

JURNAL KAJIAN PENDIDIKAN TEKNIK BANGUNAN

JKPTB



JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN TEKNIK BANGUNAN	VOLUME:	NOMER:	HALAMAN:	SURABAYA:	ISSN:
	01	01	72 - 76	2017	2252-5122

JURUSAN TEKNIK SIPIL-FAKULTAS TEKNIK-UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

TIM EJOURNAL

Ketua Penyunting:

Hendra Wahyu Cahyaka, ST., MT.

Penyunting:

1. Prof. Dr. E. Titiek Winanti, M.S.
2. Prof. Dr. Ir. Kusnan, S.E, M.M, M.T
3. Dr. Nurmi Frida DBP, MPd
4. Dr. Suparji, M.Pd
5. Dr. Naniek Esti Darsani, M.Pd
6. Dr. Dadang Supryatno, MT

Mitra bestari:

1. Prof. Dr. Husaini Usman, M.T (UNJ)
2. Dr. Achmad Dardiri (UM)
3. Prof. Dr. Mulyadi(UNM)
4. Dr. Abdul Muis Mapalotteng (UNM)
5. Dr. Akmad Jaedun (UNY)
6. Prof. Dr. Bambang Budi (UM)
7. Dr. Nurhasanyah (UP Padang)

Penyunting Pelaksana:

1. Drs. Ir. H. Karyoto, M.S
2. Arie Wardhono, ST., M.MT., MT. Ph.D
3. Ari Widayanti, S.T,M.T
4. Agus Wiyono,S.Pd, M.T
5. Eko Heru Santoso, A.Md

Redaksi :

Jurusan Teknik Sipil (A4) FT UNESA Ketintang - Surabaya

Website: tekniksipilunesa.org

E-mail: JKPT

DAFTAR ISI

Halaman

TIM EJOURNAL i

DAFTAR ISI ii

- Vol 1 Nomer 1/JKPTB/17 (2017)

PENGARUH MEDIA *AUGMENTED REALITY* (AR) TERHADAP HASIL BELAJAR KONSTRUKSI BANGUNAN PADA SISWA KELAS X TEKNIK GAMBAR BANGUNAN (STUDI KASUS DI SMK NEGERI 1 SIDOARJO)

Virman Adiansyah, Krisna Dwi Handayani, 01 – 06

Perbedaan Hasil Belajar Siswa Dengan Menerapkan Media Flash Player Antara Pembelajaran Team Assisted Individualization (TAI) Dan Pembelajaran Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran Konstruksi Tangga Di SMKN 1 KEDIRI

Yuda Januardi, Indiah Kustini, 07 – 12

PENGARUH KEMAMPUAN SPASIAL TERHADAP HASIL BELAJAR PSIKOMOTORIK MENGGAMBAR CAD PADA SISWA XI TGB SMKN 1 NGANJUK

Vadzar Deftananda Nurdyanto, Nanik Estidarsani, 13 – 22

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE THINK PAIR SHARE (TPS) PADA MATA PELAJARAN MEKANIKA TEKNIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X TGB DI SMK NEGERI 5 SURABAYA

Dietha Cyta Paradisa, Karyoto, 23 – 30

PENGUNAAN MEDIA MINIATUR PORTAL PADA MATERI MENGGAMBAR RENCANA KOLOM DAN BALOK BETON BERTULANG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI TGB

Mochamad Rajib Annazari, Suprpto, 31 – 35

PENERAPAN MEDIA PADA MATA PELAJARAN KONSTRUKSI BANGUNAN BAJA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X TEKNIK GAMBAR BANGUNAN SMK NEGERI 2 PROBOLINGGO

Dwi Bagus Cahyo Laksono, Titiek Winanti, 36 – 44

KEMAMPUAN MENGGAMBAR CAD MELALUI MEDIA MAKET TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS XI TEKNIK GAMBAR BANGUNAN SMK NEGERI 1 BENDO MAGETAN

Muhammad Anwar Tri Ardianto, Nanik Estidarsani, 45 – 53

KETERLAKSANAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TALKING STICK* PADA MATA PELAJARAN KONSTRUKSI BANGUNAN KELAS X TGB DI SMKN 3 SURABAYA

