

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN BERBASIS PRAKTIK
BERKARYA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MATAKULIAH SENI KETRAMPILAN ANAK
DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA
(Eksperimen Pada Mahasiswa S1 PAUD UPBJJ-UT Yogyakarta)**



Oleh:
Evan Sukardi S.
Untung Laksana Budi
Siti Zuhriah

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS TERBUKA

2014

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dosen Universitas Terbuka (UT) memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kualitas pembelajaran di lingkungan pendidikan khususnya di UT. Pembelajaran yang berkualitas merupakan dambaan setiap orang. Oleh sebab itu, Dosen/tutor harus membuat perencanaan yang benar dalam upaya meningkatkan aktivitas belajar mahasiswa sehingga tercapai tujuan pendidikan yang telah dirumuskan dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, (2003:3):

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Pembelajaran pada dasarnya tidak hanya mempelajari tentang konsep, teori, dan fakta tapi juga aplikasi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian materi perkuliahan tidak hanya tersusun atas hal-hal sederhana yang bersifat hafalan dan pemahaman, tetapi juga tersusun atas materi yang kompleks yang memerlukan analisis, aplikasi, dan sintesis. Maka dosen/tutor harus bijak dalam menentukan pendekatan yang sesuai dan mampu menciptakan situasi kelas yang kondusif agar proses perkuliahan dapat berlangsung sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Untuk membantu mahasiswa memahami konsep-konsep dalam materi perkuliahan dan

memudahkan dalam penyampaian konsep-konsep tersebut diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang langsung mengaitkan materi konteks materi kuliah dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan pembelajaran tersebut adalah Praktik berkarya sebagai media pembelajaran.

Pendekatan praktik berkarya memungkinkan perkuliahan yang menyenangkan karena perkuliahan dapat dilakukan secara alamiah, sehingga mahasiswa dapat mempraktikkan secara langsung apa yang telah dipelajarinya. Pembelajaran berpraktik mendorong mahasiswa memahami hakekat makna dan manfaat belajar. Kondisi ini terwujud, ketika mahasiswa menyadari tentang apa yang mereka perlukan dalam hidup dan bagaimana cara menggapainya. Hal ini senada dengan apa yang diutarakan Trianto (2008:10):

“ Bahwa konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat”.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Melalui kemajuan tersebut para guru/dosen dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Rossi dan Breidle dalam Wina Sanjaya (2008: 163) mengemukakan bahwa, ”Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Alat-alat semacam radio dan televisi kalau diprogram untuk pendidikan

maka merupakan media pembelajaran”. Penggunaan media dalam pembelajaran dipandang penting, terlebih dengan adanya perkembangan teknologi informasi. Beberapa langkah inovasi ini dapat digunakan oleh guru/dosen untuk mengembangkan pembelajaran demi terselenggaranya pendidikan yang lebih berkualitas. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat memperkecil kegagalan komunikasi yang kadang terjadi dalam proses pembelajaran. Selain itu penggunaan media pembelajaran juga dapat menimbulkan motivasi belajar mahasiswa. Motivasi belajar juga salah satu faktor yang menentukan dalam keberhasilan mahasiswa dalam belajar. Sebagai guru/dosen yang salah satunya berfungsi sebagai motivator harus mampu menumbuhkan semangat keinginan mahasiswa untuk lebih termotivasi dalam belajarnya.

Salah satu masalah pokok dalam perkuliahan (tutorial) yang ada pada Universitas Terbuka, khususnya mata kuliah PAUD 4403 (Seni Keterampilan Anak) dewasa ini adalah masih rendahnya mahasiswa berkaraya seni keterampilan. Fenomena semacam ini juga dapat dilihat pada proses perkuliahan di Pokjar Kabupaten Sleman UPBJJ-UT Yogyakarta. Kondisi semacam ini tentunya merupakan efek dari proses pembelajaran yang masih bersifat ekspositori dan tidak menyentuh ranah dimensi peserta pembelajar itu sendiri, yaitu bagaimana sebenarnya belajar. Dalam arti yang substansial, bahwa proses perkuliahan dewasa ini masih memberikan dominasi dosen/tutor dan kurang memberikan akses bagi mahasiswa untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dan proses berpikir dan berkarya. Pada proses pembelajaran ini suasana kelas cenderung

teacher-centered sehingga mahasiswa menjadi pasif, padahal mata kuliah Seni Keterampilan Anak berbasis pada pembelajaran berpraktik. Meskipun demikian guru/dosen lebih suka menerapkan model tersebut, sebab tidak memerlukan alat dan bahan praktik, cukup menjelaskan konsep-konsep yang ada pada materi ajar atau referensi lain. Dalam hal ini mahasiswa tidak diajarkan strategi belajar, berpikir dan berpraktik.

Permasalahan semakin kompleks ketika proses perkuliahan seni dan ketrampilan tidak didukung dengan media pembelajaran yang bervariasi dan kurang menarik sehingga berdampak pada minat belajar. Penggunaan media yang belum optimal dapat menimbulkan rasa bosan atau membuat mahasiswa menjadi jenuh dalam menerima materi perkuliahan Seni Ketrampilan Anak.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka dapat dilihat beberapa permasalahan yang dapat diangkat untuk diadakannya penelitian. Diantara beberapa masalah yang dapat diangkat antara lain adalah:

1. Perkuliahan Seni Ketrampilan Anak di kelas masih didominasi oleh dosen/tutor dan kurang melibatkan mahasiswa secara aktif. Pembelajaran yang terpusat pada dosen/tutor akan membuat mahasiswa menjadi tidak terlatih untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh mahasiswa.
2. Perkuliahan dengan praktik berkarya jarang dilakukan sehingga perlu adanya upaya untuk memaksimalkan penggunaan media berpraktik dalam perkuliahan Seni Ketrampilan Anak.

3. Perkuliahan Seni Ketrampilan Anak di kelas umumnya disajikan dengan menggunakan media yang kurang menarik, sehingga terkesan pembelajarannya menjadi tidak menarik dan membosankan.
4. Pemanfaatan fasilitas dan teknologi pendidikan yang belum maksimal cenderung membuat dosen/tutor mengabaikan penggunaan media dalam proses perkuliahan.
5. Motivasi belajar yang bervariasi dari mahasiswa harus dihadapi dosen/tutor dalam proses perkuliahan.

C. Pembatasan Masalah

Dari kelima masalah yang telah diidentifikasi di atas, akan diteliti mengenai pengaruh pendekatan pembelajaran berbasis praktik dan motivasi belajar terhadap hasil belajar mahasiswa. Agar penelitian dapat dijalankan dengan baik, dilakukan pembatasan-pembatasan sebagai berikut:

1. Strategi pembelajaran yang digunakan adalah praktik berkarya ini sesuai dengan paradigma pembelajaran yang mendorong keaktifan mahasiswa untuk belajar dan membentuk pengetahuannya secara mandiri sehingga menghasilkan proses belajar yang bermakna untuk mahasiswa.
2. Media pembelajaran yang digunakan adalah media berbasis praktik berkarya
3. Motivasi belajar mahasiswa yang dikategorikan ke dalam motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah dalam proses pembelajaran Seni Ketrampilan Anak.
4. Hasil belajar Seni Ketrampilan Anak dibatasi pada kemampuan mahasiswa dalam mengerjakan seperangkat soal pada tugas-tugas tutorial mata kuliah Seni Keterampilan Anak semester 7 masa registrasi 2014.1.

