PENGARUH MEDIA CBT *(BEESMART)* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATA PELAJARAN PKK (PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN) DI SMK AN NUR FUADI BANGKALAN

Diea Meisy Halimawati Ariyanto
Pendidikan Ekonomi
STKIP PGRI BANGKALAN
diesyhariyanto@gmail.com

Abstract

This study used descriptive quantitative research methods. The population in this study were students of class XI at SMK An-Nur Fuadi, and the population in this study were 15 students. The results of this study indicate that CBT Media (Beesmart) has an effect on the learning motivation of class XI students as seen from the results of t_{value} of 2.689 and greater than ttable of 2.160. The magnitude of the influence of CBT (Beesmart) media on students' learning motivation can be seen from the R^2 value of 0.357 which can be interpreted as 35.7% while the correlation coefficient (R) of 0.598 which indicates that CBT (Beesmart) media has a moderate influence on learning motivation student.

***Keywords**: CBT Media (Beesmart), Learning Motivation*

Abstrak

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI di SMK An-Nur Fuadi. Sehingga populasi dalam penelitian ini sebanyak 15 siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukan bahwa Media CBT (*Beesmart*) berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas XI dilihat dari hasil t_{hitung} sebesar 2,689 dan lebih besar dari t_{tabel} yaitu 2,160. Besarnya pengaruh media CBT (*Beesmart*) terhadap motivasi belajar siswa dapat dilihat dari nilai R^2 yaitu sebesar 0,357 yang mana dapat diartikan sebesar 35,7% sedangkan koefisien korelasi (R) sebesar 0,598 yang menandakan media CBT (*Beesmart*) memiliki pengaruh yang sedang terhadap motivasi belajar siswa.

***Kata kunci**: Media CBT (Beesmart), Motivasi Belajar*

PENDAHULUAN

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya dalam memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa maupun negara.

Pendidikan adalah usaha dan rencana dalam mengembangkan akhlak, keterampilan, dan pengetahuan anak disekolah maupun di rumah, agar hidup mereka bahagia dan bermanfaat bagi masyarakat dan bangsa (Musfah Jejen, 2015:11). Kegiatan utama dalam pendidikan adalah proses belajar mengajar dan komponen utama dalam proses pembelajaran adalah guru dan siswa/siswi. Dimana peran guru selain sebagai pengajar juga sebagai pembimbing serta sebagai fasilitator disekolah. Proses pembelajaran diharapkan sesuai dengan PP No.19 tentang SNP tahun 2005, yakni proses pembelajaran disekolah diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa tersebut. Hal ini dapat mengindikasikan bahwa guru sebagai pelaku proses pembelajaran di kelas, harus mampu merencanakan strategi pembelajaran, agar pembelajaran yang dilaksanakan dikelas dapat berjalan dengan baik.

Pada era globalisasi seperti saat ini, proses evaluasi pembelajaran menghadapi tantangan yang relatif besar. Perkembangan IPTEK yang pesat menawarkan berbagai kemudahan baru dalam lingkup pembelajaran, terutama bervariasinya media evaluasi pembelajaran yang digunakan guru. Penggunaan

teknologi sebagai media evaluasi pembelajaran menjadikan kesempatan bagi siswa dalam meningkatkan motivasi belajar.

Media evaluasi pembelajaran yang diterapkan oleh guru merupakan satu faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya motivasi belajar pada siswa, tidak semua guru mampu memilih dan menerapkan media evaluasi pembelajaran yang tepat. Pemilihan media evaluasi pembelajaran inilah yang menjadi salah satu faktor kurangnya antusias siswa dalam mengikuti evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu, hendaknya guru dapat menggunakan media evaluasi pembelajaran yang mana lebih banyak melibatkan siswa secara aktif saat pembelajaran (Kurnia, dkk. 2018). Banyak media evaluasi pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan peran aktif siswa dikelas, salah satunya yaitu media CBT (*Computer Based Test*). Menurut Akbar dan Wakhid Yunendar (2018) Penerapan *Computer Based Test* (CBT) banyak digunakan diberbagai lembaga maupun perguruan tinggi secara resmi sebagai media pembelajaran maupun sistem evaluasi. Dalam beberapa tahun terakhir aplikasi CBT (*Computer Based Test*) sudah semakin berkembang. Pengembang tersebut mulai dari aplikasi yang berbayar hingga aplikasi gratis yang dapat digunakan selama tidak melanggar aturan dari pengembang program itu sendiri. program yang ingin diterapkan oleh penulis adalah aplikasi *Beesmart*. Aplikasi tersebut merupakan aplikasi gratis yang dikembangkan oleh Sigit Hariono.

