

**ANALISIS FAKTOR-FAKTOR HAMBATAN YANG MEMPENGARUHI
MINAT BELAJAR KOMPUTER BAGI SISWA TUNARUNGU
DI SMA LUAR BIASA YAYASAN PENDIDIKAN
ANAK CACAT BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

LENI FEBRINA

NIM. 160212018

Prodi Pendidikan Teknologi Informasi



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2020 M/1441 H**

**ANALISIS FAKTOR-FAKTOR HAMBATAN YANG MEMPENGARUHI
MINAT BELAJAR KOMPUTER BAGI SISWA TUNARUNGU DI SMA
LUAR BIASA YAYASAN PENDIDIKAN ANAK CACAT BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi

Oleh

LENI FEBRINA

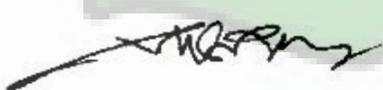
NIM. 160212018

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Yusran, M.Pd

NIP. 19710626 1997021 003


Rahmat Muslikar, M.Kom

NIDN. 2013098901

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Leni Febrina

NIM : 160212018

Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry

Judul Skripsi : Analisis Faktor-Faktor Hambatan Yang Mempengaruhi Minat Belajar Komputer Bagi Siswa Tunarungu Di Sma Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar persyaratan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya

Banda Aceh, 27 Juli 2020

Yang menyatakan,


Leni Febrina

ABSTRAK

Nama : Leni Febrina
NIM : 160212018
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Judul Skripsi : Analisis Faktor-Faktor Hambatan Yang Mempengaruhi Minat Belajar Komputer Bagi Siswa Tunarungu Di SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh
Tanggal Sidang : 27 Juli 2020
Tebal Skripsi : 67 lembar
Pembimbing I : Yusran, M.Pd
Pembimbing II : Rahmat Musfikar, M.Kom
Kata kunci : Minat Belajar, Analisis Pengaruh, Tunarungu, Komputer.

Pada penelitian ini peneliti melakukan riset di SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh. Penelitian ini bertujuan untuk melihat minat belajar komputer siswa tunarungu SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh dengan menggunakan pendekatan statistik. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Desain penelitian ini menggunakan desain penelitian survey dan jenis penelitian ini penelitian ex-postfacto. Pengambilan data pada penelitian ini menggunakan angket/kuesioner. Total responden dalam penelitian ini berjumlah 27 orang siswa. Penelitian ini menggunakan 4 variabel, yaitu Minat Belajar komputer (Y), Pengetahuan Komputer (X1), pendidik Komputer (X2) dan Kerumitan Belajar Komputer (X3). Hasil uji R Menunjukkan bahwa variabel Independen secara bersama-sama memiliki nilai Adjusted R Square dalam Uji R sebesar 0,602 atau 60,2%. Hal ini menunjukkan bahwa nilai dari keeratan antara variabel independen terhadap variabel dependen menunjukkan presentase 60,2%. Sedangkan sisanya sebesar 39,8% dipengaruhi oleh sebab-sebab yang lain diluar model penelitian ini. Hasil uji T menunjukkan bahwa X1 Memiliki pengaruh signifikan terhadap Y, bisa dilihat dari nilai Thitung $3,012 > 2,068$ Ttabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima maka hipotesis diterima. Variabel X2 Memiliki pengaruh negatif terhadap Y, bisa dilihat dari nilai Thitung $-0,815 < 2,068$ Ttabel, maka H_0 diterima dan H_a ditolak maka hipotesis ditolak. Variabel X3 Memiliki pengaruh signifikan terhadap Y, bisa dilihat dari nilai Thitung $2,127 > 2,068$ Ttabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima maka hipotesis diterima. Dari hasil uji F dinyatakan bahwa semua variabel X mempunyai pengaruh simultan terhadap variabel Y, dimana perbandingan (valueSIG) $>$ Taraf Signifikansi yaitu $0,000 < 0,05$. Dari hasil Uji T yang dilakukan pada variabel Pendidik Komputer (X2) memiliki pengaruh negatif terhadap Y, bisa dilihat dari nilai Thitung $-0,815 < 2,068$ Ttabel, maka H_0 diterima dan H_a ditolak maka hipotesis ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa masih kurangnya pengalaman pendidik dengan siswa tunarungu.

Kata kunci: Minat Belajar, Analisis Pengaruh, Tunarungu, Komputer.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul **“Analisis Faktor-Faktor Hambatan Yang Mempengaruhi Minat Belajar Komputer Bagi Siswa Tunarungu Di SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh”**. Shalawat dan salam kita sampaikan kepada junjungan Nabi besar kita, Muhammad SAW, beserta keluarganya, para sahabat, dan orang-orang yang mengikuti-Nya dengan baik.

Dalam pelaksanaan dan penyusunan Tugas Akhir Proposal Skripsi ini penulis banyak mendapat bimbingan dan bantuan yang bermanfaat dari berbagai pihak. Maka dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Yusran, M.Pd selaku Pembimbing pertama dan bapak Rahmat Musfekar, M.Kom selaku Pembimbing kedua sekaligus Validator instrumen maupun Validator ahli penelitian yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian ini dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
2. Bapak Yusran, M.Pd selaku dosen Penasehat Akademik yang selalu memberi motivasi.
3. Yusran, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Proposal Skripsi ini.

4. Dr.Muslim Razali,S.H., M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Universitas Negeri Ar-ranity yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi ini.
5. Ucapan terima kasih juga kepada orang tua yang selalu mendo'akan, serta orang terdekat yang banyak membantu selama proses penulisan skripsi ini.
6. Ucapan terimakasih untuk orang yang saya sayangi yang selalu ada dan memberikan dukungan, motivasi dan do'a untuk saya selama dalam proses penyusunan penelitian ini.
7. Ucapan terima kasih juga kepada teman-teman yang telah berjuang bersama dan saling memberi dukungan dalam proses pembelajaran dan penelitian.
8. Dan semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini, atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Proposal Skripsi ini.

Penulis sebagai manusia biasa menyadari masih banyak kekurangan dan tidak terlepas dari kesalahan dalam menyusun Tugas Akhir Skripsi ini, oleh karena itu sumbang saran pemikiran dan kritikan dari pembaca sangatlah diharapkan demi untuk mendapatkan hasil yang lebih sempurna di masa mendatang. Dan semoga Allah SWT meridhai Tugas Akhir Skripsi ini serta memberikan manfaat bagi semua pihak.

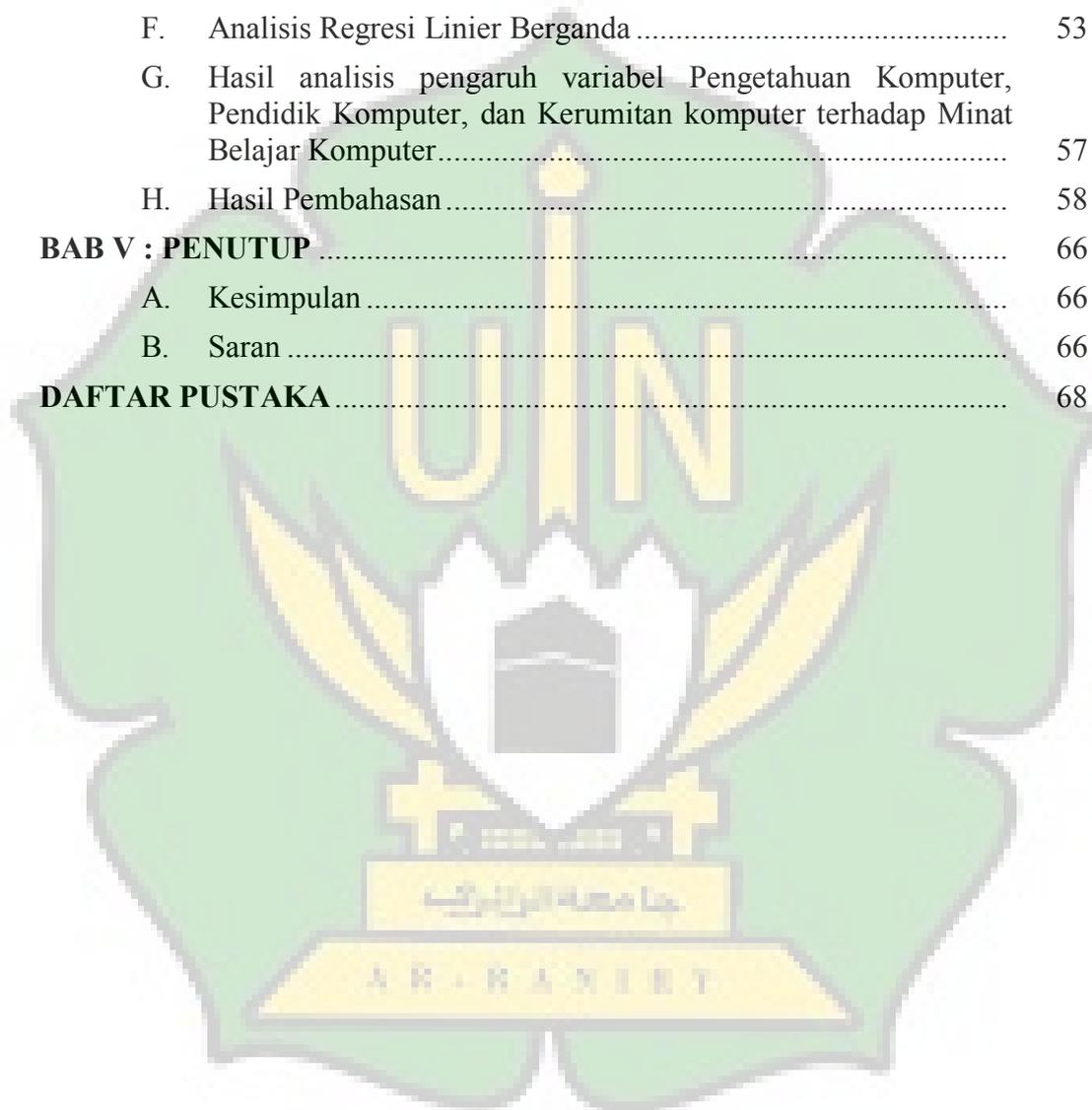
Banda Aceh, 27 Juli 2020
Penulis,

Leni Febrina

DAFTAR ISI

BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Batasan Masalah.....	6
BAB II : KAJIAN TEORITIS	7
A. Minat Belajar.....	7
B. Teknologi Informasi Komputer.....	10
C. Tunarungu.....	12
D. Penelitian Sebelumnya.....	17
E. Kerangka Pikir.....	19
BAB III : METODE PENELITIAN	23
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	23
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	24
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	25
1. Populasi penelitian	25
2. Sampel penelitian	25
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	26
1. Minat belajar Komputer (<i>interest In Learning Computers</i>) ..	27
2. Pengetahuan Komputer (<i>Knowledge</i>)	27
3. Pendidik Komputer (<i>teacher</i>)	28
4. Kerumitan Komputer (<i>computer hassle</i>)	28
E. Teknik dan Instrumen Penelitian.....	28
1. Teknik pengumpulan data	28
2. Instrumen penelitian	29
F. Validitas dan Realibilitas Instrumen.....	33
1. Validitas Instrumen	33
2. Reliabilitas Instrumen	33
G. Teknik Analisis Data.....	33

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
A. Deskripsi Objek Penelitian	37
B. Identitas Responden	38
C. Uji Instrumen	39
D. Statistik deskriptif	42
E. Uji Prasyarat (Asumsi Klasik)	48
F. Analisis Regresi Linier Berganda	53
G. Hasil analisis pengaruh variabel Pengetahuan Komputer, Pendidik Komputer, dan Kerumitan komputer terhadap Minat Belajar Komputer	57
H. Hasil Pembahasan	58
BAB V : PENUTUP	66
A. Kesimpulan	66
B. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	68



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penelitian sebelumnya.....	17
Tabel 2. Populasi Penelitian.....	25
Tabel 3. Sampel Penelitian.....	26
Tabel 4. Tabel indikator variabel.....	30
Tabel 5. Butir Pernyataan dan variabel.....	30
Tabel 6. Deskriptif Rincian Pengumpulan Kuesioner.....	37
Tabel 7. Jumlah Responden.....	38
Tabel 8. Indetitas Responden.....	38
Tabel 9. Hasil Uji Validitas.....	39
Tabel 10. Hasil Uji Reliabilitas.....	41
Tabel 11. Rata-rata dan Standar Deviasi antar Variabel.....	42
Tabel 12. Interval Penilaian Jawaban Responden.....	43
Tabel 13. Minat Belajar komputer.....	43
Tabel 14. Pengetahuan Komputer.....	44
Tabel 15. Pendidik Komputer.....	45
Tabel 16. Kerumitan Komputer.....	47
Tabel 17. Hasil Uji Linieritas.....	51
Tabel 18. kuantitatif deskriptif.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Hubungan antar variabel	22
Gambar 2. Tahapan rancangan Penelitian	23
Gambar 3. Grafik PP Plot	48
Gambar 4. Hasil Uji Normalitas	49
Gambar 5. Minat Belajar komputer * Pengetahuan komputer	50
Gambar 6. Minat Belajar komputer * Pendidik Komputer.....	50
Gambar 7. Minat Belajar komputer * Kerumitan komputer.....	51
Gambar 8. Hasil Uji Heterokedastisitas.....	52
Gambar 9. Hasil Multikolinearitas	53
Gambar 10. Uji R.....	54
Gambar 11. Hasil Uji F.....	55
Gambar 12. Tabel Hasil Uji T	56
Gambar 13. Hasil Analisis Pengaruh variabel Independen Terhadap variabel Dependen	57
Gambar 14. Hasil Uji R.....	59
Gambar 15. Hasil Uji F.....	60
Gambar 16. Hasil Uji T	61
Gambar 17. Hasil Uji T	62
Gambar 18. Hasil Uji T	63

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Keputusan Pengangkatan Pembimbing Skripsi
- Lampiran 2. Surat Izin Mengumpul Data Skripsi Dinas Pendidikan Aceh
- Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Penelitian Di SMALB YPAC Banda Aceh
- Lampiran 4. Data Angket Penelitian
- Lampiran 5. Data uji mean, median, modus, standard deviasi dan varian
- Lampiran 6. Data Uji Reabilitas
- Lampiran 7. Data uji Asumsi Klasik (Normalitas, Linieritas, Heterokedastisitas, Multikolinieritas, uji R, Uji T dan Uji F)
- Lampiran 8. Uji Hipotesis / Parametrik
- Lampiran 9. Kuesioner Penelitian



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan yaitu sebuah usaha sadar atau tidak sadar yang terencana melalui proses pembelajaran agar tercapainya perkembangan diri dan harapan. Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan daya kemampuan, pengetahuan, kreativitas serta pengalaman peserta didik, sehingga mampu berkembang dan bersaing dengan dunia luar. Pendidikan dilaksanakan oleh sebuah lembaga atau negara, yang menjadikan pendidikan tersebut akan lebih terstruktur dan terjamin kualitasnya.

Pendidikan adalah sebuah usaha sadar yang telah terencana agar terwujudnya proses pembelajaran dengan peserta didik yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam hal spritual agama, kecerdasan, kepribadian, emosional dan akhlak yang baik untuk dirinya, masyarakat, dan negara¹. Definisi Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara menyatakan bahwa pendidikan adalah sebuah usaha atau upaya untuk mengedepankan akhlak yang baik, intelek, dan kreatifitas anak².

Pendidikan menjadi hak semua warga negara tanpa ada perbedaan pada status kehidupan, asal, tingkatan ekonomi dan kondisi fisik sebagaimana yang telah

¹ Depdiknas. (2004). *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Pusat Data Dan Informasi Pendidikan.

² Munib, Achmad. 2010. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. (Semarang: Unnes Press, 2010), Hlm. 32.

tertulis dalam UUD 1945 pasal 31 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dimana semua anak-anak harus memperoleh jaminan pendidikan penuh tanpa adanya tekanan dan begitu pula bagi anak-anak yang berkebutuhan khusus³. Anak yang mempunyai kebutuhan khusus diartikan anak-anak yang lambat atau mengalami gangguan, dimana anak tersebut tidak akan pernah berhasil di sekolah jika diberikan sekolah pada anak-anak umumnya⁴.

Setiap orang tua ingin dilahirkan dengan kondisi yang sesempurna tanpa memiliki kelainan/kecacatan. Orang tua juga tidak bisa memilih kelahiran anaknya apakah menyandang kecacatan atau tidak. Lahirnya seseorang anak yang berkebutuhan khusus tidak mengenal dari keluarga mana dan dimana ia dilahirkan. Sebagai manusia, anak-anak berkebutuhan khusus juga memiliki hak untuk mengenyam bangku pendidikan, sama seperti anak-anak normal lainnya. Telah dijelaskan didalam Ayat Al Qur'an bahwa anak hanyalah titipan dan amanah dari Allah SWT yang harus kita jaga hanya untuk semata-mata mendapatkan rahmatNya.

عَظِيمٍ أَجْرٌ عِنْدَهُ وَاللَّهُ ۖ فِتْنَةٌ وَأَوْلَادُكُمْ أَمْوَالُكُمْ إِنَّمَا

“Sesungguhnya hartamu dan anak-anakmu hanyalah cobaan (bagimu), dan di sisi Allah-lah pahala yang besar.” (Qs. At Taghabun: 15)⁵.

Teknologi informasi adalah teknologi yang digunakan untuk menyelesaikan masalah dan menyimpan informasi. sehingga dengan adanya

³ Nur'aeni, S. Psi., M. Si, *Buku Ajar Psikologi Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus* (Purwokerto: UM Purwokerto Press, 2016), Hlm. 1.

⁴ Nur'aeni, S. Psi., M. Si, *Buku Ajar Psikologi Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus* (Purwokerto: UM Purwokerto Press, 2016), Hlm. 1.

⁵ *Al-Qur'an Surah At Taghabun Juz 28 Ayat 15*

teknologi mudah mendapatkan informasi dan mudah menyelesaikan pekerjaan baik dalam dunia kerja maupun dunia pendidikan. Sedangkan menurut Darimi Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) adalah suatu program yang diciptakan agar menjadi alat bantu, alat memanipulasi dan alat untuk menyampaikan informasi⁶.

Salah satu bentuk dari perkembangan teknologi yang semakin canggih didalam dunia progammer ialah munculnya banyak platform bahasa pemrograman sebagai media penunjang sebuah pekerjaan yang memakai teknologi komputer, sama halnya didalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran untuk menambah pengetahuan siswa. Oleh karena itu dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman dengan adanya kemajuan teknologi di bidang pendidikan.

Pemerintah telah mengeluarkan kebijakan untuk memfasilitasi pendanaan pemanfaatan teknologi informasi melalui pendanaan khusus untuk melengkapi semua fasilitas pemanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan. Jika dikaitkan dengan pemanfaatan teknologi informasi dalam bidang pendidikan, khususnya untuk anak tunarungu, secara umum Kementerian Pendidikan Nasional telah memfasilitasi sejumlah fasilitas komputer bagi sejumlah Sekolah Luar Biasa (SLB) di Aceh.

Dari hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa tunarungu SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh (anak yang mengalami hambatan dalam pendengaran) memiliki kemampuan yang masih rendah di dalam

⁶ Ismail Darimi. 2017. *Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif*, Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi. Volume 1, Nomor 2, Oktober 2017, 111-121.

mengoperasikan komputer, sehingga sangat sulit menerima informasi dalam bentuk media interaktif dalam proses pembelajaran. Jika dilihat dari perkembangan zaman tantangan masa depan yang dihadapi akan lebih besar di dalam hal pemanfaatan teknologi komputer, oleh karena itu setiap individu dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi komputer yang semakin berkembang saat ini.

SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh memiliki laboratorium komputer dan jaringan internet yang memadai, namun masih kurangnya fasilitas ruangan laboratorium komputer. Laboratorium komputer tersebut juga digunakan untuk kelas prakarya dan tata boga dalam waktu bersamaan, sehingga proses belajar mengajar menjadi kurang efektif dan ditambah lagi dengan minimnya siswa yang berminat mempelajari komputer.