Dari pembatasan masalah di atas maka peneliti mengambil judul "Efektifitas Pembelajaran Berbasis Praktik Berkarya Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Seni Keterampilan Anak Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa".

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang dikemukakan pada pembatasan masalah di atas, perumusan masalah dari penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Adakah perbedaan hasil belajar materi ajar Seni Keterampilan Anak antara pembelajaran berbasis praktik berkarya dengan pembelajaran ekspositori pada mahasiswa PAUD semester 7 masa registrasi 2014.1 ?
2. Adakah perbedaan antara motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah dalam hasil belajar Seni Keterampilan Anak pada mahasiswa Semester 7 ?
3. Adakah pengaruh interaksi antara pembelajaran berbasis praktik berkarya dan tingkat motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar Seni Keterampilan Anak pada mahasiswa Semester 7 ?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Perbedaan hasil belajar bahan ajar Seni Keterampilan Anak antara pembelajaran berbasis praktik berkarya dengan pembelajaran ekspositori pada mahasiswa PAUD semester 7 masa registrasi 2014.1.
2. Perbedaan antara motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah dalam hasil

belajar Seni Keterampilan Anak pada mahasiswa Semester 7.

3. Pengaruh interaksi antara pembelajaran berbasis praktik berkarya dan tingkat motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar Seni Keterampilan Anak pada mahasiswa Semester 7.

F. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian selalu memiliki manfaat, baik itu manfaat secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai masukan tentang keefektifan pembelajaran berbasis praktik berkarya pada mahasiswa PGPAUD-UT.
- b. Sebagai masukan kepada sesama tutor, khususnya bagi tutor yang memberikan materi kuliah seni rupa berbasis praktik khususnya terhadap proses perkuliahan Seni Keterampilan Anak.
- c. Sebagai masukan kepada para tutor bahwa tingkat motivasi belajar juga berpengaruh pada hasil belajar mahasiswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Sebagai pertimbangan dalam pemilihan alternatif strategi pembelajaran khususnya pembelajaran Seni Keterampilan Anak.
- b. Memberikan gambaran akan meningkatkan motivasi belajar Seni Keterampilan Anak.
- c. Sebagai acuan bagi dosen/tutor dalam memilih media pembelajaran yang efektif

sehingga mampu meningkatkan hasil belajar.

d. Sebagai bahan pertimbangan dan masukan bagi penelitian yang sejenis.

BAB II

KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas merupakan kemampuan untuk memilih tujuan yang tepat atau peralatan yang tepat untuk pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Wina Sanjaya (2008:320) mengatakan bahwa : “efektivitas berhubungan dengan tingkat keberhasilan pelaksanaan pembelajaran yang didesain oleh guru untuk mencapai tujuan tertentu”. Roestiyah (1991:40), efektif adalah bisa memberikan bantuan atau dorongan dalam mencapai suatu tujuan. Sedangkan menurut Margono (1998:5) efektif berarti semua potensi dapat dimanfaatkan dan semua tujuan dapat tercapai.

Gilbertsax dalam Suharsimi (1995:160) mengemukakan bahwa efektivitas program pengajaran pada penelitian dapat diukur dengan menggunakan pendekatan eksperimen yaitu dengan cara membandingkan dua kelompok, kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dengan catatan kedua kelompok dengan kondisi yang sama. Untuk kedua kelompok diberi perlakuan yang berbeda, maka akan diketahui efektif tidaknya perlakuan tersebut dengan melihat perbedaan hasil belajar, dimana hasil belajar pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan pada kelompok kontrol.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang di dalamnya terdapat pemanfaatan potensi yang mampu sebagai sarana untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sehingga semua tujuan berhasil tercapai. Sedangkan efektifitas diartikan sebagai pengukuran terhadap

perubahan-perubahan yang terjadi setelah siswa mempelajari suatu bahan pelajaran (dalam hal ini mengenai keberhasilan belajar mahasiswa).

2. Pendekatan Pembelajaran

a. Pengertian Strategi Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan interaksi komunikasi yang terjadi pada lingkungan pendidikan, baik itu pendidikan formal maupun non formal. Agar proses pembelajaran berjalan lancar dan mampu mencapai tujuan secara maksimal maka diperlukan suatu pola rangkaian kegiatan yang sistematis. Suatu pola rangkaian yang sistematis yang digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran ini dikenal dengan istilah Strategi pembelajaran. Menurut Wina Sanjaya (2008:294): “strategi pembelajaran merupakan rancangan tindakan (rangkaiian kegiatan) termasuk rancangan penggunaan metode dan pemanfaatan sumber daya/kekuatan dalam pembelajaran”. Hal senada diutarakan oleh Kemp (1995) dalam Wina Sanjaya (2008:294) mengatakan bahwa, “ strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien”.

Berdasarkan uraian pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan suatu rangkaian kegiatan atau skenario pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar proses pembelajaran dapat berlangsung lancar, kondusif, efektif dan efisien.

b. Praktik Berkarya

Belajar merupakan proses interaksi antara siswa dengan lingkungan. Pada dasarnya manusia dalam menjalani kehidupan merupakan suatu proses belajar. Belajar akan lebih bermakna jika anak mengalami apa yang dipelajarinya, bukan mengetahuinya. Sarwiji Suwandi (2004:1) berpendapat bahwa ada suatu pandangan yang menyatakan bahwa anak akan belajar lebih baik melalui kegiatan mengalami sendiri dalam lingkungan yang alamiah.

Proses pembelajaran yang mampu menghubungkan antara konteks materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata dapat ditimbulkan melalui pembelajaran melalui praktik berkarya. Pembelajaran bukan hanya sekedar mendengarkan dan mencatat tetapi belajar lebih ditekankan pada proses pengalaman langsung dialami oleh siswa. Jhonson, (2009:19):

“.....an educational process that aims to help student see meaning in the academic material they are studying by connecting academic subjects with the context of their daily lives that is, with content of their personal, social, and cultural circumstance. To achieve this aim, the system encompasses the following eight component: making meaningful connections, doing significant work, self-regulated learning, collaborating, critical and creative thinking, nurturing the individual, reaching high standards, using authentic assessment”.

Pendapat di atas dapat dikatakan bahwa konsep belajar yang membantu guru/dosen mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata mahasiswa dan mendorong mahasiswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan mahasiswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkan dengan situasi kehidupan nyata

sehingga mendorong mahasiswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka.

c. Pembelajaran Ekspositori

Strategi pembelajaran ekspositori merupakan bentuk dari pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada guru/dosen. Dalam pembelajaran ekspositori guru/dosen memegang peranan yang sangat dominan dalam proses pembelajaran. Wina Sanjaya (2006:179) mengemukakan: “Pembelajaran Ekspositori adalah strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa menguasai materi secara optimal”. Lebih lanjut Syaiful Sagala (2008:78) mengatakan bahwa:

“Pendekatan ekspositori menempatkan guru sebagai pusat pengajaran, karena guru lebih aktif memberikan informasi, menerangkan suatu konsep, mendemostrasikan keterampilan memperoleh pola, aturan, dalil, memberi contoh soal beserta penyelesaiannya, member kesempatan siswa untuk bertanya an kegiatan guru lainnya”.