Observasi yang dilakukan sementara oleh peneliti terhadap kelas XI TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan) di SMK An Nur Fuadi Bangkalan pada mata pelajaran PKK (Produk Kreatif dan Kewirausahaan) masih terdapat contek-menyontek antar siswa jika menggunakan cara konvensional yaitu lembar soal menggunakan pena. Selain itu dengan majunya perkembangan teknologi, terdapat berbagai sekolah yang sudah memenuhi kualifikasi untuk melakukan ujian sekolah berbasis komputer salah satunya di SMK An Nur Fuadi Bangkalan. Oleh sebab itu guru di SMK An Nur Fuadi menerapkan ujian hasil belajar menggunakan media CBT *(Beesmart).*

Selain itu media tersebut fleksibel dan dapat digunakan untuk jangka waktu yang panjang tanpa harus khawatir dari segi financial. Aplikasi *Beesmart* memiliki tampilan menyerupai aplikasi yang diterapkan pada UNBK sehingga siswa akan mendapatkan pengalaman ujian seperti UNBK. Selain itu juga pengaruhnya kepada guru yaitu mempermudah pekerjaan saat pelaksanaan ujian atau evaluasi pembelajaran, disisi lain pengaruhnya terhadap siswa dengan menggunakan media CBT (*Beesmart*) yaitu mempermudah, mengurangi tingkat contek-mencontek karena fitur yang ada pada media tersebut dan perkembangan dunia IPTEK yang semakin meningkat menyebabkan siswa sudah terbiasa dengan duniat elektronik salah satunya laptop ataupun komputer sehingga dengan menggunakan media ini siswa lebih bersemangat dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran.

Dari pemaparan diatas, peneliti tertarik untuk membahas secara detail mengenai "Pengaruh Media CBT *(Beesmart)* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran PKK (Produk Kreatif dan Kewirausahaan) di SMK An Nur Fuadi Bangkalan".

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, masalah yang dihadapi dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh penggunaan media CBT *(Beesmart)* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKK (Produk Kreatif dan Kewirausahaan)?
2. Bagaimana penggunaan media CBT *(Beesmart)* pada mata pelajaran PKK (Produk Kreatif dan Kewirausahaan) di kelas XI SMK An Nur Fuadi Bangkalan?

Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media CBT *(Beesmart)* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKK (Produk Kreatif dan Kewirausahaan)?
2. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media CBT *(Beesmart)* pada mata pelajaran PKK (Produk Kreatif dan Kewirausahaan) di kelas XI SMK An Nur Fuadi Bangkalan?

Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   Adapun kegunaan secara teoritis yaitu diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam perkembangan ilmu pendidikan. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi rujukan sekaligus *khazanah* dalam pengembangan ilmu pengetahuan di STKIP PGRI Bangkalan. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan tambahan informasi dan bahan kajian tentang media CBT

(Beesmart) untuk sarana pembelajaran.

2. Manfaat Praktis
   a. Bagi Dunia Akademik:
      Selaku lembaga pendidikan semoga dapat dijadikan tambahan informasi dan sebagai masukan atau referensi bagi peneliti berikutnya di bidang peneliti sejenis.
   b. Bagi Peneliti:
      Untuk mengetahui pengaruh media CBT *(Beesmart)* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran PKK (Produk Kreatif dan Kewirausahaan) di SMK An-Nur Fuadi Bangkalan.
   c. Bagi Sekolah dan Guru:
      Untuk mengembangkan kualitas media pembelajaran di sekolah sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