Novanda Vuu Rena, Nanik Estidarsani, 54 – 60

ANALISIS PENGARUH KEMAMPUAN SPASIAL DAN KEBIASAAN BELAJAR TERHADAP KEMAMPUAN MENGGAMBAR KONSTRUKSI BETON BERTULANG SISWA KELAS XI TGB SMKN 1 KEDIRI

Achmad Iqbal Kamil, Suparji, 61 – 71

PENGARUH HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PRODUKTIF TERHADAP NILAI PRAKTIK KERJA INDUSTRI (PRAKERIN) JURUSAN BANGUNAN DI SMK NEGERI 3 SURABAYA

Deviana Ainul Maala, Didiek Purwadi, 72 – 76

PENGARUH HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PRODUKTIF TERHADAP NILAI PRAKTIK KERJA INDUSTRI (PRAKERIN) JURUSAN BANGUNAN DI SMK NEGERI 3 SURABAYA

Deviana Ainul Maala

S1 Pendidikan Teknik Bangunan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya.

e-mail: deviana.ainulmaala@yahoo.com

Didiek Purwadi

Dosen Jurusan Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya.

e-mail: didiekpurwadi@yahoo.co.id

Abstrak

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu penyelenggara pendidikan berbasis kompetensi yang diharapkan mampu memenuhi setiap tuntutan keahlian yang dibutuhkan dunia industri. Upaya merealisasikan pendidikan sistem ganda tersebut salah satu cara yang dapat dilakukan adalah melalui praktik kerja industri (prakerin). SMK negeri 3 Surabaya merupakan salah satu sekolah formal yang bergerak dalam kemajuan bidang Teknologi dan Industri, yang di dalamnya terdapat beberapa kompetensi keahlian. Kompetensi keahlian di SMK negeri 3 Surabaya salah satunya adalah, kompetensi keahlian Gambar bangunan (GB). Beberapa prinsip yang dipakai sebagai strategi dalam mempersiapkan prakerin adalah fokusnya pada pengembangan mata pelajaran produktif.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Rancangan penelitian ini bersifat regresi yang bertujuan untuk mencari kuatnya atau besarnya pengaruh antar variabel, dalam bentuk pengaruh antara hasil belajar mata pelajaran produktif sebagai variabel *independen* terhadap nilai praktik kerja industri (prakerin) sebagai variabel *dependen* di SMK Negeri 3 Surabaya. Waktu dan tempat penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XI jurusan bangunan bidang keahlian gambar bangunan tahun ajaran 2015/2016 SMK Negeri 3 Surabaya dengan jumlah sampel 40 siswa dari 99 populasi yang ada.

Hasil analisis uji regresi hasil belajar mata pelajaran produktif gambar konstruksi bangunan terhadap nilai prakerin adalah sebesar 0,850 yang dapat dilihat dari persamaan regresi ganda sebagai berikut: $Y = 75,798 + 0,850X_1 + 3,424X_2$, di mana Y sebagai variabel nilai prakerin dan X_1 sebagai variabel hasil belajar mata pelajaran produktif gambar konstruksi bangunan. Pengaruh hasil belajar mata pelajaran produktif menggambar dengan perangkat lunak terhadap nilai prakerin adalah sebesar 3,424 yang dapat dilihat dari persamaan regresi ganda sebagai berikut: $Y = 75,798 + 0,850X_1 + 3,424X_2$, di mana Y sebagai variabel nilai prakerin dan X_2 sebagai variabel hasil belajar mata pelajaran produktif menggambar dengan perangkat lunak. Variabel hasil belajar mata pelajaran produktif menggambar dengan perangkat lunak dan hasil belajar mata pelajaran produktif gambar konstruksi bangunan dapat mempengaruhi nilai prakerin sebesar 69,5%.

Kata Kunci: Hasil Belajar Mata Pelajaran Produktif, Regresi, Nilai Praktik Kerja Industri.