Syaiful Sagala (2008:79) menyatakan bahwa “pendekatan ekspositori disebut juga pendekatan konvensional seperti metode ceramah maupun demonstrasi”. Meski demikian pendekatan ekspositori masih berbeda dengan metode ceramah jika dilihat dari sisi dominasi guru/dosen dalam pembelajaran. Pada pendekatan ekspositori dominasi guru/dosen sudah banyak berkurang dan lebih memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengerjakan dan bertanya tentang materi perkuliahan.

Penerapan pembelajaran ekspositori terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan oleh setiap guru/dosen, yaitu:

- 1) Berorientasi pada tujuan

- 2) Prinsip komunikasi
- 3) Prinsip kesiapan
- 4) Prinsip berkelanjutan (Wina Sanjaya, 2006:180)

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan pembelajaran ekspositori adalah pembelajaran yang berpusat pada guru/dosen dengan lisan sebagai alat utama dalam menyampaikan informasi tetapi mahasiswa masih diberikan sedikit kesempatan untuk bertanya.

3. Media Pembelajaran

Keaktifan mahasiswa dalam belajar tidak dapat dilepaskan kaitannya dengan perangkat pembelajaran yang digunakan. Setiap bentuk bahan ajar menuntut digunakannya perangkat atau sumber belajar yang sesuai untuk menunjang keefektifan belajar. Perangkat pembelajaran adalah bahan-bahan apa saja yang dapat dimanfaatkan untuk membantu guru/dosen maupun mahasiswa dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran.

Rossi dan Breidle dalam Wina Sanjaya (2008: 163) mengemukakan bahwa, media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan. Arsyad, (2007:3) memberi batasan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media mempunyai kegunaan dapat memperjelas pesan agar tidak terlalu verbal. Media dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra. Dengan media akan menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara pembelajar dengan sumber belajar, memungkinkan pembelajar belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan

visual, auditori & kinestetiknya. Suatu media pembelajaran harus dapat berfungsi untuk kepentingan pembelajaran, berperan menggantikan fungsi dan tugas-tugas dalam pembelajaran, sehingga bisa memberi manfaat lebih bagi peserta didik.

4. Hasil Belajar Seni Keterampilan Anak

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar (*achievement*) merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik. Hampir sebagian terbesar dari kegiatan atau perilaku yang diperlihatkan seseorang merupakan hasil belajar (Nana Syaodih Sukmadinata, 2007: 102).

Sebagaimana yang dikemukakan Dimiyati dan Moedjiono (1994:4) bahwa "hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak mengajar atau tindak belajar". Sedangkan Karti Soeharto (1984: 40) menyatakan bahwa "belajar ditandai oleh ciri-ciri yaitu: (a). Disengaja dan bertujuan, (b). Tahan lama, (c). Bukan karena kebetulan, (d). Bukan karena kematangan dan pertumbuhan". Demikian pula dalam kamus umum bahasa indonesia disebutkan bahwa "hasil belajar merupakan sesuatu yang diadakan, dibuat, dijadikan oleh suatu usaha atau dapat juga berarti pendapat atau perolehan, buah" (Poerwadarminta, 1996: 337).

Menurut Dimiyati dan Mudjiono, hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat

sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesikannya bahan pelajaran.

b. Pengertian Seni Keterampilan Anak

Seni pada mulanya adalah proses dari manusia, dan oleh karena itu merupakan sinonim dari ilmu. Dewasa ini, seni bisa dilihat dalam intisari ekspresi dari kreativitas manusia. Seni juga dapat diartikan dengan sesuatu yang diciptakan manusia yang mengandung unsur keindahan (*id.wikipedia.org/wiki/seni*).

Secara substansi bidang Keterampilan mengandung kinerja kerajinan dan teknologis. Istilah kerajinan berangkat dari kecakapan melaksanakan, mengolah dan menciptakan dengan dasar kinerja psychomotoric-skill. Maka, Keterampilan Kerajinan berisi kerajinan tangan membuat (*creation with innovation*) benda pakai dan atau fungsional berdasar asas form follow function. Keterampilan Teknologi terdiri dari Teknologi Rekayasa (*Engineering*) dan Teknologi Pengolahan. Teknologi Rekayasa berisi keterampilan menguraikan dan menyusuri kembali hasil teknologi seperti otomotif, elektronika, ketukangan, maupun mesin. Keterampilan Teknologi Pengolahan yaitu keterampilan mengubah fungsi, bentuk, sifat, kualitas bahan maupun perilaku obyek. (<http://saifulmmtaqqin.blogspot.com/2008/01/pembelajaran-ketrampilan.html>)

1. Motivasi

Motivasi merupakan keinginan atau hasrat untuk melakukan sesuatu kegiatan atau aktifitas. Tanpa keinginan manusia tidak akan pernah tergerak untuk melakukan

susuatu hal. Frederick J.McDonald (1959) dalam Wina Sanjaya (2008:250) mengemukakan: "*Motivation is an energy change whitin the person characterized by effective arousal and anticipatory goal reaction*". Selanjutnya Dalyono dalam <http://fpsikologi.wisnuwardhana.ac.id> mengungkapkan bahwa:

“Motivasi belajar adalah suatu daya penggerak atau pendorong yang dimiliki oleh manusia untuk melakukan suatu kegiatan belajar. Seseorang yang belajar dengan motivasi kuat akan melaksanakan semua kegiatan belajarnya dengan sungguh-sungguh, penuh gairah atau semangat. Sebaliknya, belajar dengan motivasi yang lemah akan menyebabkan sikap malas bahkan tidak mau mengerjakan tugas-tugas yang berhubungan dengan pelajarannya”.

Gagne dan Berliner dalam <http://re-searchengines.com> mengungkapkan bahwa "Tanpa adanya suatu perhatian tidak mungkin terjadi kegiatan belajar, Jadi dalam diri seseorang siswa yang menaruh minat terhadap materi pelajaran, biasanya perhatiannya akan lebih intensif dan kemudian timbul motivasi dalam dirinya untuk mempelajari materi pelajaran tersebut". Perhatian yang ditunjukkan siswa terhadap suatu materi pelajaran merupakan langkah awal yang akan memacu aktivitas-aktivitas belajar berikutnya. Dengan perhatian tersebut, siswa akan berupaya untuk memusatkan pikiran dan perhatiannya kepada sesuatu yang menjadi tumpuan perhatiannya tersebut agar ia berhasil dalam materi pelajaran yang diperhatikannya. Lebih lanjut diutarakan oleh Wina Sanjaya (2008:247): "keberhasilan belajar dapat ditentukan oleh motivasi belajar yang dimilikinya. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung prestasinya akan tinggi pula; sebaliknya siswa yang memiliki motivasi rendah, akan rendah pula prestasi belajarnya”.