KAJIAN TEORI

A. Media CBT (*Beesmart*)

1. CBT *(Beesmart)*

   CBT *(Computer Based Test)* adalah sistem evaluasi berbasis komputer yang mana membantu guru dalam melakukan tes, penilaian maupun efektivitas dan efisiensi pelaksanaannya. Tes nantinya akan menggunakan media komputer. *Computer Based Test* (*CBT*) itu sendiri membantu untuk mempercepat umpan balik (Murniati Evi 2017). Menurut Ummah, Kuntum Khoiro (2019) menyatakan bahwa *Computer Based Testing* (CBT) adalah bentuk pemanfaatan teknologi dalam melaksanakan proses pembelajaran maupun penilaian hasil belajar. Pada umumnya dalam dunia pendidikan, teknologi biasa digunakan pada proses pembelajaran, maka kali ini teknologi dapat digunakan pula sebagai proses evaluasi pada pembelajaran. Dengan menggunakan kecanggihan teknologi, proses evaluasi juga mulai mengalami kemajuan. *Computer Based Test (CBT)* ialah sebuah perangkat lunak yang berfungsi sebagai solusi dalam mengatasi kendala yang terjadi pada pembelajaran dengan menyediakan suatu aplikasi berbasis komputer *(Computer Based Test)*, selain itu *Computer Based Test* merupakan media tes berbasis komputer melalui akses internet yang mana penilaian/penskorannya dilakukan secara otomatis oleh computer (Putri dan Sri Rahayu 2018). Murniati Evi (2017) Keuntungan menggunakan media tes melalui komputer yaitu:
   1) Mengurangi waktu untuk pekerjaan penilaian tes dan membuat laporan tertulis.
   2) Peserta tes dapat langsung mengetahui hasil tes.

   Adapun kekurangannya yaitu: harus memiliki peralatan/komponen pendukung seperti computer, keyboard, dan kompenan lainnya. Apabila sistem *Computer Based Test (CBT)* bermasalah saat berlangsungnya pelaksanaan tes, maka menyebabkan pelaksanaannya tertunda, oleh sebab itu membutuhkan keahlian, pengetahuan dan keterampilan dalam dunia komputer.

   Adapun penerapan CBT (Computer Based Test) pada dasarnya sama seperti dengan proses pembelajaran menggunakan komputer. *Computer Based Test (CBT*) atau tes berbasis komputer dapat dilaksanakan dalam laboratorium komputer yang telah terkoneksi dengan jaringan dan sistemnya. Dalam pelaksanaan tes berbasis komputer (*CBT*) ada beberapa hal yang perlu diperhatikan diantaranya: keontetikan peserta test, bank soal, sistem *Computer Based Test* (*CBT)* itu sendiri (Murniati, Evi 2017).

2. *Beesmart* adalah sebuah software berbasis komputer atau biasa disebut dengan istilah computer based test (CBT), software ini di ciptakan untuk memudahkan guru dalam memberikan tes kepada siswa/siswi, serta bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang di ciptakan dan di kembangkan oleh Sigit Hariono. Software ini mempunyai banyak fitur yang sangat bermanfaat salah satunya yaitu fitur *auto correct* dengan fitur ini guru tidak perlu mengkoreksi ulang pekerjaan siswa/siswi karena secara otoamtis software ini akan menghitung tingkat kesalahan siswa dan memberikan skor antara rentang nilai 0 hingga 100 (Mufid Miftahul 2018).

   Akbar dan Wakhid Yunendar (2018) Beesmart adalah sebuah software yang dikembangkan oleh Sigit Hariono. Software ini dikembangkan dengan menggunakan bahasa

pemrograman PHP dan menggunakan MySQL sebagai media penyimpanan datanya (database). Beesmart itu sendiri dibuat menyerupai UNBK 2017 yang sekarang sedang diterapkan didunia pendidikan baik dari segi tampilan maupun tahap-tahap serta cara pengerjaannya di komputer. Hal ini dilakukan agar mempermudah siswa/siswi paham tentang pelaksanaan UNBK. Mufid Miftahul (2018) menyatakan bahwa ada beberapa faktor yang menyebabkan penggunaan evaluasi maupun media pembelajaran menggunakan software Beesmart lebih efektif, faktor tersebut antara lain:

1) Fokus, dengan menggunakan software *Beesmart* seorang guru dapat melakukan setting acak dalam soal maupun saat pembelajaran berlangsung. Jadi ketika soal telah di bagikan, siswa/siswi akan mendapat soal yang berbeda dengan siswa yang lain dengan cara ini mampu mempengaruhi siswa untuk fokus menghadapi soal yang diperoleh.
2) Kekinian atau canggih, maksudnya adalah dalam mengerjakan soal berbasis software Beesmart siswa yang mengerjakan tes tersebut akan di manjakan oleh beberapa fitur yang terdapat pada *Beesmart*.
3) Efisien, ketika mengerjakan soal menggunakan software *Beesmart*, soal atau software akan keluar dengan sendirinya apabila waktu pengerjaan yang telah ditentukan selesai, karena software Beesmart memiliki fitur pengingat waktu, fitur ini menjadikan waktu pengerjaan soal lebih efisien.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa CBT *(Beesmart)* merupakan media perangkat lunak berbasis komputer dengan menggunakan software *Beesmart* sebagai pendukung, yang mana software ini memiliki tampilan menyerupai UNBK sehingga memudahkan guru memberikan gambaran tentang UNBK kepada siswa, selain itu dapat digunakan sebagai media oleh guru untuk melakukan evaluasi pembelajaran.

B. Motivasi Belajar

Parnawi Afi (2019:66-68) Menurut bahasa latinnya motivasi berasal dari kata *movere* yang berarti gerak atau bahasa inggrisnya *move.* Motif dapat diartikan sebagai kekuatan yang berada didalam diri seseorang yang mana mendorong individu untuk berbuat sesuatu *(driving force).* Motif saling berkaitan/terhubung dengan faktor lain seperti fakor eksternal dan internal, hal ini pula yang dapat mempengaruhi motif dan dapat disebut motivasi. Baik menurut para ahli maupun yang lainnya, motivasi itu sendiri memiliki banyak arti/pengertian, namun intinya tetap semua sama yaitu sebagai pendorong atau sebab bagi seseoarang melakukan aktivitas agar tercapainya suatu keinginan. Ada 3 unsur perumusan yang saling berkaitan, yaitu:

a. Motivasi ini dimulai dengan adanya perubahan dalam diri seseorang.
b. Motivasi timbul ditandai dengan adanya perasaan.
c. Motivasi timbul dengan reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan.

Belajar merupakan proses penting dalam perubahan perilaku setiap individu serta mencakup segala sesuatu yang dikerjakan mapun yang dipikirkan oleh tiap individu. Selain itu terdapat 3 unsur konsep tentang belajar, yaitu: Belajar berkaitan tentang perubahan tingkah laku; Perilaku yang mengacu pada berbagai tindakan; Perilaku yang terlihat tampak seperti berbicara, menulis, mengerjakan tugas/PR yang dapat memberikan pemahaman terhadap perilaku seseorang (Nai, Firmina Angela 2017:6-7).

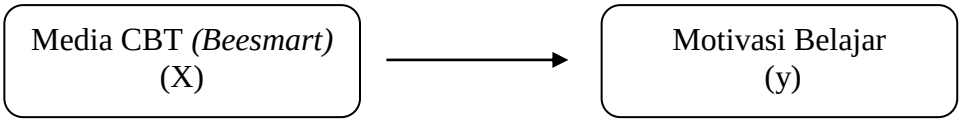
Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Motivasi Belajar merupakan pendorong bagi setiap individu atau seseorang untuk melakukan aktivitas belajar, baik mengamati maupun memahami segala sesuatu untuk memperoleh pemahaman dan penguasaan ilmu ataupun informasi. Keberhasilan dari proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh motivasi belajar itu sendiri. Parnawi Afi (2019:68-69) Adapun macam-macam dari motivasi belajar berasal dari dua sudut pandang, yaitu:

a. Motivasi Intrinsik
   Motif-motif atau dorongan dalam diri setiap individu untuk melakukan sesuatu tanpa adanya dorongan atau rangsangan dari luar diri seseorang. Jika terdapat motivasi intrinsik didalam diri seseorang maka dengan sadar melakukan kegiatan belajar tanpa memerlukan motivasi dari luar dirinya sendiri. Apabila didalam diri seseorang tidak memiliki motivasi intrinsik maka sulit untuk melakukan aktivitas bealajar.
b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ini kebalikan dari intrinsik, yang mana motivasi belajar ekstrinsik butuh dorongan/rangsangan dari luar dirinya untuk melakukan kegiatan terutama dalam hal belajar. Dikatakan ekstrinsik apabila siswa/siswi menempatkan tujuan belajar diluar situasi belajar.

