sebesar 0.292.

Koefisien X2 (Penggunaan Media) = 0.845

Hal ini menunjukkan bahwa setiap variabel penggunaan media mengalami kenaikan sebesar satu satuan, dengan asumsi variabel motivasi belajar dianggap tetap, maka akan menyebabkan kenaikan pada keterampilan mengetik 10 jari buta sebesar 0.845.

(e) merupakan gangguan stokastik yang tidak bisa diamati.

Pengujian hipotesis yang dilakukan yaitu uji simultan (uji F), uji parsial (uji t), koefisien determinasi simultan (R^2), dan koefisien determinasi parsial (r^2). Uji simultan digunakan untuk mengetahui apakah semua variabel bebas mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel terikat. Pada penelitian ini uji F dihitung dengan menggunakan bantuan program SPSS 19.0. Hasil perhitungannya dapat dilihat pada tabel 5 berikut:

Tabel 6 Tabel Anova Uji F
ANOVA^b

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	3015.415	2	1507.708	124.580	.000 ^a
	Residual	1065.002	88	12.102		
	Total	4080.418	90			

a. Predictors: (Constant), X2, X1

b. Dependent Variable: Y

Sumber: Data diolah pada tahun 2015

Berdasarkan tabel 6 di atas hasil perhitungan uji simultan diperoleh nilai sig $0,000 < 0,05$ sehingga signifikan pada taraf signifikan $0,05$, sehingga H_0 ditolak dan menerima H_a , artinya hipotesis kerja (H_a) ada pengaruh antara motivasi belajar dan

penggunaan media secara simultan terhadap keterampilan menetik 10 jari buta siswa kelas X AP SMK Palebon Semarang diterima. Adapun hasil uji parsial dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 7 Tabel Uji Parsial (Uji t)

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	T	Sig.
		B	Std. Error	Coefficients		
1	(Constant)	-14.439	3.313		-4.358	.000
	X1	.292	.079	.297	3.705	.000
	X2	.845	.110	.617	7.697	.000

a. Dependent Variable: Y

Sumber: Data diolah pada tahun 2015

Berdasarkan tabel 7 di atas menunjukkan bahwa hasil uji t untuk variabel motivasi belajar (X1) diperoleh nilai signifikan $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan variabel motivasi belajar berpengaruh signifikan pada taraf signifikan $0,05$, sehingga H_0 ditolak dan menerima H_a . Berdasarkan hasil tersebut, maka hipotesis kerja (H_a) yaitu pada $H1$ berbunyi ada pengaruh motivasi belajar siswa terhadap keterampilan mengetik 10 jari buta siswa kelas X AP SMK Palebon Semarang, diterima. Variabel penggunaan media (X2) diperoleh nilai signifikan $0,000 < 0,05$. Hasil ini menunjukkan variabel penggunaan media berpengaruh signifikan pada taraf signifikan $0,05$, sehingga H_0 ditolak dan menerima H_a . Berdasarkan hasil tersebut hipotesis kerja (H_a) yaitu $H2$ yang

berbunyi ada pengaruh penggunaan media *typing master* terhadap keterampilan mengetik 10 jari buta siswa kelas X AP SMK Palebon Semarang, diterima.

Hasil uji koefisien determinasi simultan (R^2) dilihat pada *Adjusted R²* pada tabel model *summary* yaitu $0,733$. Hasil ini menunjukkan bahwa variabel bebas motivasi belajar dan penggunaan media secara bersama-sama mempengaruhi variabel dependen keterampilan mengetik 10 jari buta siswa kelas X AP SMK Palebon Semarang sebesar $73,3\%$ sedangkan sisanya $26,7\%$ dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Sedangkan hasil uji determinasi parsial yaitu besarnya pengaruh motivasi belajar (X1) terhadap keterampilan mengetik 10 jari buta sebesar

13,47% yang diperoleh dari koefisien korelasi parsial untuk variabel motivasi belajar dikuadratkan yaitu $(0,367)^2 \times 100\%$, sedangkan besarnya pengaruh penggunaan media (X2) terhadap keterampilan mengetik 10 jari buta sebesar 40,19% yang diperoleh dari koefisien korelasi parsial untuk variabel penggunaan media dikuadratkan yaitu $(0,634)^2 \times 100\%$. Hal ini menunjukkan bahwa variabel penggunaan media memberikan pengaruh lebih besar terhadap keterampilan mengetik 10 jari buta yaitu sebesar 40,19% dibandingkan dengan variabel motivasi belajar yang hanya 13,47%.