Merupakan suatu kondisi yang menggerakkan peserta didik agar mampu

mencapai tujuan dari motifnya. Motivasi adalah kekuatan yang ada dalam diri seseorang yang menyebabkan orang tersebut mempunyai inisiatif untuk melakukan sesuatu dan berperilaku tertentu. Akar permasalahannya adalah kebutuhan. Kebutuhan adalah kondisi yang dialami seseorang berkaitan dengan kelangkaan/ketidak cukupan/ketidak lengkapan tentang sesuatu pada situasi/saat tertentu. Tujuan adalah kondisi ideal yang diinginkan yang akan memberikan manfaat untuk memuaskan kebutuhan. Kebutuhan dan tujuan merupakan dua hal yang penting dilakukan untuk dapat memotivasi seseorang. Peserta didik tidak akan memiliki kebutuhan ketika tidak ada tujuan yang ingin dicapai dan tujuan tidak akan memotivasi peserta didik ketika peserta didik tidak melihat adanya kebutuhan untuk mencapai tujuan.

Motivasi belajar dapat timbul karena faktor dari dalam merupakan motivasi yang timbul dari dalam diri seseorang berupa hasrat, keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor dari luar merupakan motivasi yang timbul akibat ada rangsangan dari luar diri seseorang seperti penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Dimiyati dan Mujiono (2006:60), mengatakan bahwa:”Motivasi seseorang dapat bersumber dari dalam diri sendiri yang dikenal sebagai motivasi internal, dan dari luar seseorang yang dikenal sebagai motivasi eskternal. Situasi yang menyebabkan perubahan peserta didik terdiri dari dua aspek yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik ialah kondisi yang berada dalam diri peserta didik yang berwujud kebutuhan, sedangkan motivasi ekstrinsik ialah aspek yang berada di luar peserta didik yang berwujud perangsang atau tujuan. Dengan demikian untuk memahami prinsip-prinsip motivasi ini

harus diperhatikan kedua aspek tersebut (Sardiman 2006:89-90).

Hakekat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal ini mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut : 1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; 2) adanya dorongan dan kebutuhan belajar; 3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; 4) adanya penghargaan dalam belajar; 5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; 6) adanya lingkungan belajar kondusif, sehingga memungkinkan seseorang peserta didik dapat belajar dengan baik (Uno, H.B., 2007: 31).

Dimiyati dan Mujdiono (2006:97-100) menyatakan bahwa sekurang-kurangnya ada enam unsur yang dapat mempengaruhi motivasi belajar : 1) Cita-cita atau aspirasi siswa; 2) Kemampuan siswa; 3) Kondisi siswa; 4) Kondisi lingkungan siswa; 5) Unsur-unsur dinamis dalam belajar an pembelajaran; 6) Upaya guru dalam membelajarkan siswa.

Ada beberapa upaya untuk meningkatkan motivasi belajar menurut (Dimiyati dan Mudjiono, 2006; 101-108) menjelaskan sebagai berikut:

1) Optimalisasi penerapan prinsip belajar

Upaya pembelajaran terkait dengan beberapa prinsip belajar yang antara lain belajar akan lebih bermakna bila siswa memahami tujuan belajar, siswa dihadapkan pada pemecahan masalah, guru mampu memusatkan segala kemampuan mental siswa dalam kegiatan tertentu serta sesuai perkembangan jiwa siswa.

2) Optimalisasi unsur dinamis belajar dan pembelajaran

Upaya optimalisasi dapat dilakukan dengan berbagai cara antara lain: pemberian kesempatan siswa untuk mengungkapkan hambatan belajar, memelihara minat atau motivasi belajar, memanfaatkan unsur-unsur lingkungan dalam pembelajaran dan menggunakan waktu dengan tertib.

3) Optimalisasi pemanfaatan pengalaman dan kemampuan siswa

Upaya optimalisasi ini dapat dilakukan dengan siswa diberi tugas membaca bahan belajar sebelumnya dan mencatat hal-hal yang sukar untuk diserahkan pada guru, guru mempelajari hal-hal yang sukar bagi siswa dan memecahkannya, guru mengajak serta siswa mengalami dan mengatasi kesukaran dan lain sebagainya.

4) Pengembangan cita-cita dan aspirasi belajar

Upaya yang dapat dilakuakn guru dalam pengembangan cita-cita dan aspirasi anatara lain: guru menciptakan suasana suasana belajar yang mengembirakan, dalam hal ini guru juga harus mengikutsertakan siswa dalam menjaga fasilitas kelas dan guru mengajak siswa ikut serta dalam membuat kompetisi unjuk belajar, serta guru mengajak orang tua untuk menelngkapi fasilitas yang ada.

Dengan memperhatikan pendapat di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa di antara fungsi motivasi dalam proses belajar adalah:

1. Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan, seperti timbulnya dorongan untuk belajar.
2. Motivasi berfungsi sebagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan pencapaian tujuan yang diinginkan.

3. Motivasi berfungsi sebagai penggerak, artinya besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu perbuatan.

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan motivasi belajar adalah sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri mahasiswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai. Keberadaan motivasi belajar dalam diri seorang mahasiswa merupakan hal yang mutlak diperlukan. Hal ini disebabkan ia merupakan faktor yang mendorong mahasiswa tersebut untuk terus maju dan bersemangat dalam belajarnya sehingga berhasil dalam meraih apa yang mereka cita-citakan. Bisa saja terjadi seseorang yang memiliki inteligensi yang cukup tinggi, dapat gagal karena tidak memiliki motivasi. Terkait dengan hal ini, maka dalam kegagalan belajar mahasiswa jangan begitu saja langsung mempersalahkan mahasiswa, sebab mungkin saja guru/dosen tidak berhasil dalam memberi motivasi yang mampu membangkitkan semangat dan kegiatan mahasiswa untuk belajar. Bagi mahasiswa yang selalu memperhatikan materi perkuliahan yang diberikan, bukanlah masalah bagi guru/dosen. Karena di dalam diri mahasiswa tersebut ada motivasi, yaitu motivasi intrinsik. Mahasiswa yang demikian biasanya dengan kesadaran sendiri memperhatikan penjelasan guru/dosen. Rasa ingin tahunya lebih banyak terhadap materi bahan ajar yang diberikan. Berbagai gangguan yang ada disekitarnya, kurang dapat mempengaruhinya agar memecahkan perhatiannya.

C. Kerangka Berfikir

Pada dasarnya hasil belajar Seni dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar dalam penelitian ini adalah media pembelajaran, metode pembelajaran, dan kecerdasan emosi mahasiswa. Dalam penelitian ini akan dilakukan pembelajaran yang berbasis praktik berkarya yang kemudian dilihat pengaruh motivasi belajar mahasiswa dalam perkuliahan. Selanjutnya dalam penelitian ini, mahasiswa akan dikenakan 2 perlakuan. (1) Pembelajaran dengan berbasis praktik berkarya, (2) Pembelajaran dengan metode ekspositori.

Penggunaan model pembelajaran berbasis praktik berkarya dilakukan karena dalam pembelajaran Ekspositori tidak bisa memberikan jaminan bahwa materi yang disampaikan oleh dosen/tutor dapat dimengerti secara langsung oleh mahasiswa. Oleh karena itu dalam pembelajaran selanjutnya mahasiswa dibelajarkan dengan pendekatan praktik berkarya yang mengedepankan keaktifan mahasiswa. Dengan demikian diharapkan hasil dari pembelajaran ini dapat memberikan hasil yang maksimal.

Dari uraian di atas dapat diambil kerangka berpikir sebagai berikut:

1. Perbedaan Hasil Belajar mahasiswa Antara Pembelajaran yang Berbasis Praktik berkarya Dibandingkan Hasil Belajar mahasiswa Dengan Pembelajaran Ekspositori di Kelompok Belajar Kabupaten Sleman UPBJJ-UT Yogyakarta.