Hasil observasi dan wawancara pada tanggal 16 September 2019 dengan Bapak Dayat dan Ibu Fitri guru mata pelajaran TIK dan Bahasa Indonesia pada SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh, benar bahwasanya siswa SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh menunjukkan minimnya minat dan pemahaman belajar siswa terhadap komputer, dikarenakan kurangnya antusias mereka untuk mempelajari komputer dan masih minimnya pengetahuan siswa SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh tentang manfaat dari komputer.

Untuk penelitian ini peneliti menggunakan 1 (satu) faktor dependen, yang difokuskan pada minat belajar komputer. Maka untuk melihat Faktor Hambatan apa saja yang mempengaruhi minat belajar siswa tunarungu SMA Luar Biasa

Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh terhadap komputer, menjadi sebuah research question bagi peneliti untuk melakukan penelitian, sehingga peneliti menulis judul skripsi dengan judul “Analisis Faktor-Faktor Hambatan Yang Mempengaruhi Minat Belajar Komputer Bagi Siswa Tunarungu Di SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh”.

B. Rumusan Masalah

Uraian rumusan masalah berdasarkan latar belakang di atas adalah :

1. Hambatan apa saja yang dihadapi oleh siswa tunarungu SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh pada Minat Belajar komputer?
2. Bagaimana pengaruh Pendidik terhadap Minat Belajar Komputer siswa tunarungu SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh?

C. Tujuan Penelitian

Berikut tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan jenis hambatan yang dihadapi oleh siswa tunarungu SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh pada Minat Belajar Komputer.
2. Mengetahui pengaruh dari Pendidik terhadap Minat Belajar Komputer siswa tunarungu SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh.

D. Manfaat Penelitian

Di dalam Penelitian ini dapat memberikan beberapa manfaat, yaitu:

1. Dapat mengetahui pengaruh faktor-faktor hambatan yang dihadapi oleh siswa tunarungu SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh terhadap Minat Belajar Komputer.
2. Dapat mengetahui pengaruh dari Pendidik terhadap Minat Belajar Komputer siswa tunarungu SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh.
3. Dapat memberikan pengetahuan tambahan kepada siswa tunarungu SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh tentang manfaat belajar komputer.
4. Sebagai bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya.
5. Peneliti mendapatkan tambahan ilmu pengetahuan.

E. Batasan Masalah

Batasan permasalahan yang akan dikaji adalah sebagai berikut :

1. Ruang lingkup penelitian hanya dilakukan di SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh.
2. Objek penelitian siswa tunarungu di SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh yang belajar komputer.
3. Penelitian ini hanya meneliti 1 (satu) Variabel dependen dan 3 (tiga) variabel independen. Variabel independen yaitu pengetahuan, Pendidik dan kerumitan. Sedangkan variabel dependen ialah variabel Minat Belajar.

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Minat Belajar

Menurut kamus Bahasa Indonesia minat merupakan kemauan hati pada satu atau beberapa hal. Minat sangat berkaitan dengan rasa senang yang dirasakan terhadap sesuatu hal⁷. Minat juga dikatakan sebuah perhatian yang sangat fokus yang timbul secara tidak sengaja dari bakat dan kemauan seseorang⁸. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa minat merupakan suatu hal kecenderungan atau kemauan seseorang dalam memfokuskan perhatian pada suatu hal tergantung dari perasaan yang di alami dan keinginan yang dia rasakan. Minat tersebut akan semakin tinggi apabila mengalami langsung apa yang dipelajari.

1. Pengertian Minat Belajar

Sebuah keberhasilan belajar dan mengajar dilihat dari seluruh faktor yang berhubungan antara murid dan guru. Dari cara guru mengajar sampai dengan perilaku siswa yang menjadi sebuah hasil pembelajaran yang diberikan oleh guru. Dari tingkah laku siswa tersebut dapat menjawab sebesar mana ketertarikan dan minat dari siswa terhadap mata pelajaran tersebut. Dan sebaliknya justru siswa tidak tertarik dengan mata pelajaran tersebut. Ketertarikan ini menjadi salah satu acuan pengukur minat untuk siswa.

⁷ Irwanto, *Psikologi Umum.*, (Jakarta: PT. Prenhallindo, 2002), h 340

⁸ ibid hal 340

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia minat memiliki arti kecenderungan atau keinginan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Minat menjadi sifat yang tetap pada diri seseorang. Pengaruh minat terhadap kegiatan seseorang sangatlah besar, karena semakin seseorang meminati sesuatu, maka akan semakin besar perbuatan yang dilakukan dari minatnya, Begitu juga sebaliknya tanpa minat seseorang tidak mudah/mungkin melakukan sesuatu⁹.

Seperti definisi Slameto yang mengatakan “Minat merupakan suatu perasaan lebih suka dan ketertarikan terhadap suatu hal atau aktifitas tanpa adanya paksaan¹⁰. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa minat belajar merupakan suatu pemusatan perhatian atau ketertarikan seseorang siswa dalam hal belajar dengan menunjukkan adanya partisipasi dan keinginan siswa untuk belajar dengan aktif dan serius.

2. Fungsi Minat Dalam Belajar

Minat merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi usaha seseorang dalam melakukan sesuatu¹¹. Minat yang besar akan menimbulkan usaha yang kuat, tidak mudah putus asa dalam menghadapi suatu tantangan. Jika seorang siswa didalam belajar memiliki rasa keinginan belajar yang kuat, siswa tersebut akan lebih cepat memahami dan mengingatnya¹².

⁹ Departemen pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi IV*, (Cet. II; Jakarta: Victori Inti Cipta, 2002), h 323.

¹⁰ Wasty Soemanto, *Psikologi pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1990), h 8

¹¹ Ngalm Purwanto, *Psikologi Pendidikan*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007)

¹² Ibid hal 43

Pengaruh minat sangatlah besar didalam hal belajar, karena jika seseorang siswa belajar tentang bahan suatu pelajaran tetapi tidak sesuai dengan minatnya, siswa tersebut tidak akan serius untuk belajar dengan sebaik-baiknya. Begitu juga dengan sebaliknya.

Fungsi minat didalam belajar bisa dikatakan sebagai motivasi yang sangat besar sebagai “*motivating force*” yaitu sesuatu kekuatan yang mendorong siswa untuk serius didalam belajar¹³. Siswa yang berminat dalam belajar akan terdorong terus untuk lebih tekun dan serius belajar. Berbeda dengan siswa yang tidak memiliki minat belajar, mereka hanya tergerak untuk mau belajar tetapi sulit untuk gigih dan serius dalam belajar dikarenakan tidak ada pendorong (Minat) belajar. Oleh karena itu untuk memperoleh hasil belajar yang baik, seorang siswa harus memiliki minat terhadap pembelajaran, sehingga akan mendorong dirinya untuk terus tekun dan gigih belajar¹⁴.

3. Indikator Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, indikator merupakan alat pemantau sesuatu yang dapat memberikan petunjuk dan keterangan. Kaitan antara Minat dan indikator adalah menjadi alat pemantau yang memberikan petunjuk pada arah minat. Hal ini dapat dapat diketahui setelah melalui proses belajar dirumah maupun disekolah¹⁵.

¹³Slameto, *Belajar dan factor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010)

¹⁴ ibid hal 54

¹⁵Irwanto, *Psikologi Umum.*, (Jakarta: PT. Prenhallindo, 2002), h 354

Minat adalah suatu rasa ketertarikan dan rasa suka yang besar pada sesuatu hal tanpa adanya paksaan dari luar. Minat juga dikatakan sebagai wujud penerimaan akan suatu hubungan dengan diri sendiri dan orang lain¹⁶. Semakin dekat hubungan ketertarikan tersebut akan semakin besar pula minat yang dimiliki. Minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan siswa lebih menyukai hal mana melalui partisipasi didalam suatu aktifitas¹⁷. Dari definisi yang telah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa indikator dari minat belajar yaitu rasa suka, senang, tertarik untuk belajar tanpa adanya paksaan dari manapun dan memberikan perhatian yang besar didalam belajar.

B. Teknologi Informasi Komputer

Teknologi informasi diartikan sebagai teknologi berbasis elektronika yang sangat mendukung kecepatan pembaharuan suatu informasi dan juga dapat meningkatkan kualitas informasi tanpa adanya perbedaan jarak dan waktu¹⁸. Teknologi informasi digunakan untuk mengolah data angka, suara dan gambar agar bisa menghasilkan sebuah informasi yang disimpan dan disebar luaskan informasinya. Teknologi informasi tidak terbatas hanya perangkat keras dan perangkat lunak, tetapi manusia juga mengambil andil di dalam pemanfaatan

¹⁶Slameto, *Belajar dan factor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010)

¹⁷Slameto, *Belajar dan factor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal 54

¹⁸Wahyudi, J.B, *Teknologi informasi dan produksi citra bergerak*, (Jakarta:Gramedia,1992)

teknologi informasi agar tercapainya sebuah tujuan yang diinginkan, seperti mengendalikan teknologi atau memperkaya teknologi¹⁹.

Dari pengertian di atas tersebut barulah dapat dikatakan teknologi informasi adalah sebuah alat dari teknologi modern yang bisa mempercepat dan meningkatkan kualitas informasi dan dapat di kenadalikan oleh manusia. Komputer menjadi sederetan perangkat keras yang digunakan sebagai alat mempercepat mengolah data informasi baik berupa angka, suara dan gambar yang akan dioalah menggunakan perangkat lunak (*software*) hingga menjadi sebuah informasi yang memiliki kualitas tinggi.

Komputer adalah sebuah alat perangkat elektronik sistematis yang digunakan untuk mengolah data angka, suara dan gambar menurut rumus/prosedur yang akan menghasilkan sebuah informasi yang telah di olah terlebih dahulu. Menurut Susanto komputer merupakan sekelompok alat elektronik yang memiliki perintah *input*, alat yang mengolah data *input*, dan peralatan *output* yang memberikan informasi serta bekerja dengan otomatis²⁰. Jadi dengan kehadiran komputer yang didukung dengan banyak *software* diharapkan dapat mempermudah setiap individu didalam hal menyelesaikan sebuah pekerjaan.

Pada era saat ini teknologi menjadi ujung tombak di dalam hal penyelesaian sebuah permasalahan. Banyak penggiat programmer menciptakan *software-software* yang bisa mempermudah menyelesaikan sebuah pekerjaan, seperti aplikasi *office* yang dibuat untuk mempermudah pekerjaan sekolah,

¹⁹ Sulistyio -Basuki, *Pengantar ilmu pustakaan*, (Jakarta: Gramedia, 1991) hal 87.

²⁰ Susanto A, *Pengenalan komputer*, (Jakarta : IlmuKomputer, 2009)

kampus, kantor, instansi, perusahaan dan lain-lain. Begitu juga didalam bidang pendidikan, banyak *software-software* bermanfaat bisa digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar. Oleh sebab dari itu setiap individu di tuntut untuk mengikuti perkembangan zaman tanpa adanya keterbatasan fisik dan lainnya.

C. Tunarungu

1. Pengertian Tunarungu

Tunarungu berasal dari kata “tuna” dan “rungu”, tuna yaitu kurang/keterbatasan dan runggu yaitu pendengaran. Jika seseorang tidak bisa mendengar suara dengan indra pendengar, seseorang tersebut dikatakan tunarungu. Jika dilihat dari kondisi fisik, anak Tunarungu sama dengan anak pada biasanya, hanya saja mereka tidak bisa mendengar dan berbicara.

Anak-nak yang mengalami kondisi Tunarungu jika dilihat dari cara berkomunikasi dengan sesama, mereka tidak terlihat beda dan baru terlihat berbeda disaat mereka berkomunikasi dengan anak tidak tunarungu barulah diketahui bahwa anak tersebut mengalami hambatan komunikasi. Oleh karena itu, tunarungu dapat diartikan sebagai suatu kondisi seseorang yang mengalami gangguan pendengaran yang mengakibatkan tidak bisa menerima rangsangan suara melalui indra pendengaran²¹. Tunarungu menyebabkan berkurangnya

²¹ Sutjihati Somantri, *psikologi anak luar biasa*, (Bandung : PT. Refika Aditama, 2007), h. 93.

kemampuan mendengar atau hilangnya kemampuan mendengar yang diakibatkan oleh kerusakan sebagian atau seluruh fungsi organ pendengaran²².

Menurut Andreas Dwidjosumarto mengatakan bahwa seseorang yang kurang atau tidak mampu mendengar suara dikatakan tunarungu. Tunarungu dikategorikan menjadi 2 (dua) kategori. Pertama tuli (*deaf*) yaitu anak-anak yang pendengarannya mengalami kerusakan yang berat, sehingga indra pendengarnya tidak bisa lagi berfungsi. Kedua adalah tunarungu yang kurang mendengar (*low of hearing*) yaitu anak-anak yang mengalami kerusakan pada indra pendengarnya tetapi masih bisa mendengar baik menggunakan alat bantu atau tidak menggunakan alat bantu²³.

Selain itu, menurut Mufti Salim tunarungu ialah mereka anak-anak yang kehilangan kemampuan mendengar yang disebabkan oleh kerusakan atau tidak berfungsinya indra pendengar sehingga anak tersebut mengalami hambatan didalam perkembangan bahasanya. Oleh karena itu anak tunarungu perlu bimbingan/pendidikan khusus untuk mencapai sebuah tujuan hidup yang layak nantinya²⁴. Pendapat lainnya menurut Maria Susilo Yuwati yang menerangkan bahwa “Tunarungu ialah dimana kondisi seseorang yang mengalami kerusakan pendengaran lebih dari 90 dB”²⁵.

²² E. Kosasih, *Cara Bijak Memahami Anak Berkebutuhan Khusus*, (Bandung : Yrama Widya , 2012), h. 5.

²³ Somantri, H.T.Sutjihati. 2006. *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: PT.Refika Aditama.

²⁴ E. Kosasih, *Cara Bijak Memahami Anak Berkebutuhan Khusus*, (Bandung : Yrama Widya , 2012), h. 94.

²⁵ Maria Susila Yuwati. 2000. *Penguasaan Bahasa Anak Tunarungu*. Jakarta: Yayasan.

Jika dicermati dari berbagai definisi dan pengertian yang telah diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa ketunarunguan adalah suatu kondisi seseorang yang mengalami gangguan pendengaran yang bertingkat ringan, sedang dan berat. Tunarungu dikelompokkan menjadi 2 (dua) golongan, yang pertama golongan kurang mendengar tetapi masih bisa sedikit mendengarkan suara dan golongan kedua golongan tuli yang sama sekali tidak bisa mendengarkan suara, yang menyebabkan terganggunya proses perolehan informasi yang akan di tangkap oleh panca indra pendengaran, dicerna lalu diuraikan dalam bahasa komunikasi.

2. Gejala Gangguan Pendengaran

Berikut beberapa indikasi gejala gangguan pendengaran pada anak meliputi²⁶ :

- a. Sering mendengarkan suara televisi dan radio dengan suara yang sangat keras.
- b. Disaat menonton duduk sangat dekat dengan tv disaat suara tv cukup memadai didengar oleh anak-anak lainnya.
- c. Sering meminta untuk mengulangi hal-hal yang sudah dijelaskan secara berulang-ulang.
- d. Memiliki kesulitan didalam menyelesaikan tugas sekolah.
- e. Adanya kesulitan didalam berbicara dan kesulitan dalam penggunaan bahasa.
- f. Menampakkan perilaku berbeda di saat berbicara.

²⁶ Rini Handayani, *penanganan anak berkelainan (Anak Dengan Kebutuhan Khusus)*, (Tanggerang Selatan : Universitas Terbuka 2013), h. 8.19.

- g. Tidak adanya perhatian sama sekali disaat seseorang memanggil untuk menyapa dari kejauhan.
- h. Mengeluh sulit untuk mendengar lawan berbicara.

3. Karakteristik Tunarungu

Jika dilihat karakteristik atau sifat dari anak tunarungu sangatlah berbeda-beda satu sama lain. Secara umumnya tunarungu sama seperti anak normal biasanya. Hal yang membedakan ialah mereka memiliki keterbatasan didalam berbicara dan mendengar. Dibawah ini beberapa karakteristik bahasa dan berbicara anak tunarungu yaitu:

- a. Sedikitnya kosakata.
- b. Susah untuk memahami ungkapan bahasa yang mengandung kiasan, arti kiasan dan kata-kata abstrak.
- c. Susah untuk mengikuti irama berbicara dan gaya bahasa didalam berbicara.
- d. Susah untuk memaknai suatu kalimat yang baik dan benar serta kalimat-kalimat dalam bentuk kiasan.

Bahasa menjadi sebuah alat komunikasi dengan orang lain. Sedangkan anak tunarungu mempunyai hambatan didalam hal berkomunikasi dengan orang lain. Oleh sebab itu anak harus dilatih secara berulang-ulang sejak dini, sehingga anak terampil mengucapkan kata-kata secara umumnya walaupun tidak sempurna seperti normalnya. Berbeda dengan bahasa isyarat, anak tunarungu di tuntut untuk wajib menguasai bahasa isyarat tersebut. Jika dilihat dari uraian di atas maka anak

tunarungu harus belajar menirukan ucapan kata-kata dengan jelas dan belajar untuk mengenal kosa kata lebih banyak dengan pengucapan yang tepat dan jelas.

4. Faktor Diri dan Sosial

Perkembangan diri pada anak tunarungu dilihat dari sebaikmana anak diterima di lingkungannya. Semakin baik lingkungan menerimanya akan semakin baik pula perkembangan dirinya. Anak tunarungu harus sering berkomunikasi dengan orang banyak. Minimnya komunikasi dengan orang banyak dan sekitar dapat menyebabkan terhambatnya perkembangan diri anak menjadi lemah dan mengalami kesulitan untuk berteman serta dipandang sangat malu oleh guru. Perilaku ini nantinya dapat menghambat kemajuan diri anak, sosial anak dan sulit untuk membangun harga diri didalam berhubungan dengan orang lain.

Peran dan perhatian orang tua sangatlah penting terhadap kemajuan faktor diri anak. Orang tua harus mampu memberikan perhatian yang lebih untuk anak tanpa adanya ketergantungan dan tekanan untuk anak. Pada anak tuli mereka memerlukan perhatian yang extra, begitupun dengan kasih sayang, agar mereka bisa tumbuh dengan normal layaknya seperti anak pada umumnya.