Kerangka Berfikir

Penelitian ini menggunakan 2 variabel, variabel yang digunakan adalah Media CBT *(Beesmart)* dan Motivasi Belajar. Berdasarkan penjelasan tersebut maka dibentuklah kerangka berfikir sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

Sumber: Dikelola oleh Peneliti, 2021

Keterangan:

⟶ = Pengaruh variabel independent (bebas) terhadap variabel dependen (terikat), Y = Motivasi Belajar

X = Media CBT *(Beesmart)*

Y = Motivasi Belajar

Hipotesis

H_1 : Adanya pengaruh Media CBT *(Beesmart)* terhadap Motivasi Belajar Siswa kelas XI pada materi PKK (Produk Kreatif dan Kewirausahaan) di SMK An-Nur Fuadi Bangakalan.

H_0 : Tidak adanya pengaruh Media CBT *(Beesmart)* terhadap Motivasi Belajar Siswa kelas XI pada materi PKK (Produk Kreatif dan Kewirausahaan) di SMK An-Nur Fuadi Bangakalan.

METODELOGI PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode deskriptif kuantitatif, yang mana peneliti melaksanakan penelitian dilapangan untuk mencari dan memperoleh data tentang pengaruh mediat CBT *(Beesmart)* terhadap motivasi belajar siswa.

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK An-Nur Fuadi Bangkalan, beralamatkan di Jl R.A Kartini 24 Kelurahan Kraton, Bangkalan.

Populasi

Sugiyono (2015:80) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI di SMK An-Nur Fuadi Bangkalan. Yang mana populasi tersebut terdiri dari 15 siswa.

Variabel dan Definisi Operasional Variabel

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel Bebas *(Independen Variabel).*

   Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen atau terikat (Sugiyoono 2015:39). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebasnya (X) adalah Pengaruh Media CBT *(Beesmart).*

   Adapun indikator dalam penggunaan media CBT *(Computer Based Test)* meliputi:

   a. Media teknologi CBT (*Computer Based Test*).
   b. Prosedur penggunaan media CBT (*Computer Based Test*)
   c. Fungsi dan manfaat CBT (*Computer Based Test*).

2. Variabel Terikat *(Dependen Variabel).*

   Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono 2015:39). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikatnya (Y)

adalah Motivasi Belajar.

Adapun indikator dalam motivasi belajar meliputi:

a. Perasaan senang.
b. Perhatian dalam belajar.
c. Kesadaran akan adanya manfaat
d. Peningkatan hasil belajar.

Teknik Analisis Data

1. Uji Validitas Data

Menurut Sudaryono (2017:301) Validitas berasal dari kata *validity* yang artinya sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Dengan kata lain validitas adalah suatu konsep yang berkaitan dengan sejauh mana tes telah mengukur apa yang seharusnya diukur.

2. Uji Reliabilitas Data

Sudaryono (2017:322) Reliabilitas berasal dari kata reliability yang artinya sejauh mana hasil dari suatu pengukuran dapat dipercaya. Hasil dari suatu pengukuran dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap subjek yang sama diperoleh hasil yang relatif sama. Artinya mempunyai konsistensi pengukuran yang baik.

3. Uji Normalitas Data

Hakim dan Septiana (2018:67-68) menyatakan bahwa uji normalitas merupakan sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel. Uji normalitas berguna untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau diambil dari populasi normal.

Hipotesis yang telah dirumuskan akan diuji dengan Statistik Parametris, antara lain dengan menggunakan *t-test* untuk satu sampel, korelasi, regresi, analisi varian dan *t-test* untuk dua sampel. Penggunaan Statistik Parametris mensyaratkan bahwa data setiap variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal, oleh karena itu sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka terlebih dahulu akan dilakukan pengujian normalitas data (Sugiyono 2016:241).