Pada pembelajaran yang berbasis praktik berkarya diharapkan menghasilkan hasil yang lebih baik jika dibandingkan dengan pembelajaran ekspositori. Hal ini disebabkan karena pembelajaran berbasis praktik berkarya lebih mengedepankan ketertarikan dan keaktifan belajar mahasiswa, sehingga mahasiswa

belajar secara antusias dan bermakna. Akibatnya mahasiswa akan memiliki kecenderungan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan mahasiswa dengan pembelajaran ekspositori. Hal ini disebabkan adanya tambahan keterampilan dan ketertarikan mahasiswa terhadap media yang dirancang oleh dosen/tutor. Mahasiswa tidak hanya dihadapkan pada pembelajaran dengan kapur saja tanpa memberikan suatu inovasi dalam proses pembelajarannya. Sehingga pembelajaran dengan berpraktik akan lebih baik.

2. Perbedaan Antara Motivasi Belajar Tinggi Dan Motivasi Belajar Rendah Dalam Hasil Belajar Mahasiswa PAUD semester 7 di Kelompok Belajar Sleman UPBJJ-UT Yogyakarta.

Mahasiswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan selalu berada dalam kondisi yang siap dalam melaksanakan tugas-tugas pembelajaran. Pada mahasiswa dengan kecenderungan motivasi belajar yang tinggi akan lebih baik daripada mahasiswa dengan motivasi belajar yang lebih rendah. Dalam hal ini mahasiswa dengan motivasi belajar tinggi akan lebih memiliki kemampuan dalam menguasai dirinya, terlibat secara aktif, dan memiliki dorongan semangat belajar yang kuat sehingga mereka dapat lebih berhasil dalam belajar. Sedangkan pada mahasiswa dengan kecenderungan motivasi belajar rendah akan lebih mudah frustrasi, marah, kecewa, putus asa, dan tidak bisa menghargai pendapat teman dalam kelompoknya. Oleh karena itu mereka akan cenderung sulit untuk dapat berhasil dalam belajar.

D. Perumusan Hipotesis

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berfikir di atas, dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Ada perbedaan hasil belajar Seni Keterampilan Anak antara pembelajaran berbasis praktik berkarya dibandingkan hasil belajar Seni Keterampilan Anak dengan pembelajaran ekspositori pada Mahasiswa PAUD semester 7.
2. Ada perbedaan antara motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah dalam hasil belajar Seni Keterampilan Anak pada Mahasiswa PAUD semester 7.
3. Ada interaksi pembelajaran berbasis praktik berkarya dan motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar Seni Keterampilan Anak pada Mahasiswa PAUD semester 7.

B. Jenis Penelitian

1. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experiment* atau desain eksperimen semu yang melibatkan dua kelompok. Kedua kelompok diasumsikan sama dalam segi materinya dan hanya berbeda dalam pemberian pendekatan dan media pembelajaran. Pada kelompok eksperimen pendekatan pembelajaran utama yang digunakan adalah pembelajaran berbasis praktik berkarya. Untuk kelompok kontrol adalah pembelajaran ekspositori. Hal ini sesuai dengan pendapat Budiyono (2003 : 82) bahwa “Tujuan penelitian eksperimental semu adalah untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol atau memanipulasikan semua variabel yang relevan”.

Penelitian *quasi exsperiment* merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “sesuatu” yang dikenakan pada subjek selidik. Jack R. Fraenkel dan Norman E. Wallen (:271) dan John W. Creswell (2008:313) “*Quasi-experimental designs do not include the use of random assignment. Reseachers who employ these design rely instead on other techniques to control (or at least reduce) threats to internal validity. We shall describe some of these techniques as we discuss several quasi-experimental design.*

Pada akhir penelitian, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol diukur dengan alat ukur yang sama. Hasil pengukuran tersebut digunakan sebagai data eksperimen, kemudian data ini selanjutnya akan dibandingkan dengan tabel uji statistik. Untuk mempermudah dalam penelitian maka diperlukan langkah-langkah atau tahapan pelaksanaan penelitian sebagai berikut:

- a. Melakukan Observasi langsung pada tempat penelitian
- b. Menentukan kelas yang akan dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol
- c. Memberikan angket motivasi belajar kepada kelas eksperimen maupun kelas kontrol

- d. Memberikan perlakuan berupa pembelajaran berbasis praktik berkarya pada kelas eksperimen dan pembelajaran ekspositori pada kelas kontrol.
- e. Memberikan post tes untuk mengukur hasil belajar.
- f. Mengolah dan menganalisis hasil penelitian
- g. Membuat kesimpulan.

2. Rancangan Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan rancangan factorial 2 x 2 dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Rancangan Faktorial 2x2

Pendekatan Motivasi	Praktik berkarya (B1)	Ekspositori (B2)
Tinggi (A1)	A1B1	A1B2
Rendah (A2)	A2B1	A2B2

- a. A1B1 : Sel kelompok mahasiswa dengan pembelajaran berbasis praktik berkarya dan memiliki motivasi tinggi
- b. A1B2 : Sel kelompok mahasiswa dengan pembelajaran Ekspositori dan memiliki motivasi belajar tinggi
- c. A2B1 : Sel kelompok mahasiswa dengan pendekatan berbasis praktik berkarya dan memiliki motivasi rendah
- d. A2B2 : Sel kelompok mahasiswa dengan pembelajaran Ekspositori dan memiliki motivasi belajar rendah.

3. Variabel Penelitian

Variabel adalah sesuatu yang menjadi dasar objek pengamatan sebagai faktor yang berperan dalam peristiwa yang di teliti. Variable yang terdapat pada penelitian ini terdiri dari 2 vriabel bebas dan satu variable terikat yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Variabel bebas (X1) yaitu pendekatan Berbasis Praktik Berkarya .
2. Variabel bebas (X2) yaitu motivasi belajar
3. Variabel terikat (Y) yaitu hasil belajar mata kuliah Seni Ketrampilan Anak.

4. Prosedur Penelitian

Berdasarkan desain penelitian, maka tahapan penelitian eksperimen dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Tahap Eksperimen
 - a. Menentukan 2 kelas yang akan dijadikan sebagai subjek penelitian, yaitu satu kelas sebagai kelas eksperimen dan satu kelas yang lainnya sebagai kelas kontrol.
 - b. Setelah penentuan subjek penelitian dilakukan (kelas eksperimen dan kelas kontrol) maka dilakukan pemberian angket motivasi belajar untuk melihat tingkat motivasi dari sampel penelitian.
 - c. Melaksanakan tes kemampuan awal untuk melihat hasil belajar sebelum diberikan perlakuan .
 - d. Menyiapkan bahan kuliah atau materi yang sesuai dengan standar kompetensi atau kompetensi dasar yang ada pada silabus.
 - e. Menyusun instrumen pembelajaran, baik yang akan digunakan dengan pembelajaran berbasis Praktik Berkarya.
 - f. Melakukan tes kemampuan akhir setelah mahasiswa mendapatkan perlakuan
2. Tahap pasca Eksperimen

Setelah kelas eksperimen maupun kelas kontrol diberi perlakuan kemudian diberi post tes yang bertujuan untuk mengetahui efektifitas perkuliahan Seni Ketrampilan Anak berdasarkan hasil belajar mahasiswa dan motivasi belajarnya. Langkah-langkah yang dilakukan adalah:

- a. Mengadakan uji statistik yang sesuai terhadap data yang diperoleh dari eksperimen tersebut.
- b. Mengadakan wawancara terhadap beberapa mahasiswa yang memiliki motivasi tinggi dan hasil belajar tinggi.