D. Penelitian Sebelumnya

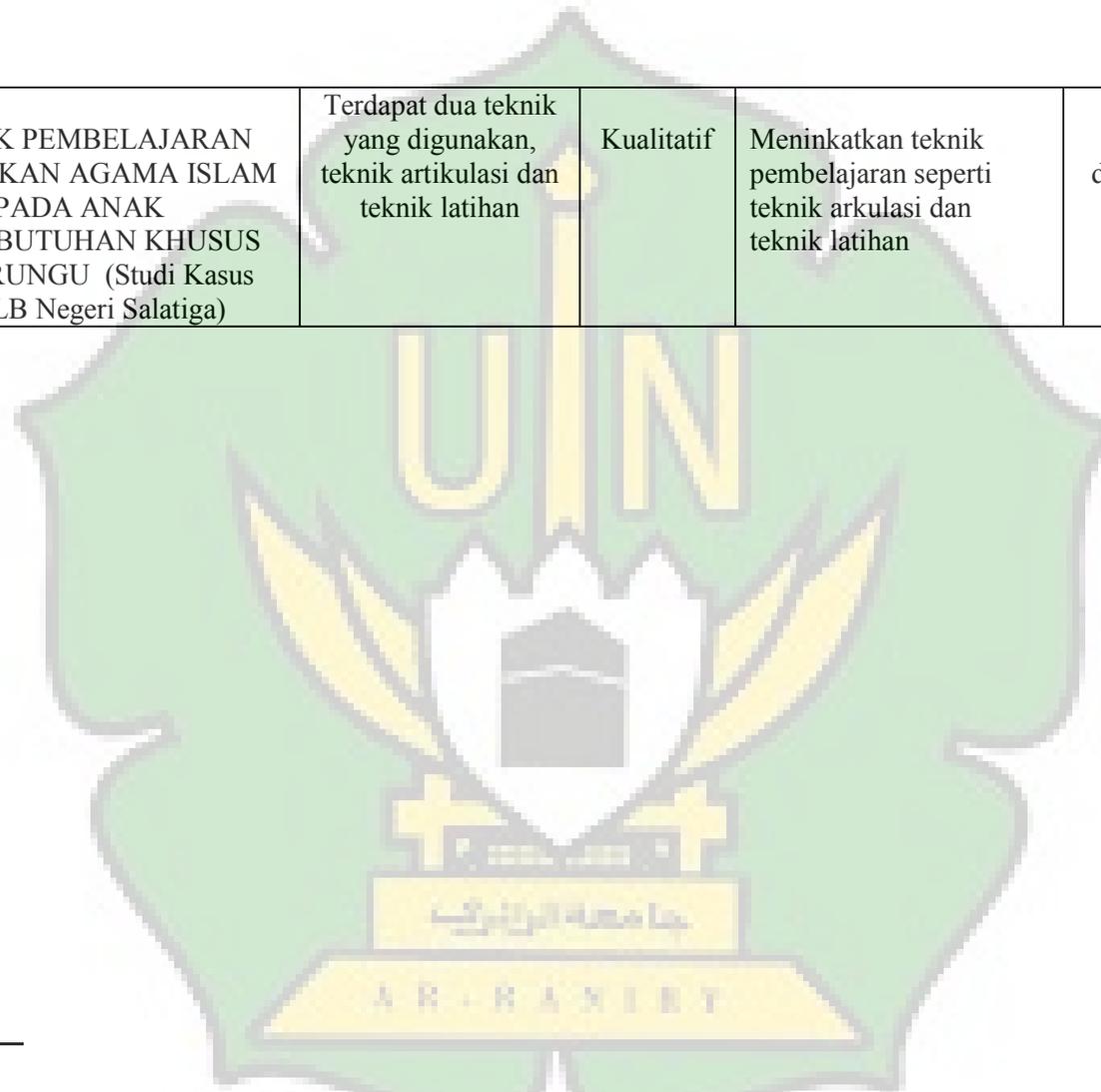
Tabel 1. Penelitian sebelumnya

Penulis	Judul	Hasil	Metode	Kelebihan	Kekurangan
DESY KUMALA SARI²⁷	FAKTOR-FAKTOR YANG MEMENGARUHI MINAT BELAJAR KOMPUTER AKUNTANSI SISWA KELAS XI SMK NEGERI 1 DEPOK TAHUN AJARAN 2017/2018	Terdapat pengaruh positif Motivasi Siswa ,perhatian siswa, motivasi siswa terhadap Minat Belajar Komputer Akuntansi	Kuantitatif	Mempunyai 7 variabel independent dan 1 varabel dependent	Kurangnya Referensi
LATIPAH AINI²⁸	IMPLEMENTASI MEDIA AUDIO VISUAL DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM ANAK TUNARUNGU DI SEKOLAH ILUAR BIASA PKK PROVINSI LAMPUNG	Terdapat pengaruh yang efektif dalam pembelajaran pendidikan agama islam menggunakan media audio visual	Kualitatif	Meningkatkan kualitas belajar dan hasil belajar	Membandingkan dengan kualitatif dan hanya menarik kesimpulan

²⁷ Desy Kumala Sari. 2018. *Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Belajar Komputer Akuntansi Siswa Kelas Xi Smk Negeri 1 Depok Tahun Ajaran 2017/2018*. Program Studi Pendidikan Akuntansi Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta

²⁸ Latipah Aini. 2018. *Implementasi Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak Tunarungu Di Sekolah Luar Biasa Pkk Provinsi Lampung*. Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

THONY ROHMAD DARMAWAN²⁹	TEKNIK PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS TUNARUNGU (Studi Kasus SMPLB Negeri Salatiga)	Terdapat dua teknik yang digunakan, teknik artikulasi dan teknik latihan	Kualitatif	Meningkatkan teknik pembelajaran seperti teknik arkulasi dan teknik latihan	Membandingkan dengan kualitatif dan hanya menarik kesimpulan
---	---	---	------------	--	---



²⁹ Thony Rohmad Darmawan. 2016. *Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Anak Berkebutuhan Khusus Tunarungu (Studi Kasus SmpIb Negeri Salatiga)*. Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Salatiga.

Pada penelitian ini peneliti mengukur pengaruh yang diberikan dari 3 (tiga) variabel independen terhadap 1 (satu) variabel dependen. Objek pada penelitian ini adalah siswa siswi tunarungu SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh. Penelitian sebelumnya tentang minat juga sudah pernah diteliti oleh Desy Kumala Sari dengan menggunakan metode kuantitatif, 7 (tujuh) variabel independen dan 1 (satu) variabel dependen, tetapi objek penelitian bertempat di SMK NEGERI 1 DEPOK. Sedangkan objek penelitian yang dibahas oleh peneliti kali ini adalah siswa siswi tunarungu SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh.

Adapun dengan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Latipah Aini dan Thony Rohmad Darmawan, penelitian yang dilakukan menggunakan metode kualitatif tanpa adanya pengukuran pengaruh dari variabel independen ke variabel dependen, penelitian yang dilakukan oleh Latipah Aini bertempat di Sekolah Luar Biasa PKK Provinsi Lampung sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Thony Rohmad Darmawan bertempat di SMPLB Negeri Salatiga.

E. Kerangka Pikir

Perkembangan teknologi saat ini menuntut setiap individu agar bisa mengoperasikan komputer dan bersaing mengikuti perkembangan teknologi yang semakin canggih. Pada perkembangan teknologi saat ini banyak menggunakan sistem komputer, sehingga penting untuk belajar komputer tanpa adanya batasan-batasan tertentu untuk seseorang belajar komputer, maka lahirlah permasalahan

mengapa siswa SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh masih banyak yang kurang berminat dalam mempelajari komputer.

Saat ini SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh khususnya anak tunarungu, memiliki wawasan yang sangat minim tentang komputer. Di tambah lagi kurangnya ketertarikan mereka untuk belajar komputer. Padahal jika dilihat dari perkembangan zaman, belajar komputer sangat penting untuk dipelajari oleh setiap individu tanpa mengenal status sosial dan keadaan fisik. Dengan adanya teknologi akan memudahkan seseorang untuk menyelesaikan sebuah pekerjaan. Teknologi diciptakan untuk mempermudah seseorang menyelesaikan suatu pekerjaan. Oleh karena itu setiap individu dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi yang semakin berkembang.

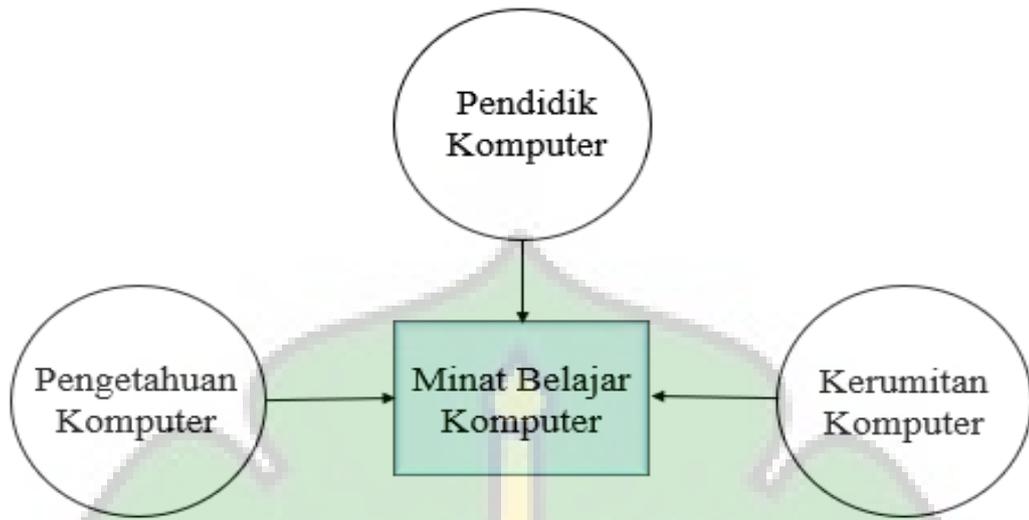
Pada umumnya belajar komputer ini kurang diminati karena persepsi siswa tunarungu yang menganggap komputer susah dan kurangnya basic dari dalam diri siswa itu sendiri. Belum lagi kemauan siswa yang berubah-ubah, jika dilihat dari keinginan siswa untuk mempelajari komputer sangatlah kurang, karena rendahnya keinginan untuk mempelajari hal-hal baru, hanya memfokuskan pada satu hal yang disenangi.

Dilihat dari kajian terkait hambatan yang mempengaruhi minat belajar siswa tunarungu SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh terhadap komputer, dapat mengarahkan peneliti dalam mengidentifikasi beberapa hambatan yang dialami siswa tunarungu SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh dalam mempelajari komputer, yaitu sebagai berikut:

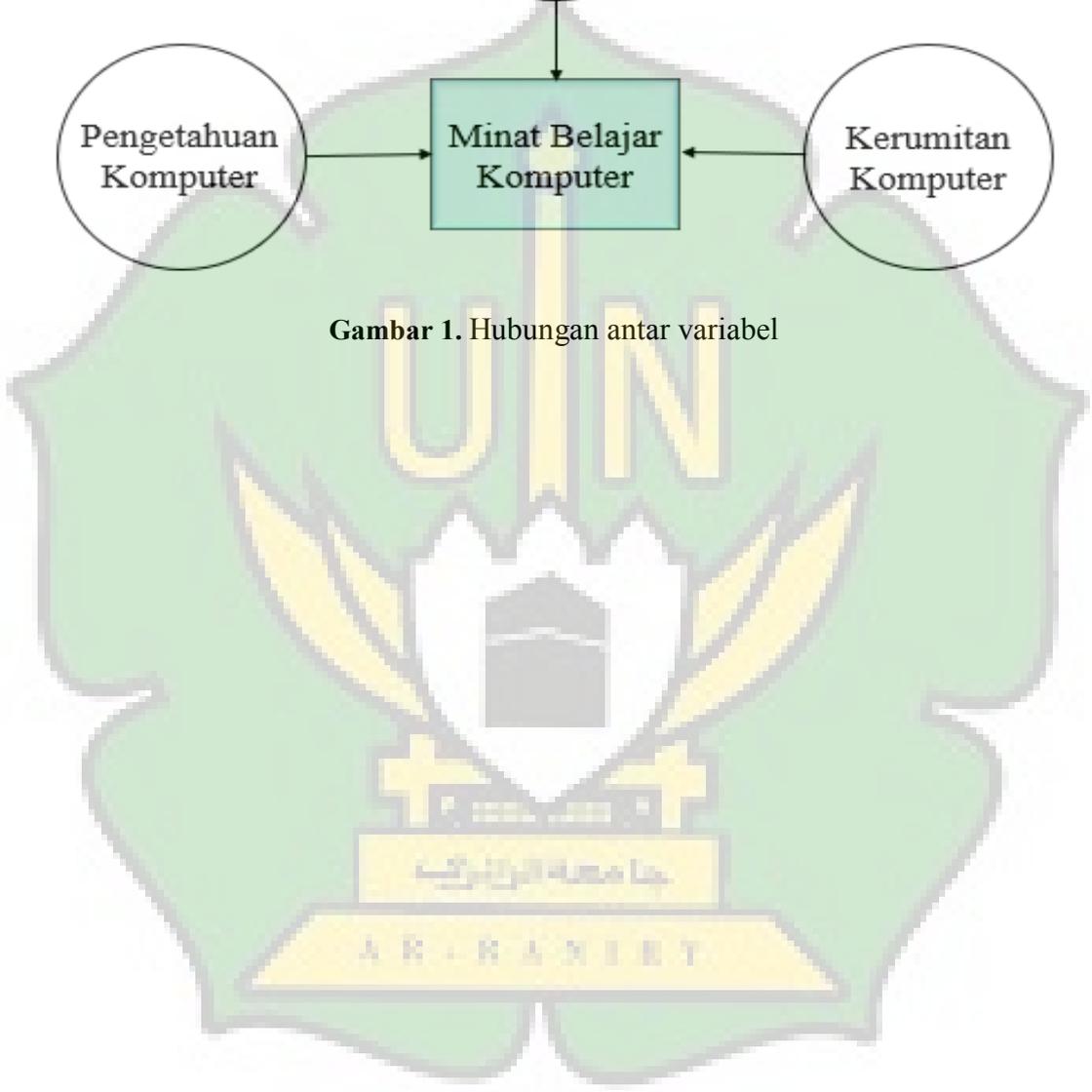
1. Masih kurangnya pemahaman siswa tunarungu SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh terhadap komputer.
2. Masih kurangnya kemampuan siswa tunarungu SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh dalam mengoperasikan komputer.
3. Pendidik yang belum mempuni.

Dari beberapa hambatan tersebut, perlu dilakukan Analisis Faktor-Faktor Hambatan yang Mempengaruhi Minat Belajar Komputer Siswa tunarungu SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh, sehingga perlu dilakukan suatu model pendekatan statistic SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*).

Penelitian ini melibatkan 4 (empat) faktor. Satu faktor internal yaitu Minat Belajar Komputer (*interest in learning Computers*). Sedangkan 3 (tiga) faktor lainnya merupakan merupakan faktor eksternal yaitu Pengetahuan Komputer (*Computer Knowledge*), Pendidik Komputer (*Computer Teacher*), dan Kerumitan komputer (*computer hassle*). Adapun pengaruh ketiga faktor eksternal terhadap minat belajar komputer Siswa Tunarungu SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh dapat dilihat melalui hubungan antar faktor yang telah dirancang sedemikian rupa. Gambaran hubungan antar faktor yang diteliti terlihat pada **Gambar 1** berikut.



Gambar 1. Hubungan antar variabel



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Rancangan penelitian merupakan langkah-langkah atau proses yang akan dilakukan saat penelitian. Rancangan penelitian juga meliputi proses perencanaan yang akan dilakukan saat penelitian.³⁰



Gambar 2. Tahapan rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif menggunakan instrumen (alat pengumpul data) yang menghasilkan data numerikal (angka). Analisis data dilakukan menggunakan teknik statistik untuk mereduksi dan

³⁰ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. 2009. Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta

mengelompokan data, menentukan hubungan serta mengidentifikasi perbedaan antar kelompok data³¹. Penelitian kuantitatif dilakukan agar peneliti lebih mudah melihat pengaruh antar variabel dengan perhitungan angka numerik. Penelitian kuantitatif dilakukan dengan alasan penelitian ilmiah.

Penelitian ini menggunakan penelitian *ex-post facto*, yaitu penelitian yang meneliti sebab serta akibat tanpa adanya campur tangan untuk merubah atau memanipulasi hasilnya oleh peneliti³².

Desain pada penelitian ini menggunakan desain penelitian survey. Desain penelitian survey dilakukan oleh peneliti dengan tujuan untuk memperoleh informasi dari responden melalui sampel yang diteliti. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan *Statistik*, yaitu SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) yang dirancang untuk menganalisis beberapa faktor didalam penelitian ilmiah.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh. Jadwal pelaksanaan penelitian ini dimulai dari bulan Oktober sampai bulan Desember 2019. Waktu untuk pengambilan data pada penelitian ini mengikuti kalender pendidikan yang berlaku pada sekolah SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh.

³¹Direktorat Tenaga Kependidikan , “*Pendekatan, Jenis, Dan Metode Penelitian Pendidikan*”Metodelogi/Penelitian. Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional 2008

³²Baso Intang Sappaile, “*Konsep Penelitian Ex-Post Facto*”. Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 1, No. 2, Juli : 2010.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi penelitian

Populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas : objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya³³. Dalam penelitian ini populasinya merupakan siswa tunarungu SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh.

Tabel 2. Populasi Penelitian

No	Wilayah	Laki-Laki	Perempuan
1	Siswa dan Siswi Tunarungu Sekolah Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh	40 Orang	27 Orang
Total			67 Orang

2. Sampel penelitian

Sampel merupakan sebagian dari jumlah populasi yang mewakili karakteristik yang dimiliki oleh populasi³⁴. Sampel ialah sebagian dari kumpulan populasi yang memiliki ciri-ciri atau kesamaan tertentu untuk diteliti. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampel jenuh. Teknik sampel jenuh

³³ Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan. 2009. *Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

³⁴ Sugiyono, P. Dr. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta

merupakan teknik penentuan sampel yang jika anggota populasi kurang dari 100, semua anggota populasi digunakan sebagai sampel³⁵.

Setelah dilakukan pengamatan ke SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh, jumlah dari populasi siswa tunarungu tidak lebih dari 100 orang, sehingga sampel yang diambil sejumlah 100% dari jumlah populasi siswa tunarungu SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh. Oleh karena itu penggunaan seluruh populasi tanpa menarik sebagian sampel disebut dengan teknik sampel jenuh.

Tabel 3. Sampel Penelitian

No	Nama Sekolah	Jumlah Peserta
1	Siswa/Siswi Tunarungu SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh	27 Orang
Total		27 Orang

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel merupakan sesuatu hal yang menjadi perhatian atau objek penelitian.³⁶ Sedangkan permodelan teori disebut konstruk³⁷. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Statistik*, yaitu SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) yang dirancang untuk menganalisis beberapa faktor didalam penelitian ilmiah. Pada model penelitian ini akan dipadukan dengan beberapa 3 (tiga) Variabel eksternal dan 1 (satu) variabel internal.

³⁵ Sugiyono. 2012. *Metodologi penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta,cv. Hal.2

³⁶ Suharsimi, A. (2002). *Metode Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

³⁷ Dooley, D. (1995). *Social research methods*, Prentice-Hall, Inc.

Variabel eksternal tersebut ialah Pengetahuan Komputer (*Computer knowledge*), Pendidik (*Computer Teacher*) dan kerumitan komputer (*Computer hassle*). Sedangkan variabel internal tersebut adalah minat belajar komputer (*Interest Learning Computers*). Dilihat dari variabel yang telah dibahas, akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Minat belajar Komputer (*interest In Learning Computers*)

Minat belajar (*Interest In Learning Computers*) merupakan bentuk sikap ketertarikan yang dimiliki oleh siswa tunarungu SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh yang mempelajari teknologi informasi komputer. Oleh karena itu peneliti mengukur sebesar mana hambatan-hambatan minat belajar komputer (*Interest In Learning Computers*) siswa tunarungu SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh.

2. Pengetahuan Komputer (*Knowledge*)

Pengetahuan (*knowledge*) merupakan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa tunarungu SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh yang mempelajari komputer, yang mana nantinya pengetahuan ini akan diimplementasikan pada kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu faktor pengetahuan Komputer (*Computer Knowledge*) ini di prediksi akan berpengaruh pada faktor Minat Belajar Komputer (*Interest In Learning Computers*).

3. Pendidik Komputer (*teacher*)

Pendidik (*teacher*) merupakan wadah dimana siswa tunarungu SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh menerima pemahaman tentang bagaimana cara penggunaan perangkat teknologi informasi komputer. sehingga faktor Pendidik (*Computer Teacher*) ini di prediksi akan berpengaruh pada faktor Minat Belajar (*Interest In Learning Computers*).

4. Kerumitan Komputer (*computer hassle*)

Definisi kerumitan (*complexity*) awalnya dikemukakan oleh Rogers, yaitu “*the degree to which an innovation is perceived as being difficult to use*”. Artinya kerumitan merupakan sejauh mana suatu inovasi dianggap sulit untuk digunakan³⁸. Maka dari itu faktor kerumitan komputer (*computer hassle*) diprediksi berpengaruh pada faktor minat belajar komputer (*Interest In Learning Computers*).

E. Teknik dan Instrumen Penelitian

1. Teknik pengumpulan data

Metode yang digunakan untuk penelitian ini menggunakan metode survei. Penelitian survei merupakan penelitian yang mengambil sampel dari sebagian populasi dengan menggunakan kuesioner untuk mengumpulkan data pokok³⁹. Agar memperoleh data dan informasi yang sesuai dengan objek penelitian,

³⁸ Jogiyanto. (2008). *Sistem Informasi Keperilakuan. Edisi Revisi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

³⁹ Singarimbun, M. Efendi,. (1995). *Metode Penelitian Survei. Cetakan Kedua*. Jakarta: PT. Pustaka LP3ES Indonesia.

peneliti melakukan kegiatan metode pengumpulan data kuesioner (Angket). Teknik kuesioner merupakan suatu cara untuk memperoleh data langsung dari responden menggunakan daftar pertanyaan/pernyataan mengenai variabel-variabel yang diukur.⁴⁰ Penelitian ini menggunakan teknik kuesioner untuk mengumpulkan data.