Uji asumsi klasik dalam penelitian ini terdiri dari uji normalitas, uji heteroskedastisitas, dan uji multikolinieritas. Pengujian normalitas menggunakan *sample Kolmogorov-Smirnov* dan grafik P-P Plot. Dasar pengambilan adalah nilai signifikansinya, jika nilai signifikansi > 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal (Ghozali, 2011: 160). Berdasarkan perhitungan diperoleh nilai *Kolmogorov-Smirnov* 0.609 dan signifikansinya 0.852 > 0.05 sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Sedangkan berdasarkan Grafik *P-Plot* menunjukkan bahwa data menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis histogram menuju pada distribusi normal maka variabel dependen Y memenuhi asumsi normalitas.

Uji multikolinieritas diperoleh nilai VIF untuk variabel motivasi belajar dan penggunaan media masing-masing sebesar 2,170. Dari hasil pengujian diperoleh nilai VIF untuk variabel motivasi belajar dan penggunaan media jauh di bawah 10. Sedangkan hasil uji melalui nilai toleransi untuk variabel motivasi belajar dan penggunaan media diatas 0,1. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini tidak ada multikolinier dalam regresi.

Hasil uji heteroskedastisitas dengan menggunakan grafik *Scatterplot* menunjukkan tidak ada pola yang jelas, serta titik-titik menyebar di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y, maka tidak terjadi heteroskedastisitas dalam model regresi dalam penelitian ini. Selain itu, menggunakan uji glejser menunjukkan nilai signifikansi variabel independen (motivasi

belajar dan penggunaan media) > 0.05 . Disimpulkan bahwa model regresi tidak mengandung heteroskedastisitas.

Analisis deskriptif persentase bertujuan untuk mendeskripsikan masing-masing indikator dalam setiap variabel agar lebih mudah dipahami. Berdasarkan hasil penelitian deskriptif persentase untuk variabel motivasi belajar kelas X AP di SMK Palebon diperoleh persentase rata-rata sebesar 80,42 yang terletak pada interval 63%-81% sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa kelas X AP di SMK Palebon Semarang termasuk ke dalam kategori baik. Hasil penelitian deskriptif persentase untuk variabel penggunaan media pada kelas X AP di SMK Palebon diperoleh persentase rata-rata sebesar 83,91% yang terletak pada interval 82%-100% sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pada siswa kelas X AP di SMK Palebon Semarang termasuk ke dalam kategori sangat baik.

Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan analisis regresi yang menunjukkan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan antara variabel motivasi belajar dan penggunaan media *typing master* terhadap keterampilan mengetik 10 jari buta. Hal ini ditunjukkan dari hasil persamaan regresi yang dihasilkan yaitu $Y = -14.439 + 0.292 X_1 + 0.845 X_2$. Persamaan tersebut menunjukkan bahwa satu satuan skor keterampilan mengetik 10 jari buta akan dipengaruhi oleh motivasi belajar sebesar 0,292 dan penggunaan media *typing master* sebesar 0,845 pada konstanta 14,439.

Nilai keterampilan mengetik 10 jari buta pada persamaan regresi sebesar 14,439. Menurut Rietveld dan Sunaryanto (1994), "Nilai konstanta yang negatif tidak menjadi masalah sepanjang variabel bebas tidak sama dengan 0". Pada persamaan regresi yang ada, nilai motivasi belajar dan penggunaan media *typing master* tidak sama dengan nol, sehingga nilai negatif keterampilan mengetik 10 jari buta dalam persamaan regresi tidak dianggap. Hal ini berarti apabila nilai motivasi belajar dan penggunaan media *typing master* sebesar nol

maka akan mempengaruhi keterampilan mengetik 10 jari buta sebesar 14,439.