C. Populasi, Sampel dan Sampling

1. Penetapan Populasi Penelitian

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa PAUD semester 7, Kelompok Belajar Sleman UPBJJ-UT Yogyakarta masa registrasi 2014.1 yang direncanakan berjumlah 4 kelas.

2. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *cluster random sampling* dimana dalam teknik ini sampel merupakan unit dalam populasi yang mendapat peluang sama untuk menjadi sampel, bukan mahasiswa secara individual tetapi kelas. Dalam teknik *cluster random sampling* ini dari tiga kelas yang sudah ada di Kelompok Belajar Sleman dilakukan pengambilan separo (dijadikan kelompok 1) dari tiga kelas secara random dengan cara undian untuk dijadikan sampel sebagai satu kelas eksperimen yang akan dikenai perlakuan dengan menggunakan pembelajaran berbasis praktik berkarya dan satu kelas (sebagai kelompok 2) kontrol kelas kontrol yaitu kelas yang dikenai perlakuan dengan pendekatan ekspositori.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik yang digunakan untuk pengambilan data adalah sebagai berikut:

a) Tes hasil tutorial Seni Keterampilan Anak.

Tes adalah alat yang digunakan dalam pengumpulan data, berupa suatu daftar pertanyaan atau butir-butir soal. Tes yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah tes objektif yang disusun berdasarkan silabus mata kuliah Seni Keterampilan Anak. Tes dibuat dalam bentuk objektif tes yaitu pilihan ganda dengan empat option, dengan jumlah 40 butir soal. Adapun skor untuk tiap item yaitu skor (satu) untuk jawaban yang benar, dan skor 0 (nol) untuk jawaban yang

salah, kemudian data yang terkumpul dilakukan analisis butir soal, uji validitas, dan uji realibilitas.

E. Pengujian Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Untuk mendapatkan alat ukur yang memiliki *validitas* dan *reliabilitas* tinggi maka akan dilakukan uji *validitas* dan uji *reliabilitas* terhadap alat ukur tersebut.

a. Uji validitas instrumen

Uji validitas instrumen akan dilakukan terhadap validitas isi dan validitas konstruk. Validitas merujuk pada derajat bukti empiris dan rasional teoritis yang mendukung ketepatan dan kesesuaian penafsiran sektor hasil tes dan tindakan (Djemari Mardapi, 1996).

Langkah-langkah yang telah dilakukan dalam menentukan *validitas* isi adalah, *pertama*, menyusun butir-butir instrumen berdasarkan indikator-indikator yang telah ditentukan untuk konstruk dari masing-masing variabel, *kedua*, mengadakan konsultasi dengan dosen pembimbing, teman sejawat dan beberapa orang yang dianggap memiliki kompeten mengenai isi instrumen secara sistematis dan mengevaluasi terhadap relevansinya dengan variabel yang telah ditentukan. Dalam penilaian ini untuk mengetahui apakah sudah mencerminkan keseluruhan aspek-aspek yang akan diukur.

Dalam pengujian validitas menggunakan teknik Korelasi Product Moment dari Karl Pearson, yang rumusnya sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n(\sum X^2) - (\sum X)^2)(n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan :

r_{xy} = indeks validitas/ koefisien korelasi suatu butir soal

n = cacah subjek

X = skor butir item tertentu

Y = skor total

Butir soal tes akan dipakai adalah $r_{xy} \geq 0,30$

b. Reliabilitas

Reliabilitas dapat dilakukan setelah diperoleh hasil akhir dari seleksi butir untuk masing-masing variabel. Dalam pengujian ini dilakukan dengan menggunakan formula *Alpha* dari *Cronbach*, karena instrumen penelitiannya menggunakan *Skala Likert*, maka keterandalannya dapat dihitung dengan menggunakan *Koefisien Alpha*. Kriteria yang digunakan yaitu apabila koefisiennya lebih besar dari 0,6 maka butir instrumennya dianggap cukup handal (Suharsimi Arikunto,1997).

F. Analisis Data

a. Analisis Deskripsi

Deskripsi data dimaksudkan untuk memberikan gambaran tentang deskripsi skor tiap variabel yang diperoleh dalam penelitian ini, meliputi harga mean, median, modus, range, simpangan baku, skor minimal, dan skor maksimal masing-masing variabel. Analisis deskripsi data dalam penelitian ini menggunakan bantuan program *SPSS for Windows*.

Distribusi frekuensi data diperoleh dengan cara membuat kelas interval

berdasarkan rerata skor ideal (X_i) dan simpangan baku ideal (S_{Bi}), yang selanjutnya untuk memberikan penilaian terhadap masing-masing variabel penelitian berdasarkan skor jawaban responden digunakan kriteria dengan lima kategori (Sukardjo, 2005:54), Sebagai berikut :

$$X_i + 1,8 S_{Bi} < X \quad = \text{sangat baik}$$

$$X_i + 0,6 S_{Bi} < X \leq X_i + 1,8 S_{Bi} \quad = \text{baik}$$

$$X_i + 0,6 S_{Bi} < X \leq X_i + 0,6 S_{Bi} \quad = \text{cukup}$$

$$X_i + 1,8 S_{Bi} < X \leq X_i + 0,6 S_{Bi} \quad = \text{kurang}$$

$$X < X_i + 1,8 S_{Bi} \quad = \text{sangat kurang}$$

Keterangan:

$$X_i \quad = \frac{1}{2} (\text{skor ideal tertinggi} + \text{skor ideal terendah})$$

$$S_{Bi} \quad = \frac{1}{6} (\text{skor ideal tertinggi} - \text{skor ideal terendah})$$

$$X \quad = \text{skor aktual}$$

Analisis deskripsi digunakan untuk menjawab rumusan masalah deskriptif. Analisis deskriptif dilakukan untuk mencari nilai masing-masing variabel penelitian dengan cara membagi skor total dengan skor ideal atau kriterium (Sugiyono, 2006:176).

i. Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini terdapat tiga hipotesis yang akan diuji. Ketiga hipotesis tersebut diuji dengan menggunakan metode statistik melalui pengujian korelasi dilanjutkan dengan regresi. Data yang digunakan dalam

pengujian adalah data Kemandirian (X_1), Motivasi Berprestasi (X_2), dan Prestasi Hasil UAS mahasiswa (Y).

Adapun formula statistik yang digunakan untuk pengujian hipotesis penelitian masing-masing sebagai berikut:

- a. Uji hipotesis pertama dan hipotesis kedua terlebih dahulu menggunakan korelasi *product moment* untuk menghitung koefisien korelasi antar masing-masing variabel prediktor dan variabel kriterium sebagai syarat menghitung persamaan regresi sederhana dan besarnya koefisien determinasi, yang kemudian dilanjutkan dengan menghitung persamaan regresi sederhana untuk masing-masing variabel prediktor dan kriterium.
- b. Uji hipotesis ketiga dilakukan dengan menggunakan korelasi ganda untuk menentukan besarnya koefisien korelasi ganda dari kedua variabel prediktor dengan variabel kriterium. Uji korelasi ganda ini juga dimaksudkan untuk menentukan besarnya koefisien determinasi kedua variabel prediktor atas variabel kriterium, yang selanjutnya pengujian dilanjutkan dengan regresi ganda untuk menentukan persamaan regresi ganda kedua variabel prediktor atas variabel kriterium.