2. Instrumen penelitian

Pada penelitian ini menggunakan 4 (empat) instrumen yang akan digunakan oleh peneliti. Dari instrumen tersebut akan mengukur dari masing-masing variabel. Untuk pengukuran kuisoner dibuat dengan menggunakan skala likert. Pengukuran skala likert digunakan untuk mengukur sebuah sikap, sebuah pendapat, dan sebuah persepsi individu maupun banyak orang tentang fenomena sosial⁴¹.

Untuk skor nilai dari yang tertinggi samapai yang terendah. Skala ukur skor yaitu sangat setuju (skor 5), setuju (skor 4), netral (skor 3), tidak setuju (skor 2), dan sangat tidak setuju (skor 1).

Pada penelitian ini peneliti menggunakan beberapa indikator yang instrumen penelitiannya merupakan adopsi dari penelitian terdahulu. Beberapa indikator tersebut akan dijabarkan lebih rinci pada **Tabel 5** dibawah ini.

⁴⁰ Zainal Mustafa EQ. (2009). *Mengurai Variabel Hingga Instrumentasi* . Yogyakarta: Graha Ilmu.

⁴¹ Sugiyono, 2008. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta

Tabel 4. Tabel indikator variabel

No	Variabel	Indikator	Butir Soal
1	Minat Belajar	a. perasaan senang b. perhatian c. ketertarikan	8
2	Pengetahuan	a. Pemahaman tentang teknologi informasi komputer b. pengetahuan/kemampuan intelektual dalam menggunakan teknologi informasi komputer	4
3	Pendidik	a. proses belajar mengajar b. kompetensi Pendidik	13
4	Kerumitan	a. pemahaman materi pembelajaran b. pengoprasian teknologi komputer c. Waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas	6

Setelah menjabarkan indikator instrumen pada penelitian ini, selanjutnya peneliti akan menjabarkan beberapa instrumen pernyataan pada **Tabel 6** dibawah ini.

Tabel 5. Butir Pernyataan dan variabel

No	Pernyataan	Variabel
1	Saya merasa senang ketika belajar mata pelajaran komputer.	Minat Belajar ⁴²
2	Pendidik kurang menyenangkan dalam mengajar, sehingga saya menjadi malas belajar	
3	Saya belajar komputer karena saya tahu manfaat kegunaannya saat ini dan akan datang.	
4	Saya mengikuti pembelajaran komputer dengan perasaan sangat senang.	

⁴² Bagas Saputro, "Kontribusi Minat Belajar Dan Persepsi Siswa Tentang Kinerja Terhadap Prestasi Belajar Matematika Di Sd Muhammadiyah 14 Surakarta Tahun Ajaran 2016/2017" ([Http://Eprints.Ums.Ac.Id/15058/23/LAMP.Pdf](http://Eprints.Ums.Ac.Id/15058/23/LAMP.Pdf))

5	Ketika Pendidik sedang menjelaskan materi dan mempraktekkannya saya tidak mencatat/mempraktekkan.	Pengetahuan
6	Saya memperhatikan Pendidik saat sedang menjelaskan materi.	
7	Tugas yang diberikan Pendidik membuat saya semakin tertarik untuk belajar komputer	
8	Saya merasa putus asa ketika saya tidak bisa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.	
9	Saya paham dan tau apa itu kegunaan dan manfaat komputer	
10	Belajar teknologi informasi komputer dapat menambah wawasan dan pengetahuan saya	
11	Saya paham mengoperasikan komputer dengan baik dan benar	
12	Saya merasa mudah untuk berinteraksi dengan teknologi komputer	
13	Saya mengerti apa yang di jelaskan Pendidik pada saat menerima materi	
14	Selama pembelajaran saya hanya mendengarkan saja tanpa mencoba atau meperaktekannya.	
15	Setiap pembelajaran berlangsung, Pendidik tidak pernah memberikan kesempatan bertanya kepada saya.	
16	Materi yang diberikan mudah untuk saya pahami	
17	Selama saya bertanya, Pendidik tidak memperhatikan.	
18	Bahasa yang digunakan Pendidik mudah dipahami.	
19	Saya mengalami kesulitan dalam proses belajar, karena Pendidik tidak jelas menerangkan materi.	
20	Pendidik menyemangati dan memotivasi saya untuk terbiasa belajar tekologi komputer.	

21	Pendidik memberitahu tentang tujuan pembelajaran dan kompetensi pembelajaran pada tiap mata materi kepada saya	
22	Pendidik memberi motivasi pada waktu proses belajar mengajar sedang berlangsung	
23	Pendidik melakukan tes intelegensi/ kecerdasan pada awal proses pembelajaran.	
24	Pendidik menciptakan kreatifitas saya pada saat proses pembelajaran.	
25	Pendidik memberikan tugas individu kepada saya dengan materi masing- masing ⁴³ .	
26	Saya mudah melakukan pengoperasian perangkat komputer	Kerumitan
27	Saya tidak mengalami kesulitan di saat membuka dan mempelajari sebuah aplikasi di komputer	
28	Saya tidak mengalami hal yang sulit saat saya menyelesaikan latihan atau tugas yang diberikan saat belajar komputer	
29	Komputer bisa membantu menunjang skill dan kemampuan saya	
30	Menggunakan komputer akan memakan banyak waktu didalam penyelesaian tugas saya	
31	Saya perlu penambahan waktu untuk menyelesaikan suatu tugas saya	

⁴³ Bagas Saputro, "Kontribusi Minat Belajar Dan Persepsi Siswa Tentang Kinerja Terhadap Prestasi Belajar Matematika Di Sd Muhammadiyah 14 Surakarta Tahun Ajaran 2016/2017" [Http://Eprints.Ums.Ac.Id/15058/23/LAMP.Pdf](http://Eprints.Ums.Ac.Id/15058/23/LAMP.Pdf)

F. Validitas dan Realibilitas Instrumen

1. Validitas Instrumen

Validitas digunakan untuk mengukur sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melaksanakan fungsi ukurnya⁴⁴. Pada penelitian ini Peneliti menggunakan instrumen berupa kuesioner sehingga hanya perlu memenuhi validitas konstruk/variabelnya saja.

Uji validitas butir-butir instrument menggunakan bantuan program komputer SPSS *Statistical Program for Social Science (SPSS) for Windows*. Kriteria pengujian suatu butir dikatakan valid apabila nilai rhitung lebih besar dari nilai taraf signifikan 5%.

2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah alat ukur yang mengukur pada kekuatan atau keandalan dari instrumen agar bisa digunakan untuk peneliti lainnya⁴⁵. Pada pengujian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Uji reliabilitas instrument penelitian ini menggunakan SPSS *Statistical Program for Social Science (SPSS) for Windows*.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk melihat gambaran objek yang diteliti ,seperti mean, medians dan modus. Sedangkan statistik

⁴⁴ Saifuddin Azwar, *Reliabilitas Dan Validitas, Edisi Ketiga*, Cet. Ke- 11,(Yogyakarta:Pustaka Pelajar , 2011), Hal: 5

⁴⁵ Saifuddin Azwar, *Reliabilitas Dan Validitas...*, Hal. 5

inferensial dipakai untuk menarik sebuah kesimpulan dalam penelitian, seperti analisis jalur, uji prasyarat dan uji hipotesis. Ada 4 (empat) uji analisis jalur, yaitu uji normalitas, uji linearitas, uji heterokedastisitas dan uji multikolinearitas. Berikut penjelasan dari 4 (empat) uji analisis jalur :

1. Uji normalitas

Uji normalitas merupakan uji untuk melihat data dari penelitian apakah berasal dari populasi yang sebarannya normal atau tidak normal. Untuk uji normalitas peneliti menggunakan rumus Kolmogorov Smirnov sampel tunggal. Berikut rumusnya dibawah ini :

$$D = \max |F_0(X) - S_N(X)|$$

Jika D hitung \geq D tabel dengan taraf signifikan 5% dan ukuran sampel N atau $p \leq 0,05$; maka data tidak normal. Sebaliknya jika harga hitung $<$ harga tabel dengan taraf signifikan dan ukuran sampel yang sama atau $p > 0,05$; maka data dikatakan normal⁴⁶.

2. Uji linearitas

Uji linieritas digunakan agar mengetahui apakah variabel X dan variabel Y mempunyai hubungan yang linier atau tidak. sehingga perlu di uji kedua variabel tersebut dengan menggunakan uji F pada taraf signifikan 5% yang rumusnya :

$$F_{reg} = \frac{RK_{reg}}{RK_{res}}$$

Keterangan:

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014) hal. 24

- F_{reg} = Harga F garis linier
- Rk_{reg} = Rerata kuadrat regresi
- Rk_{res} = Rerata kuadrat residu

Kriteria yang digunakan untuk menguji linieritas dapat diketahui melalui nilai signifikan F. Hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat dikatakan linier apabila nilai signifikan F lebih besar dari 0,05⁴⁷.

3. Uji heterokedastisitas

Uji heterokedastisitas dilakukan untuk menguji hetero yang dimana didalam model regresi dilihat apakah ada terjadinya ketidaksamaan *variance* dari *residual* satu pengamatan dengan pengamatan lain. Jika *variance* dari suatu pengamatan ke pengamatan lain tetap, disebut homokedastisitas, sedangkan jika berbeda katakan Heterokedastisitas⁴⁸.

Untuk melihat apakah ada atau tidak terjadi heterokedastisitas dengan melihat grafik Plot. Cara melihat grafik Plot yaitu :

- a. Jika terjadi pola tertentu, seperti titik-titik yang membentuk pola tertentu yang teratur, hal itu berarti mengindikasikan heterokedastisitas.
- b. Apabila tidak terdapat pola yang jelas, seperti gambaran titik tertentu dan titik menyebar di atas dan di bawah angka 0 dan Y, dinyatakan tidak terjadinya heterokedastisitas.

4. Uji multikolinearitas

⁴⁷ Asyhar Basyari. 2013. *Hubungan antara minat dan prestasi belajar sejarah dengan kesadaran sejarah siswa Man Yogyakarta III*. Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Universitas Negeri Yogyakarta

⁴⁸ Ghozali, Imam. 2006. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program Spss*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Dipenogoro

Untuk menguji multikolinieritas antar variabel bebas tidak boleh adanya korelasi yang tinggi yaitu r lebih besar dari 0,800. Pengujian ini memakai teknik analisis product moment guna menghitung korelasi antar variabel bebas. Ketentuannya jika korelasi lebih besar dari 0,800 berarti terjadi multikolinieritas antar variabel bebas. Ini berarti untuk persyaratan uji regresi linier berganda tidak dapat dilanjutkan. Sebaliknya jika tidak terjadi multikolinieritas, uji regresi linier berganda dapat dilanjutkan⁴⁹.

Berikut ada 3 (tiga) tahap yang akan menjadi acuan untuk menjawab hipotesis yaitu, menentukan pengaruh antar variabel secara bersamaan(simultan), menentukan koefisien jalur(uji prasyarat) dan menguji kesimpulan dari kemaknaan jalur(kesimpulan).

Hipotesis (H_a) penelitian ini yaitu terdapat pengaruh yang signifikan variabel X terhadap variabel Y. Sedangkan Hipotesis Null (H_0) dalam penelitian ini tidak ada pengaruh signifikan dari variabel X ke variabel Y. Kriteria penerimaan atau penolakan H_0 dapat dilihat dari hasil Uji t. H_0 ditolak jika nilai signifikan hasil perhitungan $< 0,05$, yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan⁵⁰.

⁴⁹ Asyhar Basyari. 2013. *Hubungan antara minat dan prestasi belajar sejarah dengan kesadaran sejarah siswa Man Yogyakarta III*. Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Universitas Negeri Yogyakarta

⁵⁰ Sudjana, *Metode Statistika edisi V*, (Bandung: Tarsito, 1992), hal. 231

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Objek Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada pengujian Minat belajar Komputer menggunakan pendekatan Statistik di SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh. Jumlah responden dari penelitian ini yaitu 27 siswa/siswi tingkat SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh. Pengambilan data pada penelitian ini dimulai dari tanggal 18 April 2020 sampai dengan 10 Juni 2020. Total responden yang menerima kuesioner adalah 27 orang siswa/siswi tingkat SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh. Berikut deskriptif rincian pengumpulan kuesioner yang telah disebarkan.

Tabel 6. Deskriptif Rincian Pengumpulan Kuesioner

Keterangan	Jumlah	Total %
kuesioner tersebar	27	100%
Kuesioner kembali	27	100%
Kuesioner tidak kembali	0	0%

Pada jumlah keseluruhan kuesioner yang kembali, selanjutnya akan dilakukan perhitungan data (Uji Asumsi Klasik dan Uji Hipotesis) pada taraf Signifikan 5% (0,05). Data tersebut selanjutnya diolah menggunakan Aplikasi *Statistical Program for Social Science* (SPSS) dan Microsoft Excel.

B. Identitas Responden

Berdasarkan angket yang telah disebar dan diisi oleh responden, peneliti mendapatkan jumlah data responden dan identitas responden sebagai berikut :

Tabel 7. Jumlah Responden

Keterangan	Jumlah	Persen %
SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh	27 orang	100%

Dari total jumlah keseluruhan siswa peneliti hanya memfokuskan responden pada tingkat SMA, hal ini dikarenakan mata pelajaran komputer hanya ada pada tingkat SMA.

Tabel 8. Indetitas Responden

Jenis Kelamin	Jumlah	Persen %
Pria	16 orang	59,3%
Wanita	11 orang	40,7%
Total		100%

Kuesioner yang disebar oleh peneliti sebanyak seluruh siswa/siswa Tunarungu tingkat SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh

yang berjumlah 27 orang. Dari keseluruhan total kuesioner yang telah di edarkan dan kembali sebanyak 27 kuesioner .

C. Uji Instrumen

1. Uji Validitas instrumen

Uji validitas dikatakan valid apabila nilai r_{hitung} lebih besar dari pada nilai r_{tabel} dengan taraf signifikan 0,05 (5%). Begitupun dengan kebalikannya bila r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} maka butir instrumen dinyatakan tidak valid. Adapun uji validitas dengan total responden sebanyak 27 siswa tingkatan SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh menggunakan ketentuan ($df= N-2$), untuk $r_{tabel} = 0.367$. Selanjutnya akan dianalisa data menggunakan aplikasi SPSS. Berikut akan di uraikan lebih rinci pada **Tabel 10** dibawah ini.

Tabel 9. Hasil Uji Validitas

No instrumen	Variabel	Nilai (r_{tabel})	Nilai (r_{hitung})	Keterangan
Butir A1	Minat Belajar Komputer(Y)	0,367	0,655	Valid
Butir A2		0,367	0,135	Tidak Valid
Butir A3		0,367	0,565	Valid
Butir A4		0,367	0,695	Valid
Butir A5		0,367	-0,155	Tidak Valid
Butir A6		0,367	0,632	Valid
Butir A7		0,367	0,649	Valid
Butir A8		0,367	0,589	Valid
Butir B1	Pengetahuan Komputer(X_1)	0,367	0,597	Valid
Butir B2		0,367	0,613	Valid

Butir B3		0,367	0,696	Valid
Butir B4		0,367	0,715	Valid
Butir C1		0,367	0,371	Valid
Butir C2		0,367	-0,079	Tidak Valid
Butir C3		0,367	0,141	Tidak Valid
Butir C4		0,367	0,605	Valid
Butir C5		0,367	0,208	Tidak Valid
Butir C6		0,367	0,127	Tidak Valid
Butir C7		0,367	-0,090	Tidak Valid
Butir C8		0,367	0,555	Valid
Butir C9		0,367	0,521	Valid
Butir C10	Pendidik Komputer(X_2)	0,367	0,673	Valid
Butir C11		0,367	0,560	Valid
Butir C12		0,367	0,653	Valid
Butir C13		0,367	0,775	Valid
Butir D1		0,367	0,617	Valid
Butir D2		0,367	0,655	Valid
Butir D3	Kerumitan Komputer(X_3)	0,367	0,541	Valid
Butir D4		0,367	0,617	Valid
Butir D5		0,367	0,300	Tidak Valid
Butir D6		0,367	0,298	Tidak Valid

Dari tabel uji validitas yang telah diuraikan di atas, beberapa instrumen yang digunakan pada variabel Y memiliki instrumen valid sebanyak 6 (enam) instrumen dan tidak valid sebanyak 2 (dua) instrumen, variabel X_1 dinyatakan semua valid, variabel X_2 memiliki instrumen valid sebanyak 8 (delapan) instrumen dan tidak valid sebanyak 5 (lima) instrumen, sedangkan variabel X_3 memiliki instrumen valid sebanyak 4 (empat) instrumen dan tidak valid sebanyak 2 (dua) instrumen.

2. Uji reliabilitas instrumen

Pengujian reabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, jumlah responden sebanyak 27 orang siswa dengan menggunakan ketentuan ($df = N-2$) untuk $r_{tabel} = 0,367$ pada taraf signifikan 5% (0,05). Untuk memenuhi Kriteria asumsi reabilitas, r_{hitung} harus lebih besar dari r_{tabel} . Sebaliknya jika r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} , maka alat ukur tersebut tidak memenuhi asumsi reliabilitas. Berikut akan di uraikan lebih rinci pada **Tabel 11** dibawah ini.

Tabel 10. Hasil Uji Reliabilitas

No	Variabel	Nilai (r_{tabel})	Nilai (<i>Alpha Cronbach</i>)	Jumlah Instrumen	Keterangan
1	Minat Belajar Komputer(Y)	0,367	0,775	6	Reliabel
2	Pengetahuan Komputer(X ₁)	0,367	0,517	4	Reliabel
3	Pendidik Komputer(X ₂)	0,367	0,806	8	Reliabel
4	Kerumitan Komputer(X ₃)	0,367	0,735	4	Reliabel

Alpha Cronbach mempunyai Skor tersendiri agar instrumen tersebut bisa dikatakan variabel, yaitu $< 0,50$ = Rendah, $0,50 - 0,60$ = Cukup dan $0,70 - 0,80$ = Tinggi. Setelah melakukan uji linieritas dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, maka didapatkan hasil r_{hitung} lebih besar daripada r_{tabel} . Sehingga

instrumen yang digunakan dalam variabel Y, X₁, X₂ dan X₃ dinyatakan memenuhi asumsi reliabilitas dan memiliki nilai skor reliabilitas yang cukup dan tinggi.

D. Statistik deskriptif

Berikut disajikan secara ringkas detail dari bentuk nilai *Mean* (rata-rata), *Standard Deviation* (nilai rata-rata), dan hubungan antar variabel.

Tabel 11. Rata-rata dan Standar Deviasi antar Variabel

Variabel	Mean	Standard Deviation
Minat Belajar komputer	3,91	0,69
Pengetahuan Komputer	3,93	0,52
Pendidik komputer	3,69	0,54
Kerumitan komputer	3,47	0,75

Dilihat dari **Tabel 12** di atas nilai *Mean* (rata-rata) dari semua variabel yang digunakan di penelitian ini berkisar pada 3,47 hingga 3,93 dengan *Standard deviation* (tingkat penyebaran data) berkisar antara 0,52 hingga 0,75.

Dalam penelitian ini penulis menentukan banyaknya kelas interval sebanyak 5 (lima kelas), dengan rumus yang digunakan ialah⁵¹.

$$\text{Panjang Kelas Interval} = \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak Kelas Interval}}$$

Keterangan:

- Rentang = Nilai tertinggi – Nilai terendah

⁵¹ Sudjana. 2001. *Metode & Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung : Falah Production.

- Banyaknya kelas interval = 5
- Berdasarkan rumus diatas maka panjang kelas interval adalah:

$$\begin{aligned} \text{Panjang Kelas Interval} &= \frac{5-1}{5} \\ &= 0,8 \end{aligned}$$

Untuk kriteria dari penilaian adalah sebagai berikut:

Tabel 12. Interval Penilaian Jawaban Responden

Interval	Penilaian
1,00 – 1,79	Sangat Tidak Baik
1,80 – 2,59	Kurang Baik
2,60 – 3,39	Cukup Baik
3,40 – 4,19	Baik
4,20 – 5,00	Sangat Baik

1. Minat Belajar komputer (Y)

Berikut tabel deskriptif minat belajar komputer yang akan menjelaskan tanggapan responden terhadap variabel Minat belajar komputer pada siswa SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh.