4. Uji T (Uji Signifikan Parsial)

Ismail, Fajri (2018:166-167) Uji t bertujuan untuk menguji dan mengetahui apakah rata-rata suatu data atau sampel secara statistic sama atau tidak dengan populasi. Syarat untuk melakukan uji dengan menggunakan uji t sebagai bagian dari statistika parametrik adalah sebagai berikut:

a. Sampel yang diambil dari populasi adalah *random*.
b. Data harus berdistribusi normal
c. Data berbentuk interval atau rasio
d. Digunakan pada data yang kecil (n < 25)

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Analisis Hasil Penelitian

1. Uji Validitas

Tabel 1.1
Hasil Uji Validitas

No	r hitung	r tabel	Keterangan
Item 1	0,728	0,361	Valid
Item 2	0,499	0,361	Valid
Item 3	0,691	0,361	Valid
Item 4	0,678	0,361	Valid
Item 5	0,694	0,361	Valid

Item 6	0,734	0,361	Valid
Item 7	0,691	0,361	Valid
Item 8	0,580	0,361	Valid
Item 9	0,728	0,361	Valid
Item 10	0,499	0,361	Valid
Item 11	0,691	0,361	Valid
Item 12	0,678	0,361	Valid
Item 13	0,694	0,361	Valid
Item 14	0,734	0,361	Valid
Item 15	0,691	0,361	Valid
Item 16	0,580	0,361	Valid

Sumber: Dikelola oleh peneliti

Dari tabel diatas, nilai r hitung diperoleh dari kolom *Pearson Correlation* pada tabel *Correlation* yang mana merupakan hasil output dari pengolahan data menggunkan aplikasi SPSS 23. Diketahui bahwa r tabel pada penelitian ini 0,361 sehingga dapat disimpulkan bahwa butir item angket yang memiliki nilai r hitung lebih besar dari r tabel maka dapat dikatakan bahwa butir item angket tersebut valid, begitupun sebaliknya apabila butir item angket tersebut memiliki r hitung lebih kecil dari r tabel maka dapat dikatakan tidak valid.

Berdasarkan hasil output SPSS di atas, dapat dilihat bahwa dalam penelitian ini terdapat 16 butir angket yang valid, butir angket yang valid tersebut dianggap layak untuk disebar pada tahap berikutnya.

2. Uji Reliabilitas

Tabel 1.2
Hasil Uji Reliabilitas

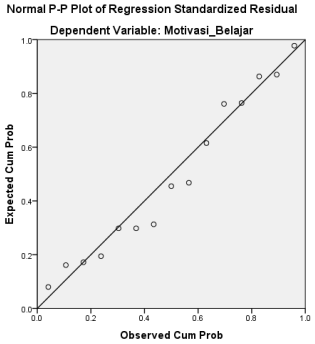
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.867	16

Pada hasil output diatas, dapat kita perhatikan dalam kolom *Cronbach's Alpha* terdapat nilai 0,867 yang mana nilai ini menunjukkan bahwa uji reliabilitas butir angket pada penelitian ini dikatakan reliabel karena *Cronbach's Alpha* lebih dari 0,60.

3. Uji Normalitas

a. Metode Grafik



Gambar 1.1 Grafik Normal Permodelan Regresi

Dari hasil output SPSS 23 diatas dapat dilihat bahwa titik plot data yang tersebar mendekat pada garis diagonal sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang disebar berdistribusi normal atau telah memenuhi asumsi normalitas.

b. Metode Uji *One Sample Kolmogorov Smirnov*

Tabel 1.3
Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		15
Normal Parameters[a,b]	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.15245609
Most Extreme Differences	Absolute	.180
	Positive	.180
	Negative	-.106
Test Statistic		.180
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200[c,d]

Sumber: Output SPSS 23

Berdasarkan hasil output SPSS 23 diatas, dapat dilihat bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) bernilai 0,200, oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa nilai 0,200 > 0,05 yang mana penyebaran data dalam penelitian ini berdistribusi normal.