Abstract

Vocational high school (SMK) is one of the organizers education based competence who are expected to meet every demands skills the world needs industry. Order to realize education system the double one of the ways that you can do is through work practices indudtri (PRAKERIN) . State vocational schools 3 surabaya is one of formal schools that move in advances in technology and industry , in which there are several skills .Skills in state vocational schools 3 surabaya one of them is , skills picture building (GB) . Some principle used as a strategy in preparing prakerin is its focus on the subjects productive.

This research used a quantitative approach . Design research this is a regression aimed at to find strong or magnitude influence between variable , in the form of influence between study results eyes pelajara productive as the independent variable on the work practices industry (prakerin) as dependent variable in state vocational schools 3 surabaya . Time and place the study is done at a student xi route building fields of expertise picture building academic year 2015 / 2016 state vocational schools 3 surabaya with the sample of the 40 students from 99 population that is .

The results of the analysis regression test study results eyes peajaran productive picture the construction of buildings on the value of 0,850 prakerin is that can be seen from the regression equation is double as follows: $y = 75,798 + 0,850x_1 + 3,424x_2$, in which he as variable value prakerin and x_1 as variable study results subjects productive picture building construction . The influence of learning outcomes productive eyes peajaran drawing with the software on the perceived value of prakerin is as much as 3,424 that can be seen from the regression equation is double as follows: $y = 75,798 + 0,850x_1 + 3,424x_2$, where y as variable value prakerin and x_2 as variable learning outcomes productive subjects drawing with the software . Variable study results subjects productive draw with software and study results subjects productive picture the construction of buildings can affect prakerin value of 69.5 % .

Keyword: Learning Results Subjects Productive, Regression, Employment Practices Industries Values.

PENDAHULUAN

Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan untuk persiapan tenaga kerja, maka dengan sendirinya pendidikan kejuruan tertuju pada kualitas *output* atau lulusannya. Akan tetapi, keberadaan siswa SMK masih diragukan oleh masyarakat karena dianggap masih belum memenuhi tuntutan lapangan kerja secara maksimal.

Upaya merealisasikan pendidikan sistem ganda tersebut salah satu cara yang dapat dilakukan adalah melalui praktik kerja industri (prakerin). Prakerin merupakan suatu pendidikan dan latihan kerja dengan mengembangkan kemampuan, keahlian, dan profesi di tempat kerja sesuai bidang studi atau jurusan masing-masing siswa. Penyelenggaraan prakerin yang tepat, sistematis, dan terarah akan semakin melengkapi kompetensi siswa sebagai bakal dalam persaingan di dunia kerja.

Kompetensi keahlian di SMK di dalamnya terdapat jenis mata pelajaran yang dapat berpengaruh pada daya serap belajar para siswa, salah satunya yaitu jenis mata pelajaran produktif. Mata pelajaran ini berfungsi membekali siswa agar memiliki kompetensi kerja sesuai Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI). Gambar Konstruksi Bangunan dan Menggambar dengan Perangkat Lunak adalah mata pelajaran produktif dalam struktur kurikulum Gambar Bangunan di SMK Negeri 3 Surabaya.

Agar permasalahan yang akan dibahas menjadi terarah dan menuju tujuan yang dicapai, diperlukan adanya perumusan masalah. Adapun permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Berapa besar pengaruh hasil belajar mata pelajaran produktif “Gambar Konstruksi Bangunan” terhadap nilai prakerin jurusan bangunan di SMK Negeri 3 Surabaya? (2) Berapa besar pengaruh hasil belajar mata pelajaran produktif “Menggambar dengan Perangkat Lunak” terhadap nilai prakerin jurusan bangunan di SMK Negeri 3 Surabaya? (3) Seberapa besar pengaruh hasil belajar mata pelajaran produktif Gambar Konstruksi bangunan dan mata pelajaran produktif menggambar dengan perangkat lunak mempengaruhi nilai prakerin jurusan bangunan di SMK Negeri 3 Surabaya?.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Untuk mengetahui berapa besar pengaruh hasil belajar mata pelajaran produktif “Gambar Konstruksi Bangunan” terhadap nilai prakerin jurusan bangunan di SMK Negeri 3 Surabaya. (2) Untuk mengetahui berapa besar pengaruh hasil belajar mata pelajaran produktif “Menggambar dengan Perangkat Lunak” terhadap nilai prakerin jurusan bangunan di SMK Negeri 3 Surabaya. (3) Untuk mengetahui seberapa besar hasil belajar mata pelajaran produktif

gambar Konstruksi bangunan dan mata pelajaran produktif menggambar dengan perangkat lunak mempengaruhi nilai prakerin jurusan bangunan di SMK Negeri 3 Surabaya.