Tabel 13. Minat Belajar komputer

No.	PERTANYAAN	SS	S	N	TS	STS	Mean	Standar Deviation
1	Saya merasa senang ketika belajar mata pelajaran komputer.	15	9	1	2	-	4,37	0,88
2	Pendidik kurang menyenangkan dalam mengajar, sehingga saya menjadi malas belajar	0	0	0	0	0	0	0
3	Saya belajar komputer karena saya tahu manfaat kegunaannya saat ini dan akan datang.	12	12	2	-	1	4,25	0,90

4	Saya mengikuti pembelajaran komputer dengan perasaan sangat senang.	12	9	5	1	-	4,18	0,87
5	Ketika Pendidik sedang menjelaskan materi dan mempraktekkannya saya tidak mencatat/mempraktekkan	0	0	0	0	0	0	0
6	Saya memperhatikan Pendidik saat sedang menjelaskan materi.	10	9	4	4	-	3,92	1,07
7	Tugas yang diberikan Pendidik membuat saya semakin tertarik untuk belajar komputer	12	6	5	4	-	3,96	1,12
8	Saya merasa putus asa ketika saya tidak bisa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.	1	8	6	8	4	2,77	1,15
Rata-rata							3,90	
Tingkat Penyebaran								0,69

Dilihat dari **Tabel 14** di atas tingkat Minat belajar komputer siswa SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh merasakan adanya minat belajar, dibuktikan dengan memiliki nilai rata-rata 3,90. Jika di ukur dengan interval penilaian berkategori “Baik” karena memiliki nilai rata-rata sebesar 3,90.

2. Pengetahuan Komputer (X_1)

Berikut tabel deskriptif pengetahuan komputer yang akan menjelaskan tanggapan responden terhadap variabel pengetahuan komputer pada siswa SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh.

Tabel 14. Pengetahuan Komputer

No.	PERTANYAAN	SS	S	N	TS	STS	Mean	Standar Deviation
1	Saya paham dan tau apa itu kegunaan dan manfaat komputer	8	19	-	-	-	4,29	0,46

2	Belajar teknologi informasi komputer dapat menambah wawasan dan pengetahuan saya	11	14	1	1	-	4,29	0,72
3	Saya paham mengoperasikan komputer dengan baik dan benar	5	13	8	1	-	3,81	0,78
4	Saya merasa mudah untuk berinteraksi dengan teknologi komputer	4	9	8	4	2	3,33	1,14
Rata-rata							3,93	
Tingkat Penyebaran								0,52

Dilihat dari **Tabel 15** di atas tingkat Pengetahuan komputer siswa SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh mengetahui fungsi dari sebuah alat komputer, dibuktikan dengan memiliki nilai rata-rata 3,93. Jika diukur dengan interval penilaian berkategori “Baik” karena memiliki nilai rata-rata sebesar 3,90.

3. Pendidik komputer (X₂)

Berikut tabel deskriptif Pendidik komputer yang akan menjelaskan tanggapan responden terhadap variabel Pendidik komputer pada siswa SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh.

Tabel 15. Pendidik Komputer

No.	PERTANYAAN	SS	S	N	TS	STS	Mean	Standar Deviation
1	Saya mengerti apa yang di jelaskan Pendidik pada saat menerima materi	2	10	7	2	-	3,55	0,75
2	Selama pembelajaran saya hanya mendengarkan saja tanpa mencoba atau meperaktekannya.	0	0	0	0	0	0	0

3	Setiap pembelajaran berlangsung, Pendidik tidak pernah memberikan kesempatan bertanya kepada saya.	0	0	0	0	0	0	0
4	Materi yang diberikan mudah untuk saya pahami	5	15	5	2	-	3,85	0,81
5	Selama saya bertanya, Pendidik tidak memperhatikan.	0	0	0	0	0	0	0
6	Bahasa yang digunakan Pendidik mudah dipahami.	0	0	0	0	0	0	0
7	Saya mengalami kesulitan dalam proses belajar, karena Pendidik tidak jelas menerangkan materi.	0	0	0	0	0	0	0
8	Pendidik menyemangati dan memotivasi saya untuk terbiasa belajar teknologi komputer.	8	16	2	1	-	4,14	0,71
9	Pendidik memberitahu tentang tujuan pembelajaran dan kompetensi pembelajaran pada tiap mata materi kepada saya	4	16	3	4	-	3,74	0,90
10	Pendidik memberi motivasi pada waktu proses belajar mengajar sedang berlangsung	5	16	4	2	-	3,88	0,80
11	Pendidik melakukan tes intelegensi/ kecerdasan pada awal proses pembelajaran.	1	13	8	5	-	3,37	0,83
12	Pendidik menciptakan kreatifitas saya pada saat proses pembelajaran.	3	14	7	3	-	3,62	0,83
13	Pendidik memberikan tugas individu kepada saya dengan materi masing- masing. ⁵²	4	9	7	7	-	3,37	1,04
Rata-rata							3,69	
Tingkat Penyebaran								0,54

Dilihat dari **Tabel 16** di atas Pendidik Komputer siswa SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh merasakan adanya Pendidik yang baik, dibuktikan dengan memiliki nilai rata-rata 3,69. Jika di ukur dengan interval penilaian berkategori “Baik” karena memiliki nilai rata-rata sebesar 3,69.

⁵² Bagas Saputro,” *Kontribusi Minat Belajar Dan Persepsi Siswa Tentang Kinerja Terhadap Prestasi Belajar Matematika Di Sd Muhammadiyah 14 Surakarta Tahun Ajaran 2016/2017*” [Http://Eprints.Ums.Ac.Id/15058/23/LAMP.Pdf](http://Eprints.Ums.Ac.Id/15058/23/LAMP.Pdf)

4. Kerumitan Komputer (X_3)

Tabel dibawah ini adalah tabel deskriptif kerumitan komputer. Berikut tabel deskriptif kerumitan komputer yang akan menjelaskan tanggapan responden terhadap variabel komputer pada siswa SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh.

Tabel 16. Kerumitan Komputer

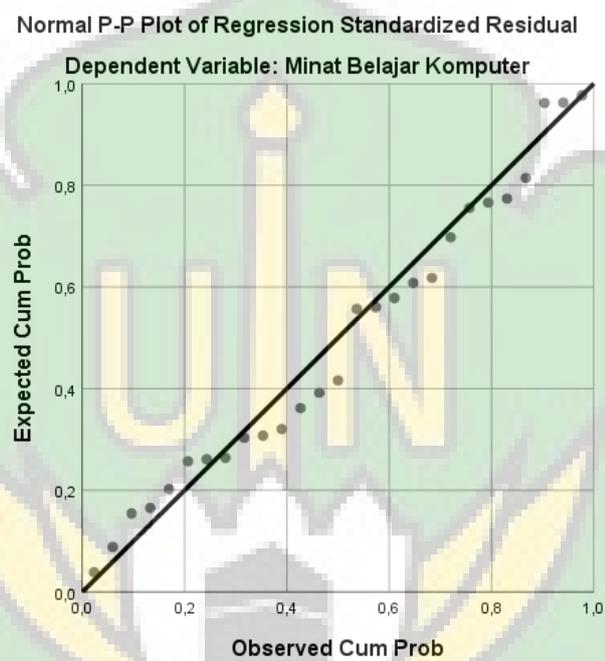
No.	PERTANYAAN	SS	S	N	TS	STS	Mean	Standar Deviation
1	Saya mudah melakukan pengoperasian perangkat komputer	4	8	10	5	-	3,40	0,97
2	Saya tidak mengalami kesulitan di saat membuka dan mempelajari sebuah aplikasi di komputer	3	11	7	6	-	3,40	0,97
3	Saya tidak mengalami hal yang sulit saat saya menyelesaikan latihan atau tugas yang diberikan saat belajar komputer	2	11	7	7	-	3,29	0,95
4	Komputer bisa membantu menunjang skill dan kemampuan saya	8	10	5	3	1	3,77	1,12
5	Menggunakan komputer akan memakan banyak waktu didalam penyelesaian tugas saya	0	0	0	0	0	0	0
6	Saya perlu penambahan waktu untuk menyelesaikan suatu tugas saya	0	0	0	0	0	0	0
Rata-rata							3,46	
Tingkat Penyebaran								0,75

Dilihat dari **Tabel 17** di atas tingkat kerumitan komputer siswa SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh merasakan kerumitan komputer, dibuktikan dengan memiliki nilai rata-rata 3,46. Jika di ukur dengan interval penilaian berkategori “Baik” karena memiliki nilai rata-rata sebesar 3,46.

E. Uji Prasyarat (Asumsi Klasik)

1. Uji Normalitas

Untuk melihat hasil uji signifikan, dapat dilihat pada **Gambar 4** dan **Gambar 5** dibawah ini :



Gambar 3. Grafik PP Plot

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		27
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	,41079747
Most Extreme Differences	Absolute	,108
	Positive	,108
	Negative	-,081
Test Statistic		,108
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Gambar 4. Hasil Uji Normalitas

Untuk melihat hasil uji normalitas dengan menggunakan pengujian grafik P-P Plot dan uji one sample kolmogorov. Pada hasil pengujian grafik P-P Plot menunjukkan bahwa data menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal, dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi normal. Jika dilihat pada uji one sample kolmogorov, nilai (asyp. Sig = 0,200), maka model regresi memenuhi asumsi normalitas.

2. Uji Linieritas

Signifikan uji linieritas dapat dilihat pada output perhitungan statistik menggunakan SPSS . Berikut akan dirincikan lebih jelas pada **Gambar 6, 7, 8** dan **Tabel 18** dibawah ini :

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Minat Belajar Komputer * Pengetahuan Komputer	Between Groups	(Combined)	7,417	7	1,060	3,987	,008
		Linearity	7,215	1	7,215	27,148	,000
		Deviation from Linearity	,202	6	,034	,127	,991
Within Groups			5,049	19	,266		
Total			12,466	26			

Gambar 5. Minat Belajar komputer * Pengetahuan komputer

Hasil dari uji linieritas Minat Belajar komputer * Pengetahuan komputer pada **Gambar 6** menunjukkan bahwa nilai signifikan lebih kecil dari taraf 0,05, maka dikatakan Linear.

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Minat Belajar Komputer * Pengajar Komputer	Between Groups	(Combined)	7,357	13	,566	1,440	,260
		Linearity	3,020	1	3,020	7,685	,016
		Deviation from Linearity	4,336	12	,361	,919	,555
Within Groups			5,109	13	,393		
Total			12,466	26			

Gambar 6. Minat Belajar komputer * Pendidik Komputer

Hasil dari uji linieritas Minat Belajar komputer * Pendidik komputer pada **Gambar 7** menunjukkan bahwa nilai signifikan lebih besar dari taraf 0,05, maka dikatakan tidak Linear.

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Minat Belajar Komputer * Kerumitan Komputer	Between Groups	(Combined)	8,209	9	,912	3,642	,011
		Linearity	6,336	1	6,336	25,303	,000
		Deviation from Linearity	1,872	8	,234	,934	,514
	Within Groups	4,257	17	,250			
Total			12,466	26			

Gambar 7. Minat Belajar komputer * Kerumitan komputer

Hasil dari uji linieritas Minat Belajar komputer * Kerumitan komputer pada **Gambar 8** menunjukkan bahwa nilai signifikan lebih kecil dari taraf 0,05, maka dikatakan Linear.

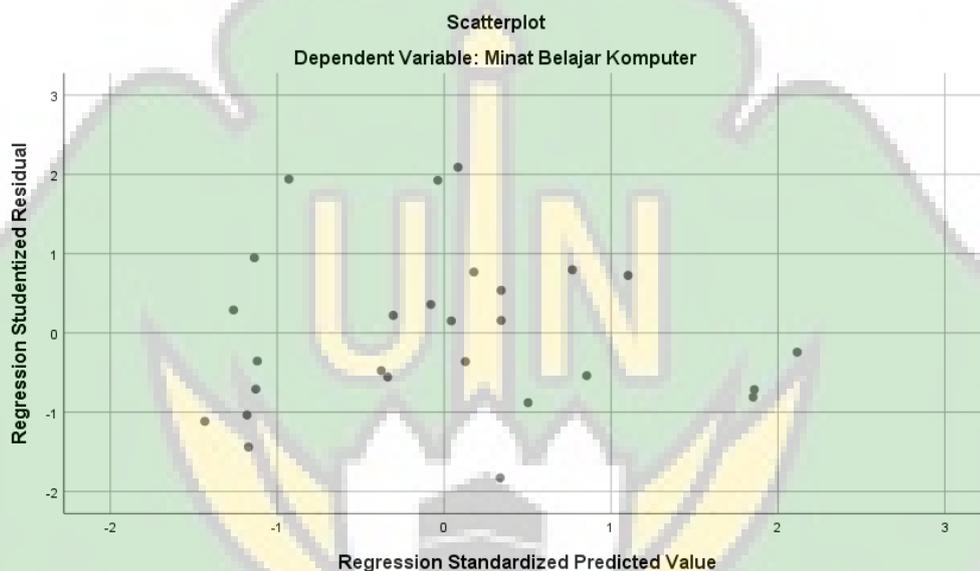
Tabel 17. Hasil Uji Linieritas

No	Variabel	Taraf Signifikan	Nilai Signifikan	Keterangan
1	Minat Belajar komputer * Pengetahuan komputer	0,05	0,000	Linear
2	Minat Belajar komputer * Pengetahuan komputer	0,05	0,016	Tidak Linear
3	Minat Belajar komputer * Kerumitan komputer	0,05	0,000	Linear

Uji linearitas dilakukan untuk melihat hubungan antar variabel memiliki keterkaitan linearitas atau tidak dalam model regresi. Dapat dilihat dari nilai sig (signifikan), apabila nilai signifikan lebih kecil dari taraf 0,05 dikatakan Linear, sebaliknya jika nilai signifikannya lebih besar pada taraf 0,05 maka hasil tidak linear.

3. Uji Heterokedastisitas

Uji Heterokedastisitas dilakukan untuk melihat apakah didalam model regresi terjadi ketidaksamaan *variance* dari residul satu pengamatan ke pengamatan lainnya. Hasil uji heterokedastisitas akan di jelaskan lebih rinci pada **Gambar 9** berikut.



Gambar 8. Hasil Uji Heterokedastisitas

Pada **Gambar 9** menunjukkan bahwa titik-titik yang ada dalam grafik *Scatterplot* yang telah di uji menunjukkan bahwa titik-titik tersebut menyebar, sehingga dinyatakan tidak adanya heterokedastisitas.

4. Uji multikolinearitas

Hasil uji multikolinearitas dapat dilihat dari *Collinearity Statistics* yaitu pada *Tolerance* dan *Variance Inflation Factor (VIF)* dalam model regresi. Dibawah ini akan di uraikan lebih rinci .

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	,330	,706		,467	,645		
	Pengertian Komputer	,752	,250	,566	3,012	,006	,433	2,310
	Pengajar Komputer	-,180	,221	-,143	-,815	,423	,498	2,008
	Kerumitan Komputer	,372	,175	,403	2,127	,044	,426	2,349

a. Dependent Variable: Minat Belajar Komputer

Gambar 9. Hasil Multikolinearitas

Dilihat dari hasil uji multikolinearitas variabel pengetahuan komputer memiliki nilai VIF (*Variance Inflation Factor*) sebesar 2,310 dan mempunyai nilai angka *tolerance* 0,433. Variabel Pendidik komputer memiliki nilai VIF (*Variance Inflation Factor*) sebesar 2,008 dan mempunyai nilai angka *tolerance* 0,498, dan Variabel kerumitan komputer memiliki nilai VIF (*Variance Inflation Factor*) sebesar 2,349 dan mempunyai nilai angka *tolerance* 0,426. Hasil uji diatas menunjukkan bahwa tidak adanya gejala multikolinearitas antar variabel bebas (*independen*).

F. Analisis Regresi Linier Berganda

Penelitian ini memakai model regresi, yang menggunakan analisis regresi linear berganda untuk melihat indikator dari variabel *Independen* dan *Dependen*.

1. Uji Hipotesis

a. Uji R (Uji Koefisien Determinasi)

Uji R dilakukan untuk melihat besarnya keeratan dari variabel bebas (X_1, X_2, X_3) secara bersamaan ke variabel terikat (Y). Dibawah ini akan dirincikan lebih jelas pada **Gambar 11**.

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,805 ^a	,648	,602	,43677

a. Predictors: (Constant), Kerumitan Komputer, Pengajar Komputer, Pengetahuan Komputer
b. Dependent Variable: Minat Belajar Komputer

Gambar 10. Uji R

Dari hasil uji R didapatkan hasil $R = 0,805$, yang berarti mempunyai pengaruh positif dari variabel independen (X_1, X_2, X_3) terhadap variabel bebas (Y) memiliki keeratan hubungan 80,5%. Jika dilihat dari nilai *Adjusted R Square* yaitu 0,602 (60,2%). Maka dapat dinyatakan keeratan semua pengaruh variabel terikat terhadap variabel bebas memiliki nilai sebesar 60,2% dan sisanya 39,8% dipengaruhi oleh diluar penelitian ini.

b. Uji F (Uji Simultan)

Uji F dilakukan untuk mengetahui apakah semua variabel bebas (X) mempunyai pengaruh secara bersamaan terhadap variabel terikat (Y).

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	8,078	3	2,693	14,115	,000 ^b
	Residual	4,388	23	,191		
	Total	12,466	26			

a. Dependent Variable: Minat Belajar Komputer

b. Predictors: (Constant), Kerumitan Komputer, Pengajar Komputer, Pengetahuan Komputer

Gambar 11. Hasil Uji F

Ada dua cara untuk melihat apakah variabel terikat dipengaruhi oleh variabel bebas secara bersamaan, yaitu pertama dengan melihat nilai signifikan $< 0,05$, kedua dengan melihat nilai dari $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka asumsinya dinyatakan H_0 Ditolak dan H_a diterima. Hasil uji F pada **Gambar 12** menunjukkan bahwa variabel terikat dipengaruhi oleh variabel bebas, dibuktikan dengan nilai sig $0,000 < 0,05$ dan nilai F_{hitung} adalah $14,115 > 3,009$ dapat dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima hipotesis diterima.

c. Uji T (Uji Parsial)

Uji T (Uji Parsial) dilakukan untuk mengetahui apakah variabel bebas (independen) berpengaruh secara parsial terhadap variabel terikat (dependen).

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	,330	,706		,467	,645		
	Pengetahuan Komputer	,752	,250	,566	3,012	,006	,433	2,310
	Pengajar Komputer	-,180	,221	-,143	-,815	,423	,498	2,008
	Kerumitan Komputer	,372	,175	,403	2,127	,044	,426	2,349

a. Dependent Variable: Minat Belajar Komputer

Gambar 12. Tabel Hasil Uji T

Ada dua cara untuk melihat apakah variabel terikat dipengaruhi oleh variabel bebas. Pertama dilihat dengan nilai sig < 0,05, kedua dengan cara melihat nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka asumsinya H_0 Ditolak dan H_a diterima.

Variabel pengetahuan komputer mempunyai nilai sig 0,006 < 0,05, dapat dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima hipotesis diterima, variabel Pendidik Komputer mempunyai sig 0,423 > 0,05, dinyatakan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak hipotesis ditolak, variabel kerumitan komputer mempunyai sig 0,044 < 0,05, sehingga dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima hipotesis diterima.

Jika dilihat dari nilai t_{hitung} variabel Pengetahuan komputer memiliki nilai t_{hitung} 3,012 > 2,068 dinyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima hipotesis diterima, variabel Pendidik komputer memiliki nilai t_{hitung} -0,815 < 2,068 dinyatakan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak hipotesis ditolak, variabel Kerumitan komputer memiliki nilai t_{hitung} 2,127 > 2,068 dinyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima hipotesis diterima.

G. Hasil analisis pengaruh variabel Pengetahuan Komputer, Pendidik Komputer, dan Kerumitan komputer terhadap Minat Belajar Komputer

Dari hasil analisis pengaruh variabel Pengetahuan komputer, Pendidik Komputer, dan Kerumitan Komputer terhadap minat belajar komputer, dapat diuraikan pada **Gambar 14** berikut.