Hasil penelitian diperoleh nilai signifikansi 0,000 pada Uji F kurang dari 0,05. Sehingga disimpulkan ada pengaruh secara simultan antara motivasi belajar dan penggunaan media *typing master* terhadap keterampilan mengetik 10 jari buta. Hal tersebut dikarenakan motivasi belajar yang termasuk dalam kriteria baik didukung dengan penggunaan media yang sangat baik pula yaitu media *typing master*.

Sementara berdasarkan hasil uji hipotesis yaitu koefisien determinasi simultan diperoleh kesimpulan bahwa besarnya kontribusi yang diberikan motivasi belajar dan penggunaan media *typing master* terhadap keterampilan mengetik 10 jari buta siswa kelas X AP SMK Palebon Semarang secara simultan 73,3%, dengan demikian menunjukkan bahwa motivasi belajar dan penggunaan media secara bersama-sama mempunyai pengaruh besar terhadap keterampilan mengetik 10 jari buta siswa kelas X AP SMK Palebon Semarang sedangkan sisanya 26,7% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Persamaan regresi untuk variabel motivasi belajar memiliki persamaan regresi yang berpengaruh secara positif sebesar 0.292. Nilai untuk variabel motivasi belajar terlalu jauh dari angka satu, sehingga perubahan satu point pada motivasi belajar maka akan terjadi perubahan yang kecil pada keterampilan mengetik 10 jari buta. Semakin baik motivasi belajar, semakin baik pula keterampilan mengetik 10 jari buta.

Uji hipotesis yaitu koefisien determinasi parsial diperoleh kesimpulan bahwa besarnya kontribusi motivasi belajar terhadap keterampilan mengetik 10 jari buta siswa kelas X AP SMK Palebon Semarang adalah sebesar 0,367 atau 13,47% yang berarti motivasi belajar cukup baik dalam menjelaskan keterampilan mengetik. Kenaikan motivasi belajar menyebabkan perubahan positif yang cukup besar terhadap keterampilan mengetik.

Hasil analisis deskriptif rata-rata motivasi belajar sebesar 80,42% yang termasuk dalam kriteria baik. Variabel motivasi belajar yang

diukur melalui 8 (delapan) indikator yaitu, tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah secara umum termasuk dalam kriteria sangat baik, sedangkan lebih senang bekerja mandiri, cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin, dapat mempertahankan pendapatnya, tidak melepaskan hal yang diyakini, dan senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal termasuk dalam kriteria baik.

Indikator dapat mempertahankan pendapatnya saat mengetik memiliki persentase baik, tetapi dibandingkan dengan indikator motivasi belajar lainnya indikator ini memiliki persentase terendah. Pada pernyataan item ke 13 yang menyatakan bahwa saya selalu mempertahankan pendapat yang saya kemukakan dan pernyataan item 14 yang menyatakan bahwa saya tidak akan terpengaruh oleh pendapat teman saya. Yang menjadi penyebab rendahnya indikator tersebut adalah siswa belum memiliki pengetahuan dan pengalaman yang luas terhadap keterampilan mengetik 10 jari buta sehingga siswa tidak cukup kritis dalam mengemukakan dan mempertahankan pendapatnya, dan mudah melepas hal yang diyakininya benar dengan dasar yang kuat. Siswa juga belum cukup memahami keuntungan dari keterampilan mengetik 10 jari buta baik pada saat praktek kerja industri maupun saat terjun langsung ke dunia kerja.

Akan tetapi, dalam penelitian ini pernyataan indikator lain sudah baik, sehingga tetap mendukung pada kontribusi motivasi belajar yang berperan pada keterampilan mengetik 10 jari buta.