Purwanto (2008: 46) mengemukakan bahwa, hasil belajar adalah perubahan perilaku mahasiswa akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Pencapaian itu didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, efektif maupun psikomotorik. Mata Pelajaran Produktif adalah kelompok mata pelajaran yang berfungsi membekali peserta didik agar memiliki kompetensi kerja sesuai Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI). SMK N 3 Surabaya membagi mata pelajaran produktif menjadi 2 bagian yaitu sebagai berikut: (1) Gambar Konstruksi Bangunan (2) Menggambar dengan Perangkat Lunak. Untuk mengetahui prestasi yang dimiliki oleh siswa selama proses pendidikan mata pelajaran produktif dapat dilihat pada nilai yang tercantum pada raport. Berdasarkan nilai pada raport dapat diketahui seberapa jauh pengetahuan dan bagaimana keterampilan serta sikap yang dikuasai oleh siswa (Putu, 2012: 25).

Nilai angka ataupun nilai huruf merupakan hasil tes atau ujian yang diberikan oleh guru atau dosen pada para siswa atau mahasiswa setelah mereka mengikuti pelajaran selama jangka waktu tertentu (Purwanto, 2010: 75). Nilai-nilai tersebut dimasukkan ke dalam buku laporan pendidikan (buku rapor), surat tanda tamat belajar (STTB), ijazah, atau daftar nilai lainnya.

Undang-undang prakerin dikmendikti (2003) mengungkapkan bahwa, praktek kerja industri (prakerin) adalah program wajib yang harus diselenggarakan oleh sekolah khususnya sekolah menengah kejuruan dan pendidikan luar sekolah serta wajib diikuti oleh siswa/warga belajar. Penyelenggaraan praktek kerja industri sangat membantu guru dalam menyiapkan siswanya menghadapi dunia kerja yang sesungguhnya. Prima (2013: 28) mengemukakan bahwa, tujuan dari pelaksanaan prakerin ini secara garis besar adalah untuk meningkatkan efisiensi proses pendidikan dan pelatihan tenaga kerja yang berkualitas dan profesional dan memberikan pengalaman kerja kepada peserta prakerin.

METODE

Penelitian ini adalah jenis penelitian *ex-post facto* yaitu suatu penelitian yang dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi kemudian merunut ke belakang melalui data tersebut untuk menentukan faktor-faktor yang mendahului atau menentukan sebab-sebab

yang mungkin atas peristiwa yang diteliti. Rancangan penelitian kali ini menggunakan beberapa prosedur. Prosedur penelitian ini terbagi menjadi empat tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap analisis data, dan yang terakhir adalah tahap penulisan laporan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI jurusan bangunan bidang keahlian gambar bangunan SMK Negeri 3 Surabaya tahun ajaran 2015/2016 yang berjumlah 99 siswa, yakni yang terdiri dari XI GB1, XI GB2, dan XI GB3. Pada penelitian ini sampel diambil dari jumlah siswa yang ditugaskan menggambar 2D ketika mereka melaksanakan prakerin di instansi maupun di industri yang ditempati, yakni 40 siswa kelas XI Jurusan Bangunan Bidang Keahlian Gambar Bangunan SMK Negeri 3 Surabaya tahun ajaran 2015/2016.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan dokumentasi. Teknik penelitian ini meliputi data variabel hasil belajar mata pelajaran produktif (gambar konstruksi bangunan dengan menggambar dengan perangkat lunak) dan nilai prakerin. Data ini diambil dari dokumen dengan cara mengambil nilai ulangan umum semester gasal Siswa kelas XI jurusan bangunan bidang keahlian teknik gambar bangunan di SMK Negeri 3 Surabaya tahun ajaran 2015/2016 untuk hasil belajar mata pelajaran produktif (gambar konstruksi bangunan dan menggambar dengan perangkat lunak). Nilai prakerin didapat dari dokumen nilai prakerin (gambar 2D) Siswa kelas XI jurusan bangunan bidang keahlian teknik gambar bangunan di SMK Negeri 3 Surabaya tahun ajaran 2015/2016 yang diperoleh dari instansi ataupun perusahaan yang mereka tempati untuk prakerin.