4. Uji T

Table 1.4
Hasil Uji T

Coefficients[a]				
Model	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	t	Sig.

		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	10.466	5.390		1.942	.074
	Media CBT (Beesmart)	.590	.219	.598	2.689	.019

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Sumber: Output SPSS 23

Berdasarkan hasil tabel diatas, dapat kita ketahui apakah variabel X berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Y. Mengacu pada kriteria yang telah disebutkan, maka untuk kriteria pertama telah diketahui bahwa nilai signifikan pada kolom sig diatas bernilai 0.019 yang mana hal ini menandakan bahwa variabel media CBT (*Beesmart*) berpengaruh pada variabel motivasi belajar. Hal ini dikarenakan nilai sig 0,019 < 0,05.

Selanjutnya pada tabel diatas, dari nilai t hitung diketahui sebesar 2,689. Adapun nilai t tabel dapat kita ketahui dengan rumus derajat kebebasan anatara lain:

$$df = n - k - 1$$

Keterangan:
df = Derajat bebas (nilai alpha 5%)
n = Jumlah responden
k = Jumlah variabel X

Diketahui df = 15 – 1 – 1 = 13, maka nilai t_{tabel} pada penelitian ini yaitu sebesar 2,160 oleh karena itu dari hasil tersebut dapat kita perbandingkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} dengan nilai yaitu 2,689 > 2,160. Dari hasil tersebut menunjukkan ada pengaruh positif antara variabel media CBT (*Beesmart*) terhadap motivasi belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran PKK (Produk Kreatif dan Kewirausahaan) di SMK An Nur Fuadi Bangkalan. Adapun pengaruh media CBT (Beesmart) terhadap motivasi belajar dapat kita lihat pada kolom R^2 yang terdapat pada tabel *Model Summary* yaitu sebesar 0,357 yang mana dapat diartikan sebesar 35,7% sedangkan koefisien korelasi (R) sebesar 0,598.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti diatas bahwa butir angket yang semula 16 butir setalah dilakukan uji validitas menggunakan bantuan aplikasi SPSS 23 menghasilkan bahwa 16 butir angket tersebut valid semua dan selanjutnya dapat disebar kepada 15 responden agar mengetahui nilai *Cronbach's Alpha* yaitu 0,867 yang mana dari nilai tersebut menandakan bahwa butir angket yang telah disebar reliabel karena nilai tersebut lebih dari nilai 0,60. Selain itu analisis data yang telah diuji yaitu normalitas data dengan menggunakan grafik maupun analisis statistik menunjukkan bahwa data yang telah disebar berdistribusi normal.

Uji hipotesis dalam penelitian ini menunjukkan bahwa variabel X berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Y yang mana sebesar 35,7% atau jika dilihat dari nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,598 yang menandakan variabel X memiliki pengaruh yang sedang terhadap variabel Y.

Penelitian ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang mana hasilnya menunjukan pengaruh yang positif juga antara media CBT terhadap motivasi belajar. Salah satu penelitian terdahulu yang peneliti gunakan yaitu penelitian Rahajeng Amelia Putri yang berjudul "PENGARUH PENGGUNAAN SISTEM EVALUASI DENGAN MEDIA CBT (COMPUTER BASED TEST) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADIS DI MAN 1 PASURUAN" diketahui bahwa pengaruh media CBT terhadap motivasi belajar siswa yaitu sebesar 11,6% sedangkan pada penelitian ini pengaruh antara media CBT terhadap motivasi belajar sebesar 35,7%.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan-pembahasan dan pengujian yang telah dilakukan oleh peneliti tantang "PENGARUH MEDIA CBT *(BEESMART)* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATA PELAJARAN PKK (PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN) DI SMK AN NUR FUADI BANGKALAN" dapat disimpulkan bahwa:

1. Antara media CBT (Beesmart) dengan motivasi belajar terdapat pengaruh positif secara signifikan. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian yang dilakukan oleh peneliti yaitu uji t (uji parsial) yang mana menyatakan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 2,689 dan lebih besar dari t_{tabel} yaitu 2,160. Dari hasil uji t tersebut maka menghasilkan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Adapun nilai signifikan pada uji t yaitu 0,019 yang mana nilai tersebut menunjukkan nilai tersebut lebih kecil dari 0,05. Uji hipotesis dalam penelitian ini menunjukkan bahwa variabel X berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Y yang mana sebesar 35,7% atau jika dilihat dari nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,598 yang menandakan variabel X memiliki pengaruh yang sedang terhadap variabel Y.
2. Dari hasil data atau pengolahan diatas dapat diketahui bahwa media CBT (*Beesmart*) dapat menjadi tolak ukur atau penentu motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PKK (Produk Kreatif dan Kewirausahaan) khususnya bagi siswa kelas XI TKJ di SMK An Nur Fuadi Bangkalan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi Siswa
   Bagi siswa diharapkan tetap meningkatkan belajarnya sebelum dilaksanakannya ujian dan dengan adanya penggunaan media CBT (*Beesmart*) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Bagi Guru
   Bagi guru diharapkan dapat menggunakan media CBT (*Beesmart*) dalam penilaian harian maupun penilaian semester agar dapat memotivasi siswa untuk semakin giat belajar.
3. Bagi Sekolah
   Diharapkan bagi sekolah untuk dapat mempertimbangkan hasil penelitian ini sebagai acuan untuk mendukung penggunaan media CBT (*Beesmart*) dalam setiap pelaksaan penilaian yang dilaksanakan disekolah untuk meningkatkan kualitas penilaian tersebut agar siswa dapat termotivasi dalam belajar.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya
   Diharapkan bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian agar melakukan penelitian lebih lanjut tentang penggunaan media CBT (*Beesmart*) dan diharapkan penelitian ini dapat menjadi acuan untuk menelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, Muh & Wahid Yunendar. (2018). Peningkatan Mutu Kualitas Ujian Sekolah dengan Mneggunakan *Computer Based Test* (CBT) Beesmart Pada SMKN 2 Bungoro. *Patria Artha Technological Journal*. 2(2), 117. Diunduh dari http://ejournal.patria-artha.ac.id/index.php/patj/article/view/144

Ismail, Fajri. (2018). *Statistika untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-ilmu Sosial*. Jakarta. Prenadamedia Group.

Kurnia, Nia dkk. (2018). Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Berbantuan *Ispring* dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *JTEP-Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*. 3(1), 452. Diunduh dari https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/tekp/article/view/158

Mufid, Miftahul. (2018). Efektivitas Pemanfaatan Software Beesmart untuk Tes Ketrampilan Istima' dan Qira'ah. *Al-Murabbi Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman*. 5(1), 97-98. Diunduh dari

http://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/murabbi/article/view/3226
Musfah, Jejen. (2015). *Manajemen Pendidikan Teori, Kebijakan, dan Praktik*. Jakarta: Prenadamedia Group.
Murniati, Evi. (2017). *Computer Based Test* (CBT) Sebagai Alternatif Instrumen Evaluasi Pembelajaran. *Prosiding Seminar Pendidikan Ekonomi dan Bisnis*. 3(1) 4-5. Diunduh dari https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snpe/article/view/10647
Nai, Firmina A. (2017). *Teori Belajar & Pembelajaran (Implementasinya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP, SMA dan SMK)*. Yogyakarta: C.V Budi Utama.
Parnawi, Afi. (2019). *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: C.V Budi Utama.
Putri, Utami Mizani & Sri Rahayu. (2018). Aplikasi *Computer Based Test* (CBT) Sebagai Alternatif Evaluasi Hasil Pembelajaran Siswa. *Jusifo (Jurnal Sstem Informasi)*. 4(2), 154. Diunduh dari http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/jusifo/article/view/4110
Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
Sudaryono. (2017). *Metode Penelitian*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
Ummah, Kuntom Khoiro. (2019). *Pengaruh Ujian Sistem CBT (Computer Based Test) Mata Pelajaran PAI Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMAN 10 Surabaya* (Skripsi). Diunduh dari http://digilib.uinsby.ac.id/31174/

Biografi Penulis

Diea Meisy H.A.
Penulis adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Bangkalan.
Pendidikan terakhir penulis adalah SMK An Nur Fuadi Bangakalan. Tahun 2017.