Kekuatan hubungan antar variabel dapat diketahui berdasarkan nilai r hasil analisis korelasi, yang selanjutnya besar nilai r dapat diinterpretasi untuk menentukan tingkat kekuatan hubungan antar variabel penelitian.

G. Motivasi Berprestasi

Motivasi berasal dari bahasa latin, yakni *movere* yang berarti menggerakkan (*to move*). Motivasi memiliki proses-proses psikologikal yang menyebabkan timbulnya, diarahkannya, dan terjadinya persitensi kegiatan-kegiatan suka rela yang diarahkan ke tujuan tertentu.

Motivasi merupakan suatu proses psikologi yang mencerminkan interaksi antara sikap, kebutuhan, persepsi, dan keputusan yang terjadi pada diri seseorang. Dan motivasi sebagai proses psikologi timbul diakibatkan oleh faktor di dalam diri seseorang itu sendiri yang disebut instrinsik dan faktor dari luar diri disebut faktor ekstrinsik. Faktor dari dalam diri berupa kepribadian, sikap, pengalaman dan pendidikan, berbagai harapan, cita-cita yang menjadi harapan masa depan. Sedangkan faktor dari luar berupa : pengaruh pimpinan, kolega atau faktor lain yang sangat kompleks. Baik faktor instrinsik, ekstrinsik, timbul karena adanya rangsangan.

Motivasi didefinisikan sebagai sesuatu yang memberi daya pendorong untuk berperilaku dengan menggerakkan, menopang, dan mengarahkannya menuju cita-cita yang hendak dicapai. Motivasi mempengaruhi perilaku mahasiswa dengan motivasi yang tinggi diantaranya mengarah menuju cita-cita tertentu, ia mengerahkan energi dan usaha yang sungguh-sungguh demi meraih cita-citanya.

Sedangkan definisi dari berprestasi adalah penampilan yang

dipersepsikan sesuai dengan standar-standar keunggulan. Penampilan tersebut menimbulkan afek-afek, baik positif, negatif, maupun netral. Sehingga, motif berprestasi mengacu pada afek yang berkaitan dengan evaluasi penampilan, Carole Ames & Jennifer Acher, (1988). Ia adalah motif yang mendorong seseorang untuk mencapai keberhasilan dalam bersaing dengan suatu ukuran keunggulan, baik dari prestasinya sendiri di waktu lalu ataupun prestasi orang lain atau standar perbandingan sosial. Juga dikatakan oleh Tulus Tu'u (2004:75) prestasi merupakan hasil yang dicapai seseorang ketika mengerjakan tugas atau kegiatan tertentu. Prestasi akademik adalah hasil belajar yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran di sekolah yang bersifat kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukuran dan penilaian. Sedangkan prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau ketrampilann yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru. Dengan demikian, motif berprestasi pada akhirnya didefinisikan sebagai daya pendorong untuk berperilaku dengan menggerakkan, menopang, dan mengarahkan perilaku menuju evaluasi penampilan yang sesuai standar-standar keunggulan, sehingga meningkatkan afek, baik positif, negatif.

a. Hasil Ujian Akhir Semester (UAS)

Prestasi hasil belajar mahasiswa bukan mengukur yang lain, tetapi tujuannya mengungkap keberhasilan mahasiswa dalam belajar, sehingga

konstruksinya selalu mengacu kepada program pembelajaran yang direncanakan yang dituangkan dalam silabus pada masing-masing materi pembelajaran. Hasil prestasi belajar berupa hasil dari tes yang disusun dengan rencana guna mengungkap performance maksimal subjek dalam menguasai materi yang telah diajarkan oleh dosen. Sehingga kegiatan dalam perkuliahan tersebut hasil prestasi dapat diketahui dari hasil pelaksanaan Ujian Akhir Semester.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini disajikan mengenai kondisi mahasiswa sebagai subjek penelitian, deskripsi data dari hasil penelitian, kecenderungan hubungan variabel bebas (X) atas variabel terikat (Y), pengujian persyaratan analisis, hasil analisis data penelitian, pengujian hipotesis, pembahasan hasil penelitian, dan keterbatasan hasil penelitian.

A. Kondisi Mahasiswa sebagai subjek penelitian

Mahasiswa S1 PGPAUD Universitas Terbuka yang ada di Kabupaten Sleman adalah merupakan sebagian dari mahasiswa yang terregister di UPBJJ-UT Yogyakarta, yang terdiri dari mahasiswa semester 1 s-d semester 10. Mahasiswa S1 PGSD – UT memiliki dua jalur: 1) jalur pertama masuk dengan ijazah SLTA (SPG, SMA, SMEA, MAN, dan lain-lain). Mahasiswa ini akan menempuh kuliah dari semester 1 diakhiri semester 9. 2) jalur kedua masuk dengan ijazah DII PGSD. Mahasiswa ini akan menempuh kuliah diawali semester 6 dan diakhiri semester 9.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

I. Hasil Penelitian

Descriptive Statistics

Dependent Variable:UAS

Kelas	Motivasi	Mean	Std. Deviation	N
ekspositori	sedang	3.29	.756	7
	tinggi	3.95	.740	21
	sangat tinggi	4.00	.000	4
	Total	3.81	.738	32
praktik berkarya	sedang	4.00	1.000	3
	tinggi	4.21	.699	14
	sangat tinggi	4.60	.548	5
	Total	4.27	.703	22
Total	sedang	3.50	.850	10
	tinggi	4.06	.725	35
	sangat tinggi	4.33	.500	9
	Total	4.00	.752	54

Tidak ada mahasiswa yang motivasinya sangat rendah dan rendah. Kelas ekspositori ada 32 mahasiswa terdiri dari mahasiswa yang mempunyai motivasi sedang ada 7 mahasiswa dengan rata-rata nilai UAS 3,29, yang mempunyai motivasi tinggi ada 21 mahasiswa dengan rata-rata nilai UAS 3,95, dan yang mempunyai motivasi sangat tinggi ada 4 mahasiswa dengan rata-rata nilai UAS 4,00.

Kelas praktik berkarya ada 22 mahasiswa terdiri dari mahasiswa yang mempunyai motivasi sedang ada 3 mahasiswa dengan rata-rata nilai UAS 3,50, yang mempunyai motivasi tinggi ada 14 mahasiswa dengan rata-rata nilai UAS 4,06, dan yang mempunyai motivasi sangat tinggi ada 9

mahasiswa dengan rata-rata nilai UAS 4,33.