Penelitian ini ada dua data yang dianalisis yaitu data yang berkenaan dengan data sekunder (hasil belajar setiap mata pelajaran produktif dan nilai prakerin siswa yang diperoleh dari tempat mereka melakukan prakerin) dan uji variabel yang perinciannya sebagai berikut. (1) Uji Persyaratan Analisa Data: a. Uji Normalitas, bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh merupakan distribusi normal atau tidak. Adapun metode statistik untuk uji normalitas data dengan menggunakan Chi Kuadrat (χ^2). b. Uji Homogenitas, bertujuan untuk mengetahui apakah varians data dari dua sampel (X dan Y) itu homogen atau tidak. Pengujian homogenitas varians digunakan uji F . (2) Analisa Uji Variabel: a. Uji Korelasi, rumus yang dipakai adalah rumus statistik korelasi product moment dengan kriteria uji apabila $r_{hitung} < \text{taraf signifikansi } 1\%$ maka H_0 ditolak yang berarti terdapat pengaruh. b. Analisa Regresi Ganda, digunakan oleh peneliti, bila peneliti bermaksud meramalkan bagaimana keadaan (naik turunnya) variabel dependen (kriterium), bila dua atau lebih variabel independen

sebagai factor predictor dimanipulasi (dinaik turunkan nilainya).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

(1) Hasil Penelitian Variabel Hasil Belajar Mata Pelajaran Produktif: Hasil data penelitian pada variabel hasil belajar mata pelajaran produktif gambar konstruksi bangunan dengan jumlah sampel sebanyak 40 siswa mempunyai nilai minimal 50 nilai maksimal 93, mean atau rata-rata 84, dan standar deviasi sebesar 6,063. bahwa hasil data penelitian pada variabel hasil belajar mata pelajaran produktif menggambar dengan perangkat lunak dengan jumlah sampel sebanyak 40 siswa mempunyai nilai minimal 50, nilai maksimal 93, mean atau rata-rata 87, dan standar deviasi sebesar 6,676. (2) Hasil Penelitian Variabel Nilai Prakerin: hasil data penelitian pada variabel nilai prakerin dengan jumlah sampel sebanyak 40 siswa mempunyai nilai minimal 8,0, nilai maksimal 9,5, mean atau rata-rata 8,7, dan standar deviasi sebesar 0,505.

(3) Hasil Uji Analisa Data: a. Hasil analisa uji normalitas untuk data hasil belajar mata pelajaran Gambar Konstruksi Bangunan dan nilai Prakerin, Dari tabel uji normalitas terlihat bahwa skor nilai 1 untuk mata pelajaran gambar konstruksi bangunan memiliki taraf signifikansi 0,068 untuk uji normalitas *Lilliefors* (*Kolmogorov-Smirnov*) dan taraf signifikansi 0,063 uji normalitas *Shapiro-Wilk*. Kedua taraf signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data berdistribusi normal, sedangkan skor nilai 2 untuk nilai prakerin memiliki taraf signifikansi 0,078 untuk uji normalitas *Lilliefors* (*Kolmogorov-Smirnov*) dan taraf signifikansi 0,090 uji normalitas *Shapiro-Wilk*. Kedua taraf signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data berdistribusi normal. Sehingga dapat disimpulkan nilai untuk mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak dan nilai prakerin berdistribusi normal.