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	,330	,706		,467	,645		
	Pengetahuan Komputer	,752	,250	,566	3,012	,006	,433	2,310
	Pengajar Komputer	-,180	,221	-,143	-,815	,423	,498	2,008
	Kerumitan Komputer	,372	,175	,403	2,127	,044	,426	2,349

a. Dependent Variable: Minat Belajar Komputer

Gambar 13. Hasil Analisis Pengaruh variabel Independen Terhadap variabel Dependen

Hasil dari output SPSS diatas dapat dibuat garis persamaan linier dibawah ini:

$$Y = a + B_1X_1 + B_2X_2 + B_3X_3$$

$$Y = 0,330a + 0,752X_1 + -,180X_2 + 0,372X_3$$

Dari hasil persamaan diatas tersebut dapat diuraikan bahwa koefesien regresi dari variabel pengetahuan komputer (X_1) bernilai positif (0,330) yang berarti semakin besar pengetahuan komputer yang dimiliki oleh siswa SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh, maka akan semakin

meningkat pula Minat Belajar komputer bagi siswa SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh.

Variabel Pendidik komputer (X_2) bernilai negatif (-0,180) yang berarti artinya semakin kecil pengaruh guru terhadap siswa didalam proses belajar mengajar komputer, akan semakin kecil pula minat belajar komputer yang akan timbul pada siswa SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh.

Variabel Kerumitan komputer (X_3) bernilai positif (0,372) yang berarti semakin mudah penyelesaian tugas dari kerumitan belajar komputer yang dialami oleh siswa SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh, maka akan semakin meningkat pula minat belajar komputer siswa SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh.

H. Hasil Pembahasan

1. Pengaruh Pengetahuan Komputer, Pendidik Komputer dan Kerumitan Komputer terhadap Minat Belajar Komputer dalam Uji R

Untuk melihat pengaruh variabel Pengetahuan Komputer, Pendidik Komputer dan Kerumitan Komputer terhadap Minat Belajar Komputer dalam Uji R, bisa dilihat pada **Gambar 15** berikut ini.

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,805 ^a	,648	,602	,43677

a. Predictors: (Constant), Kerumitan Komputer, Pengajar Komputer, Pengetahuan Komputer

b. Dependent Variable: Minat Belajar Komputer

Gambar 14. Hasil Uji R

Dari hasil uji R didapatkan hasil $R = 0,805$, yang berarti mempunyai pengaruh positif dari variabel independen (X_1, X_2, X_3) terhadap variabel bebas (Y) memiliki keeratan hubungan 80,5%. Jika dilihat dari nilai *Adjusted R Square* yaitu 0,602 (60,2%). Maka dapat dinyatakan keeratan semua pengaruh variabel terikat terhadap variabel bebas memiliki nilai sebesar 60,2% dan sisanya 39,8% dipengaruhi oleh diluar penelitian ini.

2. Pengaruh Pengetahuan Komputer, Pendidik Komputer dan Kerumitan Komputer terhadap Minat Belajar Komputer dalam Uji F

Dilihat dari hasil uji analisis hipotesis dapat dinyatakan bahwa Pengetahuan Komputer, Pendidik Komputer dan Kerumitan Komputer terhadap Minat Belajar Komputer dalam Uji F secara bersama-sama (simultan) mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel Minat Belajar Komputer. Untuk lebih rinci, dapat dilihat pada **Gambar 16** dibawah ini.

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	8,078	3	2,693	14,115	,000 ^b
	Residual	4,388	23	,191		
	Total	12,466	26			

a. Dependent Variable: Minat Belajar Komputer

b. Predictors: (Constant), Kerumitan Komputer, Pengajar Komputer, Pengetahuan Komputer

Gambar 15. Hasil Uji F

Ada dua cara untuk melihat apakah variabel terikat dipengaruhi oleh variabel bebas secara bersamaan, yaitu pertama dengan melihat nilai signifikan $< 0,05$, kedua dengan melihat nilai dari $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka asumsinya dinyatakan H_0 Ditolak dan H_a diterima. Hasil uji F pada **Gambar 16** menunjukkan bahwa variabel terikat dipengaruhi oleh variabel bebas, dibuktikan dengan nilai sig $0,000 < 0,05$ dan nilai F_{hitung} adalah $14,115 > 3,009$ maka dapat dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima hipotesis diterima.

3. Pengaruh Pengetahuan Komputer, Pendidik Komputer dan Kerumitan Komputer terhadap Minat Belajar Komputer dalam Uji T

a. Pengaruh Pengetahuan Komputer terhadap Minat Belajar komputer (X₁)

Hasil uji analisis data dari variabel Pengetahuan Komputer menyatakan bahwa pengetahuan komputer mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar komputer.

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	,330	,706		,467	,645		
	Pengetahuan Komputer	,752	,250	,566	3,012	,006	,433	2,310
	Pengajar Komputer	-,180	,221	-,143	-,815	,423	,498	2,008
	Kerumitan Komputer	,372	,175	,403	2,127	,044	,426	2,349

a. Dependent Variable: Minat Belajar Komputer

Gambar 16. Hasil Uji T

Pada **Gambar 17** Uji T bisa dilihat perbandingan dimana value Signifikan < Taraf Signifikan yaitu $0,006 < 0,05$, maka dapat dinyatakan bahwa pengetahuan komputer mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Minat Belajar komputer. Hal ini selaras dengan riset yang dilakukan oleh Permanarian Somad dan Dirham Gumawang Andipurnama⁵³. Bahwa adanya peningkatan hasil belajar dibuktikan terdapat pengaruh terhadap minat pembelajaran program aplikasi Corel Draw. Hal

⁵³ Permanarian Somad dan Dirham Gumawang Andipurnama "Pembelajaran Program Aplikasi Corel Draw X4 dalam Meningkatkan Keterampilan Desain Gratis Poster Siswa Tunarungu". iAII\Anakku »Volume 11:Nomor1 Tahun 2012.

itu terbukti dari hasil skor post test yang lebih besar dibanding skor pre test sebelum diberi perlakuan.

b. Pengaruh Pendidik Komputer terhadap Minat belajar Komputer (X_2)

Hasil uji analisis data dari variabel Pendidik Komputer menyatakan bahwa Pendidik komputer tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar komputer.

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	,330	,706		,467	,645		
	Pengetahuan Komputer	,752	,250	,566	3,012	,006	,433	2,310
	Pengajar Komputer	-,180	,221	-,143	-,815	,423	,498	2,008
	Kerumitan Komputer	,372	,175	,403	2,127	,044	,426	2,349

a. Dependent Variable: Minat Belajar Komputer

Gambar 17. Hasil Uji T

Pada **Gambar 18** Uji T bisa dilihat perbandingan dimana value Signifikan $>$ Taraf Signifikan yaitu $0,423 > 0,05$, dapat dinyatakan bahwa Pendidik komputer tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Minat Belajar komputer, yang berarti semakin kecilnya pengaruh yang diberikan oleh pendidik didalam proses belajar mengajar, maka akan juga semakin kecil minat belajar komputer yang dirasakan oleh siswa SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh. Jika dilihat dari hasil penelitian, menunjukkan bahwa perlunya pembenahan terhadap guru yang profesional, mumpuni dibidang yang diajarkan dan menguasai cara berbahasa tunarungu yang baik. Hal ini dilakukan agar

terjadinya proses belajar mengajar yang baik dan terarah. Dengan demikian akan lebih nyaman dan tercipta suasana yang kondusif. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Bagus Nugroho⁵⁴, yang menyebutkan bahwa tidak mempunyai pengaruh terhadap minat belajar siswa, dikarenakan menjadi seorang Pendidik harus mampu menciptakan suasana pembelajaran dengan memanfaatkan fasilitas dan mengontrol psikologi siswa agar siswa memiliki minat belajar yang tinggi.

c. Pengaruh Kerumitan Komputer terhadap Minat Belajar Komputer (X₃)

Hasil uji analisis data dari variabel Kerumitan Komputer menyatakan bahwa kerumitan belajar komputer mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar komputer.

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	,330	,706		,467	,645		
	Pengetahuan Komputer	,752	,250	,566	3,012	,006	,433	2,310
	Pengajar Komputer	-,180	,221	-,143	-,815	,423	,498	2,008
	Kerumitan Komputer	,372	,175	,403	2,127	,044	,426	2,349

a. Dependent Variable: Minat Belajar Komputer

Gambar 18. Hasil Uji T

Pada **Gambar 19** Uji T maka bisa dilihat perbandingan dimana value Signifikan < Taraf Signifikan yaitu $0,044 < 0,05$, dapat dinyatakan bahwa

⁵⁴ Bagus nugroho. 2019. *Survey Minat Siswa Berkebutuhan khusus Tunarungu dengan mata pelajaran pendidikan jasmani pada siswa kelas VII, VIII, IX SMP Luar Biasa Putera Asih kota Kediri Tahun Ajaran 2018-2019*. Universitas Nusantara PGRI Kediri. Kediri

kerumitan komputer mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Minat Belajar komputer. Hal ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Hasyim M, dkk⁵⁵, yang menyebutkan bahwa pemicu minat pemanfaatan komputer oleh mahasiswa jurusan akuntansi politeknik negeri Ujung Pandang pada masa pembelajaran semester mata kuliah ini hanya dipengaruhi oleh faktor kesesuaian bidang ilmu dan faktor sosial. Sementara faktor-faktor yang memiliki pengaruh negatif, yaitu kemudahan, kerumitan dan fasilitas.

Berikut tabel analisa faktor penyebab kurangnya minat belajar pengaruh komputer untuk siswa SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh.

No	Nama	Faktor Penyebab Kurangnya Minat Belajar Komputer
1	AA	Kurang percaya diri
2	AI	Tidak mampu beradaptasi dengan lingkungan belajar
3	AZ	Tidak mampu mengikuti proses pembelajaran
4	AJ	Teman bergaul yang tidak mendukung
5	CAS	Kurangnya kosakata
6	CM	Kurangnya wawasan
7	DP	kurangnya kemampuan mental
8	FZ	Kecerdasan cendrung kurang
9	HF	Kelemahan Emosional
10	HB	Kurang bisa menyesuaikan diri
11	IM	Merasa takut saat belajar
12	JI	Tidak suka belajar komputer
13	MKU	Lambat dalam mengerjakan tugas
14	MR	Sulit beradaptasi dengan proses belajar
15	MN	Tidak mampu menangkap penjelasan materi
16	MR	Tugas tidak terselesaikan
17	MA	Kerumitan didalam penyelesaian latihan
18	MD	Susah untuk memahami ungkapan bahasa
19	MRN	Fasilitas belajar tidak memadai
20	NA	Mata minus
21	NH	Kurangnya wawasan
22	PS	Sering bolos

⁵⁵ Hasyim M, dkk “Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Pemanfaatan Komputer Akuntansi”. Prosiding Seminar Nasional penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat 2019 (pp. 261-266) 978-602-60766-7-0.

23	QQA	Tidak mampu mengikuti proses pembelajaran
24	RI	Merasa takut saat belajar
25	SS	kurangnya kemampuan mental
26	SC	Kerumitan didalam penyelesaian latihan
27	WJ	Tidak suka belajar komputer

Tabel 18. kuantitatif deskriptif

Dari hasil analisa tabel responden di atas dapat dilihat bahwa masih kurangnya minat belajar komputer bagi siswa tunarungu. Hal ini dilihat dari perbedaan kurangnya minat belajar komputer bagi siswa SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil analisis data dan pembahasan, didapatkan kesimpulan sebagai berikut.

1. Hambatan yang dihadapi oleh siswa tunarungu SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh ialah Pengetahuan Komputer yang dimiliki oleh siswa, Pendidik Komputer yang mengajarkan komputer pada siswa, dan kerumitan komputer yang dihadapi oleh siswa disaat penyelesaian tugas.
2. Pendidik Komputer berpengaruh negatif terhadap minat belajar komputer siswa SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh, Hal ini menunjukkan bahwa masih kurangnya pengalaman pendidik dengan siswa tunarungu.
3. Kerumitan belajar Komputer berpengaruh positif terhadap minat belajar komputer siswa SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak mengalami kesulitan didalam proses belajar dan mudah menyelesaikan tugas yang diberikan oleh pendidik.

B. Saran

Dari hasil analisis yang telah dilakukan pada penelitian ini, maka didapatkan saran sebagai berikut.

1. Jika dilihat dari hasil penelitian, disarankan agar pihak dari sekolah lebih baik

2. dan lebih antusias lagi memberikan pengetahuan tentang kegunaan, kemudahan dan manfaat dari penguasaan *Skill* dasar tentang komputer, agar nantinya lebih memudahkan siswa SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh didalam penggunaan komputer. Setidaknya untuk pengetahuan dasar, seperti cara pengoperasian komputer dan penguasaan Office dasar dengan melihat sisi kemanfaatan komputer dimasa yang akan datang untuk dirinya sendiri.
3. Jika dilihat dari hasil penelitian, menunjukkan bahwa perlunya pembenahan terhadap guru yang profesional, yang berasal dari bidang Skill IT, dikarenakan lebih menguasai bidang yang akan diajarkan. Begitu juga dengan suasana lab komputer yang diharapkan mampu menjadi sebuah lab Komputer yang nyaman mungkin tanpa merangkap menjadi lab bidang lain, hal ini dilakukan agar terjadinya proses belajar mengajar dengan nyaman mungkin. Dengan demikian akan lebih nyaman, terarah dan tercipta suasana yang kondusif.
4. Jika dilihat dari hasil penelitian menunjukkan hasil yang positif, dimana dari pihak sekolah diharapkan mampu memberikan motivasi dan dukungan yang besar terhadap siswa. Pembenahan fasilitas perlu dilakukan agar siswa nyaman didalam belajar, begitu juga dengan tenaga Pendidik. Tenaga Pendidik harus lebih berkompeten pada bidangnya agar nantinya bisa lebih lagi menunjang proses pembelajaran dibidang komputer. Dimana hal ini nantinya akan mencetak generasi yang mampu mengikuti perkembangan teknologi pada masanya.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an Surah At Taghabun Juz 28 Ayat 15

Asyhar Basyari. 2013. Hubungan antara minat dan prestasi belajar sejarah dengan kesadaran sejarah siswa Man Yogyakarta III. Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Universitas Negeri Yogyakarta

Bagas Saputro," Kontribusi Minat Belajar Dan Persepsi Siswa Tentang Kinerja Terhadap Prestasi Belajar Matematika Di Sd Muhammadiyah 14 Surakarta Tahun Ajaran 2016/2017" ([Http://Eprints.Ums.Ac.Id/15058/23/LAMP.Pdf](http://Eprints.Ums.Ac.Id/15058/23/LAMP.Pdf))

Baso Intang Sappaile, "Konsep Penelitian Ex-Post Facto". Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 1, No. 2, Juli : 2010.

Departemen pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi IV, (Cet. II; Jakarta: Victori Inti Cipta, 2002), h 323.

Depdiknas. (2004). Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Pusat Data Dan Informasi Pendidikan.

Desy Kumala Sari. 2018. Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Belajar Komputer Akuntansi Siswa Kelas Xi Smk Negeri 1 Depok Tahun Ajaran 2017/2018. Program Studi Pendidikan Akuntansi Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta

Direktorat Tenaga Kependidikan , "Pendekatan, Jenis, Dan Metode Penelitian Pendidikan" Metodologi/ Penelitian. Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional 2008

Dooley, D. (1995). Social research methods, Prentice-Hall, Inc.

E. Kosasih, Cara Bijak Memahami Anak Berkebutuhan Khusus, (Bandung : Yrama Widya , 2012)

Ghozali, Imam. 2006. Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program Spss. Semarang: Badan Penerbit Universitas Dipenogoro

Hasyim M, dkk "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Pemanfaatn Komputer Akuntansi". Prosiding Seminar Nasional penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat 2019 (pp. 261-266) 978-602-60766-7-0.

Irwanto, Psikologi Umum., (Jakarta: PT. Prenhallindo, 2002)

- Ismail Darimi. 2017. Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif, Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi. Volume 1, Nomor 2, Oktober 2017, 111-121.
- Jogiyanto. (2008). Sistem Informasi Keperilakuan. Edisi Revisi. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Latipah Aini. 2018. Implementasi Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak Tunarungu Di Sekolah Luar Biasa Pkk Provinsi Lampung. Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Maria Susila Yuwati. 2000. Penguasaan Bahasa Anak Tunarungu. Jakarta: Yayasan.
- Munib, Achmad. 2010. Pengantar Ilmu Pendidikan. (Semarang: Unnes Press, 2010), Hlm. 32.
- Ngalim Purwanto, Psikologi Pendidikan. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007)
- Nur'aeni, S. Psi., M. Si, Buku Ajar Psikologi Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus (Purwokerto: UM Purwokerto Press, 2016), Hlm. 1.
- Permanarian Somad dan Dirham Gumawang Andipurnama "Pembelajaran Program Aplikasi Corel Draw X4 dalam Meningkatkan Keterampilan Desain Gratis Poster Siswa Tunarungu". iAII\Anakku »Volume 11:Nomor1Tahun 2012.
- Rini Handayani, penanganan anak berkelainan (Anak Dengan Kebutuhan Khusus), (Tangerang Selatan : Universitas Terbuka 2013), h. 8.19.
- Saifuddin Azwar, Reliabilitas Dan Validitas, Edisi Ketiga, Cet. Ke- 11, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011).
- Singarimbun, M. Efendi,. (1995). Metode Penelitian Survei. Cetakan Kedua. Jakarta: PT. Pustaka LP3ES Indonesia.
- Slameto, Belajar dan factor-faktor yang Mempengaruhinya, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010)
- Somantri, H.T.Sutjihati. 2006. Psikologi Anak Luar Biasa. Bandung: PT.Refika Aditama.
- Sudjana. 2001. Metode & Teknik Pembelajaran Partisipatif. Bandung : Falah Production.
- Sugiyono. 2012. Metodologi penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta,cv. Hal.2

Suharsimi, A. (2002). Metode Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.

Sulistyo Basuki, Pengantar ilmu pustakaan, (Jakarta: Gramedia, 1991) hal 87.

Susanto A, Pengenalan komputer, (Jakarta : IlmuKomputer, 2009)

Sutjihati Somantri, psikologi anak luar biasa, (Bandung : PT. Refika Aditama, 2007), h. 93.

Thony Rohmad Darmawan. 2016. Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Anak Berkebutuhan Khusus Tunarungu (Studi Kasus SmpIb Negeri Salatiga). Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Salatiga.

Wahyudi, J.B, Teknologi informasi dan produksi citra bergerak, (Jakarta:Gramedia,1992)

Wasty Soemanto, Psikologi pendidikan, (Jakarta: Rineka Cipta, 1990), h 8

Zainal Mustafa EQ. (2009). Mengurai Variabel Hingga Instrumentasi . Yogyakarta: Graha Ilmu.



LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Pengangkatan Pembimbing Skripsi

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-2398.d/Un.08/FTK/KP.07.6/02/2020

TENTANG:

PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag. RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Teknologi Informasi tanggal 13 Januari 2020

MEMUTUSKAN

- Menetapkan
PERTAMA : Menunjuk Saudara:
1. Yusran, M. Pd sebagai pembimbing pertama
2. Rahmat Musfkar, M.Kom sebagai pembimbing kedua
- Untuk membimbing skripsi:
- Nama : Leni Febrina
- NIM : 160212018
- Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
- Judul Skripsi : Analisis faktor-faktor hambatan yang mempengaruhi minat belajar komputer bagi siswa tunarungu di SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan Anak Cacat Banda Aceh.
- KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2020;
- KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester Ganjil Tahun Akademik 2020/2021
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 26 Februari 2020

An. Rektor

Dekan

Muslim Razali

Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan.