Persamaan regresi untuk variabel penggunaan media memiliki persamaan regresi yang berpengaruh secara positif sebesar 0,845. Nilai untuk variabel penggunaan media tidak terlalu jauh dari angka satu, sehingga perubahan satu point pada motivasi belajar maka akan terjadi perubahan yang cukup besar pada keterampilan mengetik 10 jari buta. Semakin baik penggunaan media, semakin baik pula keterampilan mengetik 10 jari buta.

Uji hipotesis yaitu koefisien determinasi parsial diperoleh kesimpulan bahwa besarnya kontribusi penggunaan media terhadap keterampilan mengetik 10 jari buta siswa kelas X AP SMK Palebon Semarang adalah sebesar 0,634 atau 40,19% yang berarti penggunaan media baik dalam menjelaskan keterampilan mengetik. Kenaikan penggunaan media menyebabkan perubahan positif yang besar terhadap keterampilan mengetik.

Hasil analisis deskriptif rata-rata penggunaan media sebesar 83,91% yang termasuk dalam kriteria sangat baik. Variabel penggunaan media yang diukur melalui 6 (enam) indikator yaitu, objektivitas, program pengajaran, sasaran progra, situasi dan kondisi, secara umum termasuk dalam kriteria sangat baik, sedangkan kualitas teknik, dan keefektifan dan efisiensi penggunaan, termasuk dalam kriteria baik.

Indikator kualitas teknik memiliki persentase baik, tetapi dibandingkan dengan indikator penggunaan media lainnya indikator ini memiliki persentase terendah. Pada pernyataan item ke 28 yang menyatakan bahwa penggunaan gambar dalam *typing master* memudahkan saya dalam mengetik 10 jari buta dengan cepat. Ada beberapa hal yang menyebabkan rendahnya presentase pada indikator tersebut. Penyebab pertama adalah penggunaan gambar dalam *typing master* yang kurang populer atau kurang dikenal pada siswa kelas X AP saat mengetik 10 jari buta. Siswa masih banyak yang belum memahami tentang penggunaan gambar dalam *typing master* tersebut. Kemudian penyebab kedua adalah penggunaan gambar dalam *typing master* yang masih jarang atau rendah pada siswa kelas X AP saat mengetik 10 jari buta. Pada pelajaran mengetik, siswa kelas X AP hanya memiliki sedikit waktu dalam penggunaan media *typing master*. Karena bersifat keterampilan, maka seharusnya mengetik membutuhkan latihan atau praktik dengan waktu yang cukup secara rutin agar semakin terampil, termasuk dalam penggunaan media *typing master*.

Akan tetapi, dalam penelitian ini pernyataan indikator lain sudah baik, sehingga

tetap mendukung pada kontribusi penggunaan media yang berperan pada keterampilan mengetik 10 jari buta.

Hasil penelitian ini sesuai dengan pernyataan Uno yang menyatakan bahwa, "Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau pengamatan (*reinforced practice*) yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu."

Teori di atas menyebutkan bahwa motivasi dan belajar dua hal yang saling mempengaruhi, hasil belajar disini adalah keterampilan mengetik dengan 10 jari buta. Gagne serta Jenkins dan Unwin dalam Uno mengartikan bahwa, "Hasil belajar merupakan pengalaman-pengalaman belajar yang diperoleh siswa dalam bentuk kemampuan-kemampuan tertentu."

Mengenai penggunaan media dari hasil penelitian ini sesuai dengan pernyataan Getrich dan Elly dalam Arsyad yang mengatakan bahwa, "Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap." Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Teori di atas mengatakan bahwa media mampu membuat siswa memperoleh keterampilan. Keterampilan disini adalah keterampilan mengetik 10 jari buta. Menurut Arsyad, "Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya."

Rata-rata persebaran data menunjukkan bahwa analisis deskriptif keterampilan mengetik 10 jari buta kelas X AP di SMK Palebon Semarang yaitu sebesar 57,6% yang berarti keterampilan mengetik 10 jari buta dalam kriteria kurang baik. Variabel keterampilan mengetik 10 jari buta memiliki 6 indikator yaitu fungsi jari-jari saat mengetik, cara duduk saat mengetik, pandangan mata, kecepatan

pengetikan, ketelitian pengetikan, dan kemampuan menyelesaikan tugas dengan waktu yang telah ditentukan. Semua indikator variabel keterampilan mengetik 10 jari buta tersebut masuk ke dalam kriteria kurang baik.