b. Hasil analisa uji normalitas untuk data hasil belajar mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak dan nilai Prakerin. Dari tabel uji normalitas terlihat bahwa skor nilai 1 untuk mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak memiliki taraf signifikansi 0,077 untuk uji normalitas *Lilliefors* (*Kolmogorov-Smirnov*) dan taraf signifikansi 0,061 uji normalitas *Shapiro-Wilk*. Kedua taraf signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data berdistribusi normal, sedangkan skor nilai 2 untuk nilai prakerin memiliki taraf signifikansi 0,084 untuk uji normalitas *Lilliefors* (*Kolmogorov-Smirnov*) dan taraf signifikansi 0,090 uji normalitas *Shapiro-Wilk*. Kedua taraf signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data berdistribusi normal. Sehingga dapat disimpulkan

nilai untuk mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak dan nilai prakerin berdistribusi normal.

c. Hasil analisa uji homogenitas untuk data hasil belajar mata pelajaran Gambar Konstruksi Bangunan dan nilai Prakerin. Tabel uji homogenitas menunjukkan nilai *Based on Mean* menunjukkan taraf signifikansinya sebesar 0,161. Apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka populasi homogen dan dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa kedua sampel tersebut berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda (homogen).

d. Hasil analisa uji homogenitas untuk data hasil belajar mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak dan nilai Prakerin. Tabel uji homogenitas menunjukkan nilai *Based on Mean* menunjukkan taraf signifikansinya sebesar 0,114. Apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka populasi homogen dan dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa kedua sampel tersebut berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda (homogen).

(4) Hasil Analisa Uji Variabel: a. Hasil analisa uji korelasi untuk data hasil belajar mata pelajaran Gambar Konstruksi Bangunan dan nilai Prakerin. Berdasarkan tabel uji korelasi terlihat bahwa korelasi dengan menggunakan pearson product moment diperoleh nilai $r_{hitung} = 0,604$ dengan nilai signifikansi 0,007. Karena nilai $r_{hitung} = 0,604$ lebih besar dari $r_{tabel} = 0,312$ dan signifikansi kurang dari 5% maka pembuktian hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada hubungan antara hasil belajar mata pelajaran produktif gambar konstruksi bangunan terhadap nilai prakerin.

b. Hasil analisa uji korelasi untuk data hasil belajar mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak dan nilai Prakerin. Berdasarkan uji korelasi terlihat bahwa korelasi dengan menggunakan pearson product moment diperoleh nilai $r_{hitung} = 0,452$ dengan nilai signifikansi 0,007. Karena nilai $r_{hitung} = 0,452$ lebih besar dari $r_{tabel} = 0,312$ dan signifikansi kurang dari 5% maka pembuktian hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada hubungan antara hasil belajar mata pelajaran produktif menggambar dengan perangkat lunak terhadap nilai prakerin.

c. Analisa Uji Regresi Ganda, diperoleh nilai $F_{hitung} = 4,630$ dengan nilai signifikansi 0,007. Karena nilai $F_{hitung} = 4,630$ lebih besar dari $F_{tabel} = 4,105$ dan signifikansi kurang dari 5% maka, pembuktian hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya persamaan regresi tersebut linier dan ada pengaruh antara hasil belajar mata pelajaran produktif terhadap nilai prakerin. Persamaan regresi ganda sebagai berikut: $Y = 75,798 + 3,424X_1 + 0,850X_2$. Artinya jika hasil belajar mata pelajaran produktif (menggambar dengan perangkat lunak dan gambar konstruksi bangunan) sama dengan 0 (nol), maka nilai prakerin akan menjadi sebesar 75,798. Dan apabila hasil belajar mata pelajaran produktif menggambar dengan perangkat lunak mengalami kenaikan 1 point,

maka akan menyebabkan kenaikan nilai prakerin sebesar 3,424. Dan apabila hasil belajar mata pelajaran produktif gambar konstruksi bangunan mengalami kenaikan 1 point, maka akan menyebabkan kenaikan nilai prakerin sebesar 0,850. Pada tabel uji regresi didapatkan pula nilai R sebesar 0,443. Sedangkan dari hasil perhitungan tersebut diperoleh nilai koefisien determinasi sebesar 0,695 atau 69,5%. Artinya Variabel hasil belajar mata pelajaran produktif menggambar dengan perangkat lunak dan hasil belajar mata pelajaran produktif gambar konstruksi bangunan dapat mempengaruhi nilai prakerin sebesar 69,5%.