Lampiran 2. Surat Izin Mengumpul Data Skripsi Dinas Pendidikan Aceh



PEMERINTAH ACEH DINAS PENDIDIKAN

Jalan Tgk. H. Mohd Daud Beureueh Nomor 22 Banda Aceh Kode Pos 23121
Telepon (0651) 22620, Faks (0651) 32386
Website : disdik.acehprov.go.id, Email : disdik@acehprov.go.id

Nomor : 070 / B / 868 / 2020
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Banda Aceh, 28 Juli 2020
Yang Terhormat,
Kepala SMA Luar Biasa Yayasan Pendidikan
Anak Cacat Banda Aceh
Kota Banda Aceh
di -
Tempat

Sehubungan dengan surat Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan dan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Nomor : B-5670/Un.08/FTK.1/TL.00/06/2020 tanggal, 18 Juni 2020 hal : "Mohon Bantuan dan Keizinan Melakukan Penelitian Skripsi", dengan ini kami memberikan izin kepada:

Nama : Leni Febrina
NIM : 160212018
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Judul : "ANALISIS FAKTOR-FAKTOR HAMBATAN YANG MEMPENGARUHI MINAT BELAJAR KOMPUTER BAGI SISWA TUNARUNGU DI SMA LUAR BIASA YAYASAN PENDIDIKAN ANAK CACAT BANDA ACEH"

Namun untuk maksud tersebut kami sampaikan beberapa hal sebagai berikut :

1. Mengingat kegiatan ini akan melibatkan para siswa, diharapkan agar dalam pelaksanaannya tidak mengganggu proses belajar mengajar;
2. Harus mentaati semua ketentuan peraturan Perundang-undangan, norma-norma atau Adat Istiadat yang berlaku;
3. Demi kelancaran kegiatan tersebut, hendaknya dilakukan koordinasi terlebih dahulu antara Mahasiswa yang bersangkutan dengan Kepala Sekolah dan Cabang Dinas Pendidikan setempat;
4. Melaporkan dan menyerahkan hasil Penelitian kepada pejabat yang menerbitkan surat izin Penelitian.

Demikian kami sampaikan, atas kerjasamanya kami haturkan terima kasih.

KEPALA DINAS PENDIDIKAN
KEPALA BIDANG PEMBINAAN SMA DAN
PKLK



Tembusan :

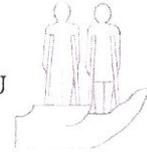
1. Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan dan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
2. Mahasiswa yang bersangkutan;
3. Arsip.

Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Penelitian Di SMALB YPAC Banda Aceh



**PEMERINTAH ACEH
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH LUAR BIASA JURUSAN TUNARUNGU
(SMALB) YPAC BANDA ACEH**

Jalan Pati Nomor 04 Kp. Keuramat, Kec. Kuta Alam, Kota Banda Aceh
Kode Pos 23126, *Email:*



SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : 116/SLB-B/YPAC/VIII/2020

Berdasarkan surat saudara Nomor : 070/B/68/2020 tanggal 28 Juli 2019, perihal izin melakukan penelitian di SMALB YPAC Banda Aceh, maka Bersama ini kami sampaikan kepada Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi (PTI) Universitas UIN Ar-Raniry Banda Aceh Bahwa mahasiswa yang berketerangan dibawah ini :

Nama : Leni Febrina
NIM : 16201218
Judul Penelitian : Analisis Faktor-faktor Hambatan Yang Mempengaruhi Minat Belajar Komputer Bagi Siswa Tunarungu di SMALB YPAC Banda Aceh.

Telah melakukan penelitian di SMALB YPAC Banda Aceh dari Bulan Oktober s.d Desember 2019.

Demikian surat ini kami buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 19 Agustus 2020
Kepala Sekolah

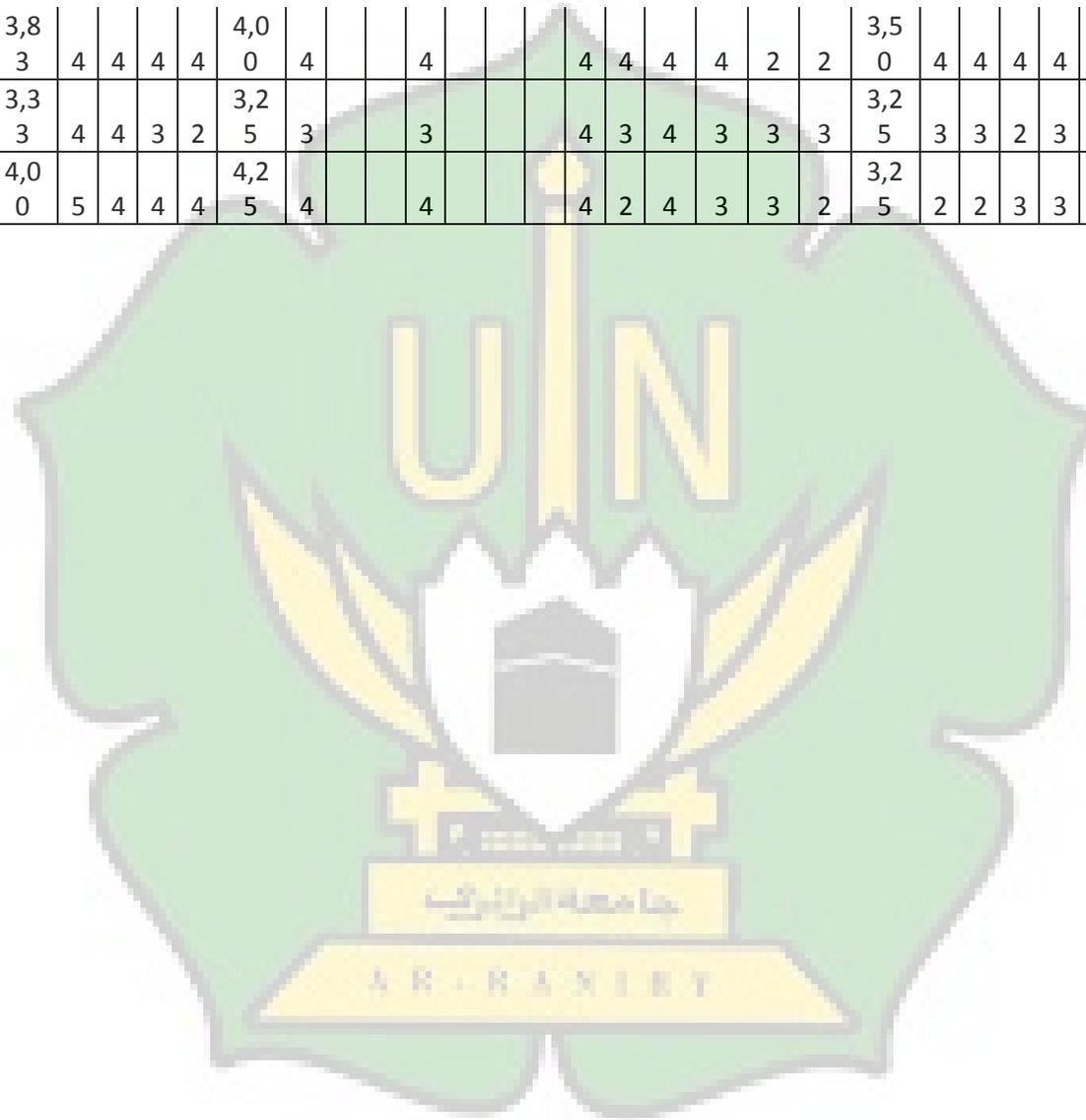

Heni Ekawati, S.Pd.,M.Pd.

Lampiran 4. Data Angket Penelitian

No. Res	Minat Belajar								Pengetahuan					Pengajar										Kerumitan						Nama Res	J K							
	1	2	3	4	5	6	7	8	Y	1	2	3	4	X1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	X2	1			2	3	4	5	6	X3	
1	5		5	5		5	5	3	4,6 7	4	5	5	4	4,5 0	4			4					5	4	5	4	4	4	4,2 5	4	3	4	4			3,7 5	Jefri	L
2	5		4	4		4	4	4	4,1 7	4	4	4	2	3,5 0	4			2					4	2	2	2	4	2	2,7 5	2	2	4	2			2,5 0	Irham maulana	L
3	4		5	5		2	5	2	3,8 3	4	2	4	4	3,5 0	2			4					2	5	2	2	4	2	2,8 8	4	4	2	4			3,5 0	Anas Juanda	L
4	5		1	5		2	5	2	3,3 3	5	5	5	1	4,0 0	2			5					5	5	5	2	2	2	3,5 0	2	4	4	5			3,7 5	Maulidat ur Rihan	P R
5	5		3	5		3	2	1	3,1 7	5	4	5	1	3,7 5	3			5					4	5	4	4	5	5	4,3 8	5	2	2	1			2,5 0	wildatul jannah	L
6	5		5	4		5	5	2	4,3 3	4	5	4	3	4,0 0	4			3					4	4	4	5	4	4	4,0 0	3	4	4	5			4,0 0	Hilya Bagus	L
7	5		5	5		5	5	5	5,0 0	5	5	5	5	5,0 0	5			5					5	4	5	4	5	5	4,7 5	5	5	5	5	5		5,0 0	M.Khairu I Umam	L
8	4		4	4		4	4	4	4,0 0	4	4	3	4	3,7 5	4			3					4	4	4	4	4	4	3,8 8	4	4	4	4			4,0 0	Muham mad Daffa	L
9	4		4	4		5	4	2	3,8 3	5	4	4	3	4,0 0	4			4					5	4	3	3	3	3	3,6 3	3	3	4	4	3		3,5 0	Sonya Chairil	P
10	5		5	5		5	5	3	4,6 7	5	5	4	5	4,7 5	4			5					5	4	5	3	5	5	4,5 0	5	5	5	5			5,0 0	Cut Maharani	p
11	4		4	4		4	4	1	3,5 0	4	4	3	3	3,5 0	3			4					4	4	4	3	3	3	3,5 0	4	4	4	3			3,7 5	Salman Siaahan	L

12	5		4	4		4	4	4	4,1 7	4	4	4	4	4,0 0	4		4				4	4	4	4	4	4	4	4,0 0	4	4	4	4		4,0 0	Natasya	P
13	5		5	5		4	5	4	4,6 7	4	5	3	3	3,7 5	3		4				5	4	4	4	4	5	4,1 3	4	5	2	5		4,0 0	Muham mad Reyyan	L	
14	5		5	5		5	5	4	4,8 3	4	4	4	4	4,0 0	4		4				3	3	3	3	3	3	3,2 5	3	3	3	4		3,2 5	Dedi Priana	L	
15	5		5	5		5	5	4	4,8 3	5	5	4	4	4,5 0	5		4				5	4	4	4	4	4	4,2 5	4	4	4	5		4,2 5	Febri Zulianty	P	
16	5		5	5		4	5	4	4,6 7	5	5	5	5	5,0 0	3		4				4	4	4	3	4	2	3,5 0	5	4	3	4		4,0 0	Qonita Qurata Aini	P	
17	5		4	2		3	2	2	3,0 0	4	5	2	3	3,5 0	3		4				4	4	4	4	4	4	3,8 8	2	2	2	5		2,7 5	Ainayati	P	
18	3		4	3		3	2	2	2,8 3	4	4	3	2	3,2 5	3		3				4	2	4	2	3	3	3,0 0	3	3	2	3		2,7 5	Aldi Azmi	L	
19	5		5	5		5	4	1	4,1 7	4	5	4	5	4,5 0	4		5				5	5	5	4	4	4	4,5 0	3	4	4	5		4,0 0	Cut Azira Subhaina	P	
20	4		4	4		5	2	3	3,6 7	4	4	3	2	3,2 5	4		4				4	2	3	4	2	4	3,3 8	3	2	3	4		3,0 0	Haris fazhar	L	
21	4		4	3		4	3	3	3,5 0	4	4	4	3	3,7 5	3		4				4	4	4	3	4	3	3,6 3	3	3	3	4		3,2 5	Maulidin	L	
22	5		5	5		5	5	1	4,3 3	4	5	4	4	4,2 5	4		4				4	4	4	4	4	4	4,0 0	3	3	3	4		3,2 5	Muhajir	L	
23	2		4	3		2	3	2	2,6 7	4	3	3	3	3,2 5	3		2				3	3	3	2	3	3	2,7 5	3	2	2	2		2,2 5	Muham mad Abrar	L	
24	2		3	3		2	3	3	2,6 7	4	4	3	3	3,5 0	3		3				4	4	4	4	4	2	3,5 0	2	3	3	2		2,5 0	Nurjanna h	P	

25	4		4	4		4	3	4	3,8 3	4	4	4	4	4,0 0	4			4				4	4	4	4	2	2	3,5 0	4	4	4	4		4,0 0	Adira	L	
26	4		4	3		3	3	3	3,3 3	4	4	3	2	3,2 5	3			3				4	3	4	3	3	3	3	3,2 5	3	3	2	3		2,7 5	Ramli	L
27	4		5	4		4	5	2	4,0 0	5	4	4	4	4,2 5	4			4				4	2	4	3	3	2	3,2 5	2	2	3	3		2,5 0	Putra safrizal	L	



Lampiran 5. Data uji mean, median, modus, standard deviasi dan varian

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Minat Belajar Komputer	27	2,63	4,50	3,6037	,47205	,223
Pengetahuan Komputer	27	3,25	5,00	3,9352	,52161	,272
Pengajar Komputer	27	2,92	4,08	3,3222	,32242	,104
Kerumitan Komputer	27	2,33	4,33	3,3081	,51090	,261
Valid N (listwise)	27					

Lampiran 6. Data uji validitas

Correlations

		A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	Minat Belajar Komputer
A1	Pearson Correlation	1	-,186	,261	,602**	-,219	,558**	,478*	,159	,655**
	Sig. (2-tailed)		,353	,189	,001	,272	,002	,012	,428	,000
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27
A2	Pearson Correlation	-,186	1	-,230	-,110	-,028	-,425*	-,057	,209	,135
	Sig. (2-tailed)	,353		,249	,584	,891	,027	,778	,295	,501
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27
A3	Pearson Correlation	,261	-,230	1	,277	-,272	,617**	,426*	,205	,565**
	Sig. (2-tailed)	,189	,249		,163	,170	,001	,027	,305	,002
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27
A4	Pearson Correlation	,602**	-,110	,277	1	-,243	,424*	,707**	,118	,695**
	Sig. (2-tailed)	,001	,584	,163		,223	,028	,000	,558	,000
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27
A5	Pearson Correlation	-,219	-,028	-,272	-,243	1	-,219	-,606**	-,118	-,155
	Sig. (2-tailed)	,272	,891	,170	,223		,274	,001	,556	,440
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27
A6	Pearson Correlation	,558**	-,425*	,617**	,424*	-,219	1	,380	,235	,632**
	Sig. (2-tailed)	,002	,027	,001	,028	,274		,050	,238	,000
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27
A7	Pearson Correlation	,478*	-,057	,426*	,707**	-,606**	,380	1	,230	,649**
	Sig. (2-tailed)	,012	,778	,027	,000	,001	,050		,248	,000
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27
A8	Pearson Correlation	,159	,209	,205	,118	-,118	,235	,230	1	,589**
	Sig. (2-tailed)	,428	,295	,305	,558	,556	,238	,248		,001
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27
Minat Belajar Komputer	Pearson Correlation	,655**	,135	,565**	,695**	-,155	,632**	,649**	,589**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,501	,002	,000	,440	,000	,000	,001	
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27

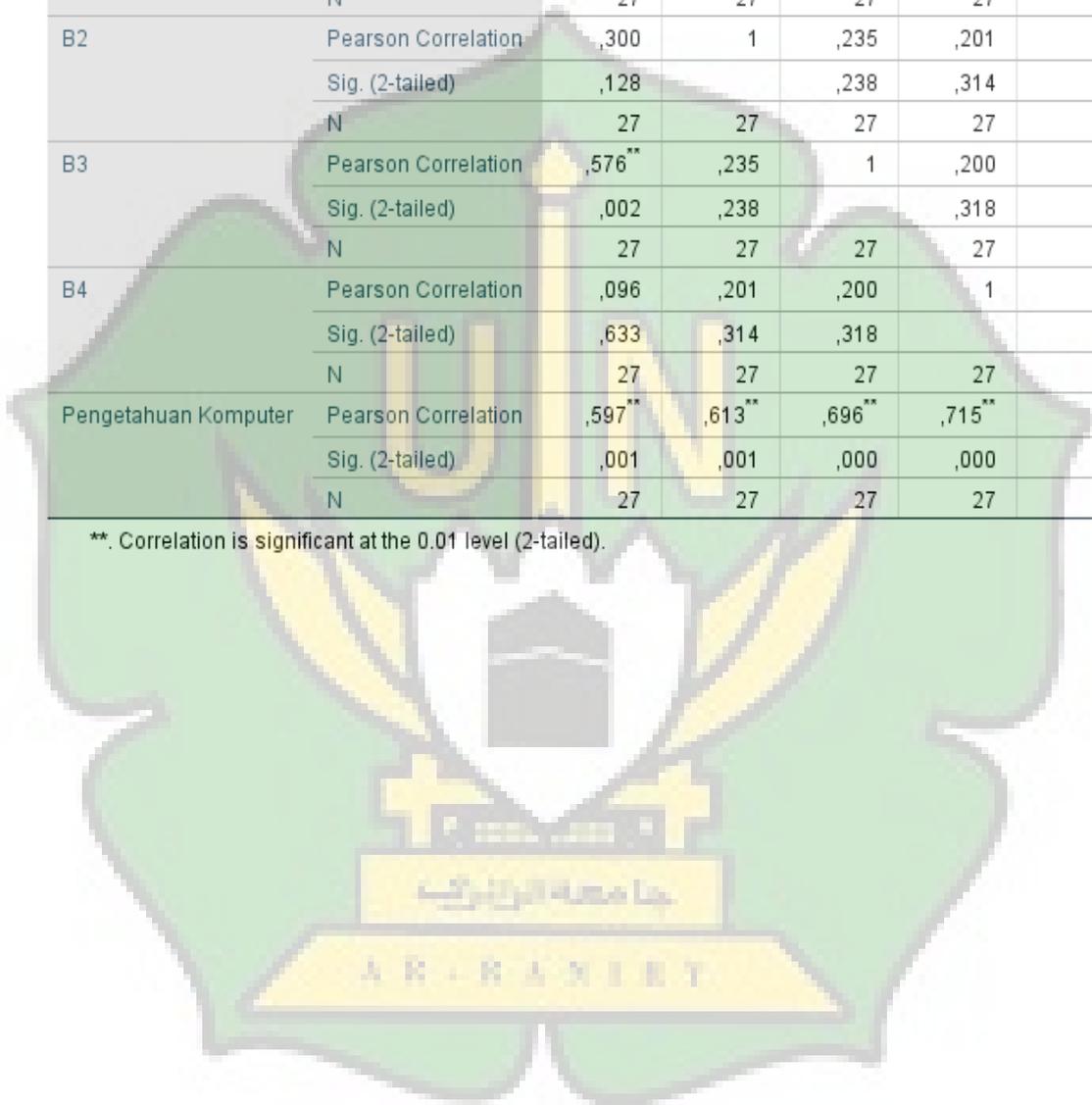
** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Correlations

		B1	B2	B3	B4	Pengetahuan Komputer
B1	Pearson Correlation	1	,300	,576**	,096	,597**
	Sig. (2-tailed)		,128	,002	,633	,001
	N	27	27	27	27	27
B2	Pearson Correlation	,300	1	,235	,201	,613**
	Sig. (2-tailed)	,128		,238	,314	,001
	N	27	27	27	27	27
B3	Pearson Correlation	,576**	,235	1	,200	,696**
	Sig. (2-tailed)	,002	,238		,318	,000
	N	27	27	27	27	27
B4	Pearson Correlation	,096	,201	,200	1	,715**
	Sig. (2-tailed)	,633	,314	,318		,000
	N	27	27	27	27	27
Pengetahuan Komputer	Pearson Correlation	,597**	,613**	,696**	,715**	1
	Sig. (2-tailed)	,001	,001	,000	,000	
	N	27	27	27	27	27