Indikator kecepatan pengetikan pada analisis deskriptif persentase memiliki persentase rata-rata sebesar 59,48%. Sebesar 32,97% dengan jumlah siswa sebanyak 30 termasuk

kriteria kurang baik, sebesar 15,38% dengan jumlah siswa sebanyak 14 termasuk kriteria sangat baik,, sebesar 28,57% dengan jumlah siswa sebanyak 26 termasuk kriteria baik, dan sebesar 23,08% dengan jumlah siswa 21 termasuk kriteria tidak baik. Pada penelitian indikator kecepatan pengetikan menggunakan tes psikomotorik diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 8 Hasil Penelitian Kecepatan Mengetik Kelas X AP SMK Palebon Semarang

Kelas	Kecepatan (epm)	Jumlah Siswa	Kecepatan ≤100 epm Belum Tuntas	% Pencapaian	Kecepatan 100< Tuntas	% Pencapaian
X AP 1	41-60	0				
	61-80	7				
	81-100	22				
	101-120	9	29	63,04%	17	36,96%
	121-140	4				
	141-160	4				
	161-180	0				
X AP 2	41-60	6				
	61-80	7				
	81-100	12				
	101-120	13	25	55,55%	20	44,44%
	121-140	5				
	141-160	1				
	161-180	1				

Sumber: Hasil tes mengetik siswa per April 2015

Dari tabel 8 terlihat bahwa pada kelas X AP 1 dari jumlah 46 siswa yang melakukan mengetik kecepatan diperoleh 63,04% tidak tuntas, dan 36,96% tuntas. Sedangkan pada kelas X AP 2 dari jumlah 45 siswa, 55,55% tuntas dan 44,44% tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa kecepatan mengetik siswa masih tergolong rendah. Data ini diperoleh dari penelitian di SMK Palebon Semarang pada tanggal 18 April 2015.

Berdasarkan pendapat ahli di atas hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar dan penggunaan media *typing master* terhadap keterampilan mengetik 10 jari buta pada mata

diklat Administrasi Perkantoran kelas X AP di SMK Palebon Semarang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh yang signifikan secara bersama-sama antara motivasi belajar dan penggunaan media *typing master* terhadap keterampilan mengetik 10 jari buta pada mata diklat Otomatisasi Perkantoran kelas X AP di SMK Palebon Semarang.
2. Ada pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar terhadap

- keterampilan mengetik 10 jari buta pada mata diklat Otomatisasi Perkantoran kelas X AP di SMK Palebon Semarang.
3. Ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *typing master* terhadap keterampilan mengetik 10 jari buta pada mata diklat Otomatisasi Perkantoran kelas X AP di SMK Palebon Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mohamad. 2013. *Penelitian Kependidikan Prosedur dan Strategi*. Bandung: Angkasa.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dimiyati, dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ghozali, Imam. 2011. *Aplikasi Analisis Multivariance Sengan Program IBM SPSS 19, Edisi 5*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- <http://mikro-software.blogspot.com/2011/10/typing-master.html> (14 Februari 2015 Pkl. 18.57 WIB)
- Ma'mun, Amung dan Yudha M. Saputra. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdibud.
- Marimin, dkk. 2012. *Keyboarding dengan Sistem 10 Jari*. Semarang: Unnes Press.
- Rianggoro, Krisna. 2003. *Marilah Belajar Mengetik*. Semarang: Aneka Ilmu.
- Rietvield, Piet dan Lasmono Tri Sunaryanto. 1994. *87 Masalah Pokok dalam Regresi Berganda*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sardiman. 2009. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Suharsimi, Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- , 2012. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Syah, Muhibbin. 2010. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 2011. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Uno, Hamzah B. 2012. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.