Banyak faktor yang mempengaruhi nilai prakerin siswa, diantaranya yang dicoba dalam penelitian ini yaitu hasil belajar mata pelajaran produktif menggambar dengan perangkat lunak dan gambar konstruksi bangunan. Hasil belajar mata pelajaran produktif siswa yang dilakukan ketika melaksanakan kegiatan belajar mengajar di sekolah dapat ditunjukkan dari nilai yang ada dalam raport, raport tersebut dapat dijadikan salah satu indikator dalam mengukur seberapa besar pengaruhnya terhadap nilai prakerin. Sehingga untuk menunjukkan nilai prakerin yang baik, diharapkan siswa SMK Negeri 3 Surabaya menekuni setiap mata pelajaran yang telah diajarkan di sekolah terutama mata pelajaran produktif, yakni mata pelajaran yang sesuai dengan bidang atau jurusannya masing-masing. Hasil penelitian nilai prakerin didapatkan dari nilai prakerin siswa yang diberikan oleh perusahaan atau instansi tempat dimana mereka melaksanakan prakerin.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa: (1) Pengaruh hasil belajar mata pelajaran produktif gambar konstruksi bangunan terhadap nilai prakerin adalah sebesar 0,850 yang dapat dilihat dari persamaan regresi ganda sebagai berikut: $Y = 75,798 + 0,850X_1 + 3,424X_2$, di mana Y sebagai variabel nilai prakerin dan X_1 sebagai variabel hasil belajar mata pelajaran produktif gambar konstruksi bangunan. (2) Pengaruh hasil belajar mata pelajaran produktif menggambar dengan perangkat lunak terhadap nilai prakerin adalah sebesar 3,424 yang dapat dilihat dari persamaan regresi ganda sebagai berikut: $Y = 75,798 + 0,850X_1 + 3,424X_2$, di mana Y sebagai variabel nilai prakerin dan X_2 sebagai variabel hasil belajar mata pelajaran produktif menggambar dengan perangkat lunak. (3) Variabel hasil belajar mata pelajaran produktif menggambar dengan perangkat lunak (X_2) dan hasil belajar mata pelajaran produktif gambar konstruksi

bangunan (X1) dapat mempengaruhi nilai prakerin (Y) sebesar 69,5%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka saran yang dapat diambil adalah sebagai berikut: (1) Untuk meningkatkan kesiapan siswa dalam melaksanakan praktik kerja industri, hendaknya pihak sekolah lebih sering memberikan motivasi dan dorongan kepada para siswanya sebelum melaksanakan praktik kerja industri agar ketika sudah di lapangan, siswa dapat menerapkan apa yang didapatkan di sekolah dengan baik. (2) Beberapa siswa ketika melaksanakan prakerin di lapangan ada yang diberikan tugas menggambar 3D, sedangkan disilabus tidak tercantum pembahasan mengenai gambar 3D, jadi sebaiknya siswa juga diajarkan mengenai cara menggambar 3D di sekolah sebelum mereka melaksanakan kegiatan prakerin. (2) Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 3 Surabaya dan sebaiknya penelitian sejenis ini pula dapat dilakukan di SMK-SMK yang lain agar diperoleh informasi yang lebih luas tentang pengaruh hasil belajar mata pelajaran produktif terhadap nilai prakerin.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonimus. 2014. *Panduan Penulisan Skripsi*. Surabaya: Uversity Press
- Prima, Feni Keprila. 2013. "Hubungan Praktek Kerja Industri Dengan Hasil Belajar Siswa Di SMK Negeri 1 Bintan". *CIVED*. ISSN 2302-3341 Vol. I, Nomor 1.
- Purwanto. 2008. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta: Pustaka Pelajar.
- Putu. 2012. "Pengaruh Mata Pelajaran Produktif Dan Praktik Kerja Lapangan Terhadap Kesiapan Menjadi Tenaga Kerja Industri Jasa Konstruksi Siswa Kelas XI Jurusan Bangunan Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan Smk Negeri 2 Yogyakarta". *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Uyanto, Stanislaus S. 2009. *Pedoman Analisi Data dengan SPSS*. Jakarta: Graha Ilmu.