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

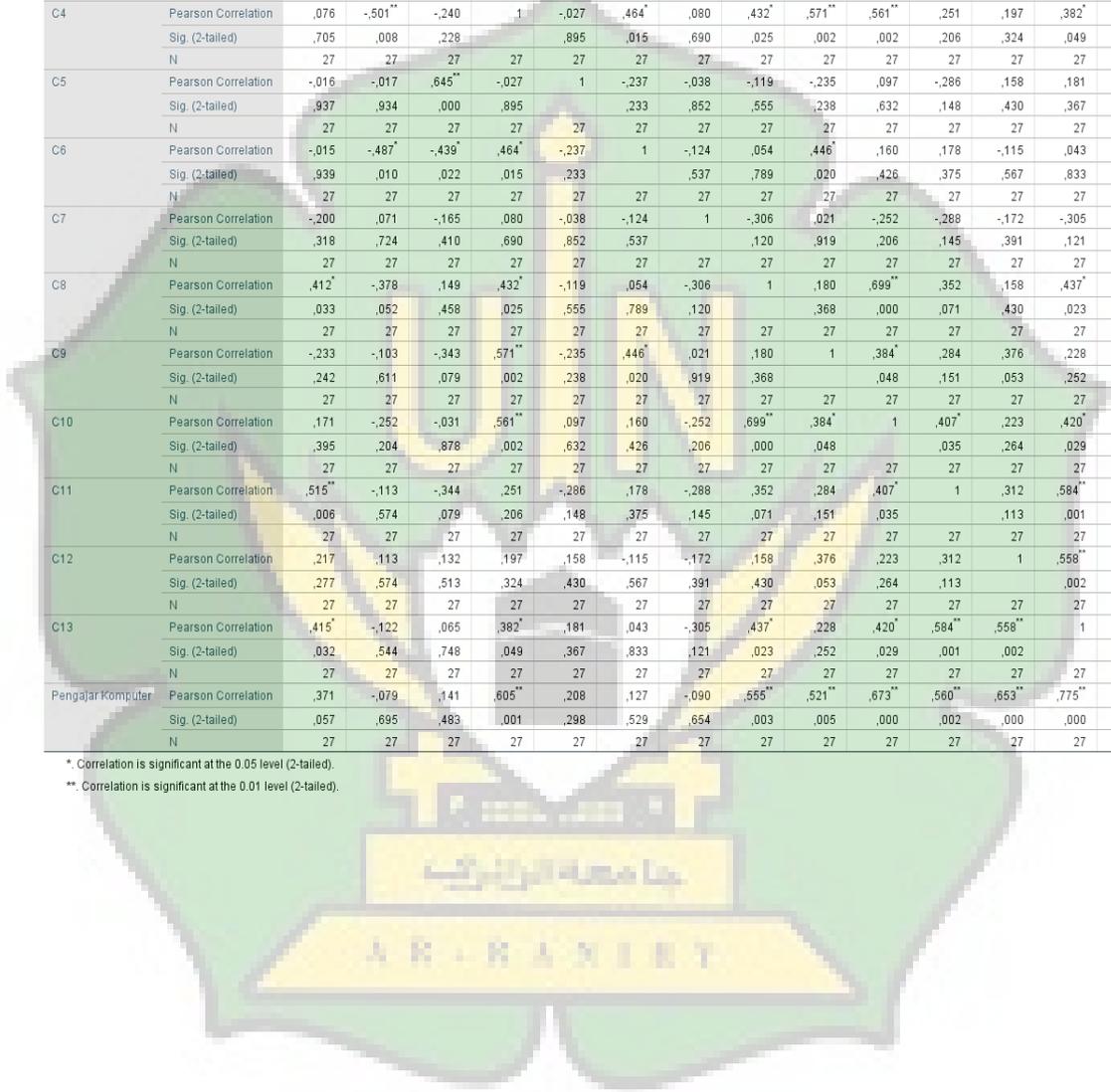


Correlations

		C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9	C10	C11	C12	C13	Pengajar Komputer
C1	Pearson Correlation	1	-.341	.105	.076	-.016	-.015	-.200	.412*	-.233	.171	.515**	.217	.415*	.371
	Sig. (2-tailed)		.082	.601	.705	.937	.939	.318	.033	.242	.395	.006	.277	.032	.057
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
C2	Pearson Correlation	-.341	1	.174	-.501**	-.017	-.487*	.071	-.378	-.103	-.252	-.113	.113	-.122	-.079
	Sig. (2-tailed)	.082		.386	.008	.934	.010	.724	.052	.611	.204	.574	.574	.544	.695
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
C3	Pearson Correlation	.105	.174	1	-.240	.645**	-.439*	-.165	.149	-.343	-.031	-.344	.132	.065	.141
	Sig. (2-tailed)	.601	.386		.228	.000	.022	.410	.458	.079	.878	.079	.513	.748	.483
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
C4	Pearson Correlation	.076	-.501**	-.240	1	-.027	.464*	.080	.432*	.571**	.561**	.251	.197	.382*	.605**
	Sig. (2-tailed)	.705	.008	.228		.895	.015	.690	.025	.002	.002	.206	.324	.049	.001
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
C5	Pearson Correlation	-.016	-.017	.645**	-.027	1	-.237	-.038	-.119	-.235	.097	-.286	.158	.181	.208
	Sig. (2-tailed)	.937	.934	.000	.895		.233	.852	.555	.238	.632	.148	.430	.367	.298
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
C6	Pearson Correlation	-.015	-.487*	-.439*	.464*	-.237	1	-.124	.054	.446*	.160	.178	-.115	.043	.127
	Sig. (2-tailed)	.939	.010	.022	.015	.233		.537	.789	.020	.426	.375	.567	.833	.529
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
C7	Pearson Correlation	-.200	.071	-.165	.080	-.038	-.124	1	-.306	.021	-.252	-.288	-.172	-.305	-.090
	Sig. (2-tailed)	.318	.724	.410	.690	.852	.537		.120	.919	.206	.145	.391	.121	.654
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
C8	Pearson Correlation	.412*	-.378	.149	.432*	-.119	.054	-.306	1	.180	.699**	.352	.158	.437*	.555**
	Sig. (2-tailed)	.033	.052	.458	.025	.555	.789	.120		.368	.000	.071	.430	.023	.003
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
C9	Pearson Correlation	-.233	-.103	-.343	.571**	-.235	.446*	.021	.180	1	.384*	.284	.376	.228	.521**
	Sig. (2-tailed)	.242	.611	.079	.002	.238	.020	.919	.368		.048	.151	.053	.252	.005
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
C10	Pearson Correlation	.171	-.252	-.031	.561**	.097	.160	-.252	.699**	.384*	1	.407*	.223	.420*	.673**
	Sig. (2-tailed)	.395	.204	.878	.002	.632	.426	.206	.000	.048		.035	.264	.029	.000
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
C11	Pearson Correlation	.515**	-.113	-.344	.251	-.286	.178	-.288	.352	.284	.407*	1	.312	.584**	.560**
	Sig. (2-tailed)	.006	.574	.079	.206	.148	.375	.145	.071	.151	.035		.113	.001	.002
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
C12	Pearson Correlation	.217	.113	.132	.197	.158	-.115	-.172	.158	.376	.223	.312	1	.558**	.653**
	Sig. (2-tailed)	.277	.574	.513	.324	.430	.567	.391	.430	.053	.264	.113		.002	.000
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
C13	Pearson Correlation	.415*	-.122	.065	.382*	.181	.043	-.305	.437*	.228	.420*	.584**	.558**	1	.775**
	Sig. (2-tailed)	.032	.544	.748	.049	.367	.833	.121	.023	.252	.029	.001	.002		.000
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
Pengajar Komputer	Pearson Correlation	.371	-.079	.141	.605**	.208	.127	-.090	.555**	.521**	.673**	.560**	.653**	.775**	1
	Sig. (2-tailed)	.057	.695	.483	.001	.298	.529	.654	.003	.005	.000	.002	.000	.000	
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).



Correlations

		D1	D2	D3	D4	D5	D6	Kerumitan Komputer
D1	Pearson Correlation	1	,551**	,239	,157	-,067	,042	,617**
	Sig. (2-tailed)		,003	,231	,434	,742	,836	,001
	N	27	27	27	27	27	27	27
D2	Pearson Correlation	,551**	1	,529**	,616**	-,340	-,335	,655**
	Sig. (2-tailed)	,003		,005	,001	,083	,087	,000
	N	27	27	27	27	27	27	27
D3	Pearson Correlation	,239	,529**	1	,388*	-,125	-,329	,541**
	Sig. (2-tailed)	,231	,005		,046	,534	,094	,004
	N	27	27	27	27	27	27	27
D4	Pearson Correlation	,157	,616**	,388*	1	-,199	-,142	,617**
	Sig. (2-tailed)	,434	,001	,046		,319	,481	,001
	N	27	27	27	27	27	27	27
D5	Pearson Correlation	-,067	-,340	-,125	-,199	1	,606**	,300
	Sig. (2-tailed)	,742	,083	,534	,319		,001	,129
	N	27	27	27	27	27	27	27
D6	Pearson Correlation	,042	-,335	-,329	-,142	,606**	1	,298
	Sig. (2-tailed)	,836	,087	,094	,481	,001		,132
	N	27	27	27	27	27	27	27
Kerumitan Komputer	Pearson Correlation	,617**	,655**	,541**	,617**	,300	,298	1
	Sig. (2-tailed)	,001	,000	,004	,001	,129	,132	
	N	27	27	27	27	27	27	27

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 6. Data Uji Reabilitas

Reliability

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	27	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	27	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,775	6

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
A1	4,3704	,88353	27
A3	4,2593	,90267	27
A4	4,1852	,87868	27
A6	3,9259	1,07152	27
A7	3,9630	1,12597	27
A8	2,7778	1,15470	27

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
23,4815	17,259	4,15443	6

Reliability

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	27	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	27	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,517	4

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
B1	4,2963	,46532	27
B2	4,2963	,72403	27
B3	3,8148	,78628	27
B4	3,3333	1,14354	27

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
15,7407	4,353	2,08645	4

Reliability

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	27	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	27	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
C1	3,5556	,75107	27
C4	3,8519	,81824	27
C8	4,1481	,71810	27
C9	3,7407	,90267	27
C10	3,8889	,80064	27
C11	3,3704	,83887	27
C12	3,6296	,83887	27
C13	3,3704	1,04323	27

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
29,5556	19,333	4,39697	8

Reliability

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	27	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	27	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,735	4

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
D1	3,4074	,97109	27
D2	3,4074	,97109	27
D3	3,2963	,95333	27
D4	3,7778	1,12090	27

Scale Statistics

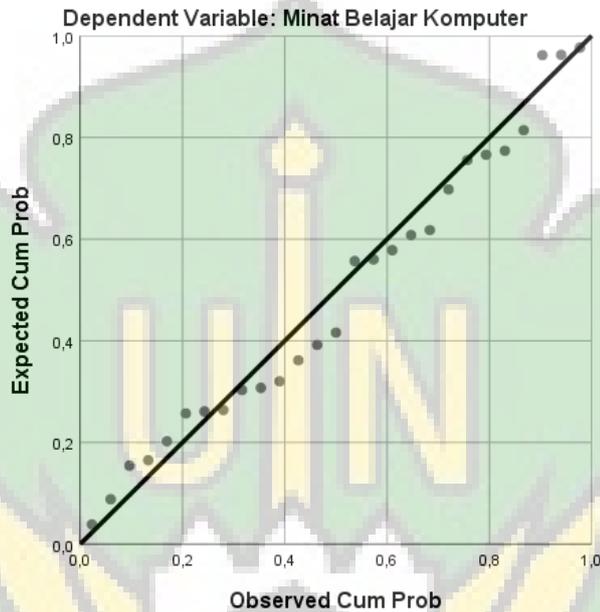
Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
13,8889	9,026	3,00427	4

Lampiran 7. Data uji Asumsi Klasik (Normalitas, Linieritas, Heterokedastisitas,

Multikolinieritas, uji R, Uji T dan Uji F)

Uji Normalitas

Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual



NPar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		27
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	,41079747
Most Extreme Differences	Absolute	,108
	Positive	,108
	Negative	-,081
Test Statistic		,108
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Uji Linieritas

Minat Belajar komputer *Pengetahuan Komputer

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Minat Belajar Komputer * Pengetahuan Komputer	Between Groups	(Combined)	7,417	7	1,060	3,987	,008
		Linearity	7,215	1	7,215	27,148	,000
		Deviation from Linearity	,202	6	,034	,127	,991
Within Groups			5,049	19	,266		
Total			12,466	26			

Minat Belajar komputer *Pengajar Komputer

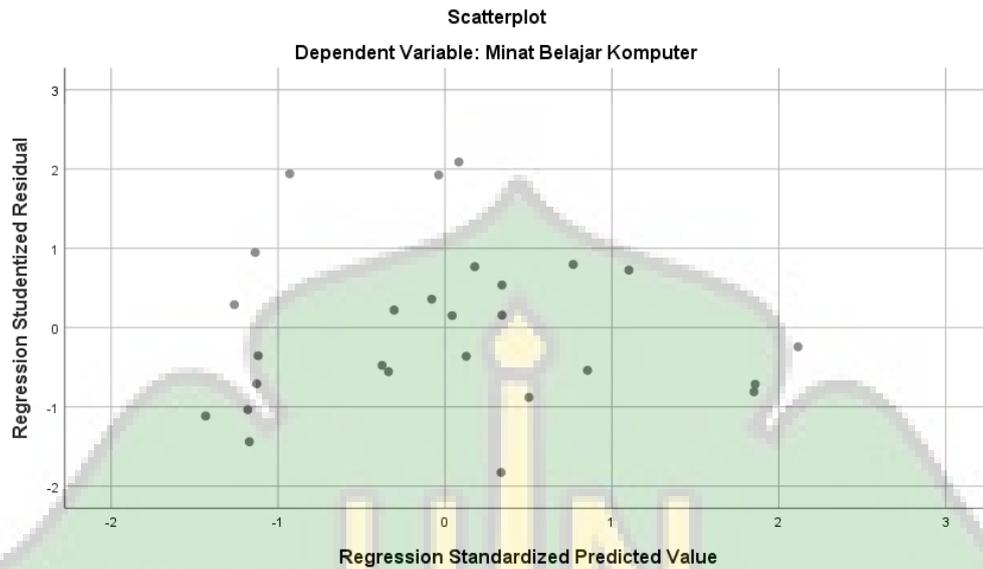
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Minat Belajar Komputer * Pengajar Komputer	Between Groups	(Combined)	7,357	13	,566	1,440	,260
		Linearity	3,020	1	3,020	7,685	,016
		Deviation from Linearity	4,336	12	,361	,919	,555
Within Groups			5,109	13	,393		
Total			12,466	26			

Minat Belajar Komputer *Kerumitan Komputer

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Minat Belajar Komputer * Kerumitan Komputer	Between Groups	(Combined)	8,209	9	,912	3,642	,011
		Linearity	6,336	1	6,336	25,303	,000
		Deviation from Linearity	1,872	8	,234	,934	,514
Within Groups			4,257	17	,250		
Total			12,466	26			

Note ;jika sig ujilinerity<0,05 makaasumsi linier diterima

Uji Heterokedastisitas



Lampiran 8. Uji Hipotesis / Parametrik

Regression

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Kerumitan Komputer, Pengajar Komputer, Pengetahuan Komputer ^b		Enter

a. Dependent Variable: Minat Belajar Komputer

b. All requested variables entered.

Uji Determinasi

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,805 ^a	,648	,602	,43677

a. Predictors: (Constant), Kerumitan Komputer, Pengajar Komputer, Pengetahuan Komputer

b. Dependent Variable: Minat Belajar Komputer

Uji hipotesis secara simultan

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	8,078	3	2,693	14,115	,000 ^b
	Residual	4,388	23	,191		
	Total	12,466	26			

a. Dependent Variable: Minat Belajar Komputer

b. Predictors: (Constant), Kerumitan Komputer, Pengajar Komputer, Pengetahuan Komputer

F tabel 5%:2,866

Uji hipotesis secara parsial

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	,330	,706		,467	,645		
	Pengetahuan Komputer	,752	,250	,566	3,012	,006	,433	2,310
	Pengajar Komputer	-,180	,221	-,143	-,815	,423	,498	2,008
	Kerumitan Komputer	,372	,175	,403	2,127	,044	,426	2,349

a. Dependent Variable: Minat Belajar Komputer

T tabel 5%:2,024

Lampiran 9. Kuesioner Penelitian

KUESIONER PENELITIAN SKRIPSI

**ANALISIS FAKTOR-FAKTOR HAMBATAN YANG MEMPENGARUHI
MINAT BELAJAR KOMPUTER BAGI SISWA TUNARUNGU DI SMA LUAR
BIASA YAYASAN PENDIDIKAN ANAK CACAT BANDA ACEH**

(Indetitas Responden (mohon diisi) :

Nama	:	
Kelas	:	
Hari/Tanggal	:	
Apakah saudara/i sudah pernah belajar komputer ?		<input type="checkbox"/> Sudah <input type="checkbox"/> Belum

Petunjuk Pengisian

1. Mohon ketersediaan Saudara/i untuk mengisi kuesioner dengan jawaban yang Saudara/i anggap sesuai.
2. Berikan tanda (√) pada kolom yang menurut Saudara/i sesuai dengan tingkat kesetujuan maupun ketidak setujuan saudara/i terhadap pernyataan-pernyataan yang disediakan.

Jawaban terdiri dari 5 alternatif jawaban, yaitu :

SS : Sangat Setuju
S : Setuju
Tidak Setuju
N : Netral

TS : Tidak
STS : Sangat

Kuesioner Penelitian

1. Minat Belajar Komputer (*interest in learning Computers*)

Berikut ini adalah sejumlah pernyataan tentang minat belajar komputer yang dirasakan oleh siswa/siswi.

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya merasa senang ketika belajar mata pelajaran komputer.					
2	Pengajar kurang menyenangkan dalam mengajar, sehingga saya menjadi malas belajar					
3	Saya belajar komputer karena saya tahu manfaat kegunaannya saat ini dan akan					

	datang.					
4	Saya mengikuti pembelajaran komputer dengan perasaan sangat senang.					
5	Ketika pengajar sedang menjelaskan materi dan mempraktekkannya saya tidak mencatat/mempraktekkan					
6	Saya memperhatikan pengajar saat sedang menjelaskan materi.					
7	Tugas yang diberikan pengajar membuat saya semakin tertarik untuk belajar komputer					
8	Saya merasa putus asa ketika saya tidak bisa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.					

2. Pengetahuan Komputer (*Knowledge*)

Berikut ini adalah sejumlah pernyataan tentang Pengetahuan komputer yang dirasakan oleh siswa/siswi.

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
9	Saya paham dan tau apa itu kegunaan dan manfaat komputer					
10	Belajar teknologi informasi komputer dapat menambah wawasan dan pengetahuan saya					
11	Saya paham mengoperasikan komputer dengan baik dan benar					
12	Saya merasa mudah untuk berinteraksi dengan teknologi komputer					

3. Pengajar Komputer (*teacher*)

Berikut ini adalah sejumlah pernyataan tentang pengajar/guru didalam memberikan materi/mengajar komputer.

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
13	Saya mengerti apa yang di jelaskan Pengajar pada saat menerima materi					
14	Selama pembelajaran saya hanya mendengarkan saja tanpa mencoba atau meperaktekannya.					
15	Setiap pembelajaran berlangsung, pengajar tidak pernah memberikan kesempatan bertanya kepada saya.					
16	Materi yang diberikan mudah untuk saya					

	pahami					
17	Selama saya bertanya, pengajar tidak memperhatikan.					
18	Bahasa yang digunakan pengajar mudah dipahami.					
19	Saya mengalami kesulitan dalam proses belajar, karena pengajar tidak jelas menerangkan materi					
20	Pengajar menyemangati dan memotivasi saya untuk terbiasa belajar teknologi komputer.					
21	Pengajar memberitahu tentang tujuan pembelajaran dan kompetensi pembelajaran pada tiap mata materi kepada saya					
22	Pengajar memberi motivasi pada waktu proses belajar mengajar sedang berlangsung					
23	Pengajar melakukan tes intelegensi/kecerdasan pada awal proses pembelajaran.					
24	Pengajar menciptakan kreatifitas saya pada saat proses pembelajaran.					
25	Pengajar memberikan tugas individu kepada saya dengan materi masing- masing					

4. Kerumitan Komputer (*Computer Hassle*)

Berikut ini adalah sejumlah pernyataan tentang kerumitan siswa/siswi pada penggunaan komputer.

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
26	Saya mudah melakukan pengoperasian perangkat komputer					
27	Saya tidak mengalami kesulitan di saat membuka dan mempelajari sebuah aplikasi di komputer					
28	Saya tidak mengalami hal yang sulit saat saya menyelesaikan latihan atau tugas yang diberikan saat belajar komputer					
29	Komputer bisa membantu menunjang skill dan kemampuan saya					
30	Menggunakan komputer akan memakan banyak waktu didalam penyelesaian tugas saya					
31	Saya perlu penambahan waktu untuk menyelesaikan suatu tugas saya					