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable:UAS

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	6.062 ^a	5	1.212	2.431	.048
Intercept	553.479	1	553.479	1109.820	.000
kelas	2.377	1	2.377	4.766	.034
motivasi	1.985	2	.993	1.990	.148
kelas * motivasi	.456	2	.228	.457	.636
Error	23.938	48	.499		
Total	894.000	54			
Corrected Total	30.000	53			

a. R Squared = .202 (Adjusted R Squared = .119)

Metode Pembelajaran

Hasil analisis variansi (ANOVA) dua arah untuk kelas metode pembelajaran adalah F hitung = 4,766 dan sig = 0,034. $\text{Sig} < \alpha$ ($0,034 < 0,05$) menunjukkan hasil belajar mata kuliah Seni Keterampilan Anak (nilai UAS) kelas yang menggunakan metode pembelajaran praktik berkarya berbeda signifikan dengan kelas yang menggunakan metode pembelajaran ekspositori. Dimana kelas yang menggunakan metode pembelajaran praktik berkarya rata-rata nilai UAS (4,27) lebih tinggi dari pada kelas ekspositori (3,81). Berarti perbedaan metode pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar mata kuliah Seni Keterampilan Anak (nilai UAS).

Hasil analisis variansi (ANOVA) dua arah untuk motivasi adalah F

hitung = 1,990 dan sig = 0,148. Sig > α (0,148 > 0,05) menunjukkan hasil belajar mata kuliah Seni Keterampilan Anak (nilai UAS) tidak ada yang berbeda signifikan antara mahasiswa yang motivasinya sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Rata-rata nilai hasil belajar mata kuliah Seni Keterampilan Anak (nilai UAS) untuk mahasiswa yang mempunyai motivasi sedang 3,50, mahasiswa yang mempunyai motivasi tinggi 4,06, dan mahasiswa yang mempunyai motivasi sangat tinggi 4,33. Berarti perbedaan motivasi tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar mata kuliah Seni Keterampilan Anak (nilai UAS).

Hasil analisis variansi (ANOVA) dua arah untuk interaksi kelas metode pembelajaran dengan motivasi adalah F hitung = 0,457 dan sig = 0,636. Sig > α (0,636 > 0,05) menunjukkan interaksi kelas dengan motivasi tidak signifikan. Berarti perbedaan metode pembelajaran akan menghasilkan nilai hasil belajar mata kuliah Seni Keterampilan Anak (nilai UAS) yang berbeda, terlepas dari perbedaan motivasi.

DATA

	Kelas	Motivasi	UAS
1	praktik berkarya	tinggi	5
2	praktik berkarya	tinggi	4
3	praktik berkarya	tinggi	5
4	praktik berkarya	sedang	5
5	praktik berkarya	tinggi	4
6	praktik berkarya	tinggi	5
7	praktik berkarya	tinggi	4
8	praktik berkarya	sangat tinggi	4
9	praktik berkarya	tinggi	4
10	praktik berkarya	sangat tinggi	5
11	praktik berkarya	sangat tinggi	4
12	praktik berkarya	tinggi	5
13	praktik berkarya	sedang	3
14	praktik berkarya	tinggi	5
15	praktik berkarya	sedang	4
16	praktik berkarya	tinggi	3
17	praktik berkarya	tinggi	4
18	praktik berkarya	sangat tinggi	5
19	praktik berkarya	sangat tinggi	5
20	praktik berkarya	tinggi	4
21	praktik berkarya	tinggi	4
22	praktik berkarya	tinggi	3
23	ekspositori	tinggi	4
24	ekspositori	sangat tinggi	4
25	ekspositori	tinggi	4
26	ekspositori	tinggi	3
27	ekspositori	sangat tinggi	4
28	ekspositori	tinggi	3
29	ekspositori	tinggi	4
30	ekspositori	tinggi	5
31	ekspositori	tinggi	3
32	ekspositori	tinggi	3
33	ekspositori	sedang	4

34	ekspositori	tinggi	5
35	ekspositori	tinggi	4
36	ekspositori	sedang	3
37	ekspositori	tinggi	3
38	ekspositori	sedang	4
39	ekspositori	sangat tinggi	4
40	ekspositori	tinggi	4
41	ekspositori	tinggi	4
42	ekspositori	tinggi	5
43	ekspositori	sedang	3
44	ekspositori	tinggi	4
45	ekspositori	sedang	2
46	ekspositori	sedang	4
47	ekspositori	tinggi	4
48	ekspositori	tinggi	5
49	ekspositori	tinggi	4
50	ekspositori	sedang	3
51	ekspositori	sangat tinggi	4
52	ekspositori	tinggi	3
53	ekspositori	tinggi	5
54	ekspositori	tinggi	4

Motivasi

1 = sangat rendah

2 = rendah

3 = sedang

4 = tinggi

5 = sangat tinggi

Univariate Analysis of Variance

Between-Subjects Factors

		Value Label	N
Kelas	1	ekspositori	32
	2	praktik berkarya	22
Motivasi	3	sedang	10
	4	tinggi	35
	5	sangat tinggi	9

Descriptive Statistics

Dependent Variable:UAS

Kelas	Motivasi	Mean	Std. Deviation	N
ekspositori	sedang	3.29	.756	7
	tinggi	3.95	.740	21
	sangat tinggi	4.00	.000	4
	Total	3.81	.738	32
praktik berkarya	sedang	4.00	1.000	3
	tinggi	4.21	.699	14
	sangat tinggi	4.60	.548	5
	Total	4.27	.703	22
Total	sedang	3.50	.850	10
	tinggi	4.06	.725	35
	sangat tinggi	4.33	.500	9
	Total	4.00	.752	54

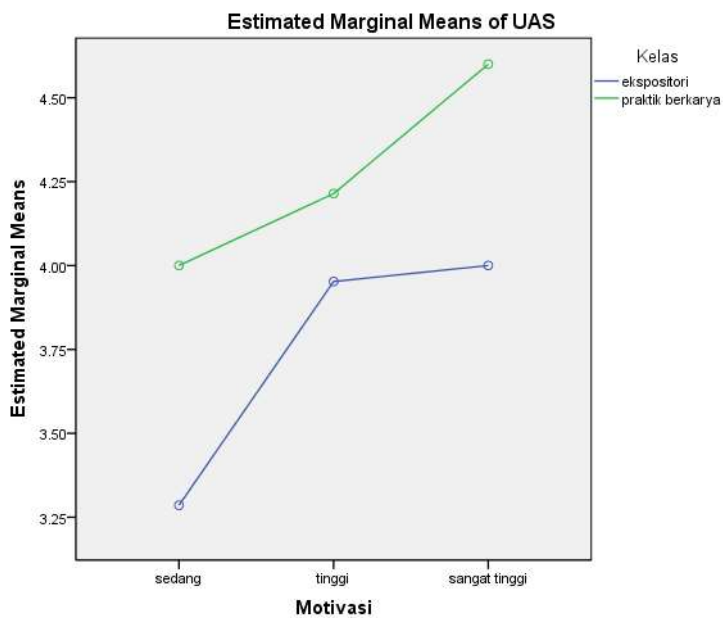
Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable:UAS

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	6.062 ^a	5	1.212	2.431	.048
Intercept	553.479	1	553.479	1109.820	.000
kelas	2.377	1	2.377	4.766	.034
motivasi	1.985	2	.993	1.990	.148
kelas * motivasi	.456	2	.228	.457	.636
Error	23.938	48	.499		
Total	894.000	54			
Corrected Total	30.000	53			

a. R Squared = .202 (Adjusted R Squared = .119)

Profile Plots



B. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat beberapa keterbatasan dan kelemahan yang tidak dapat dihindarkan, seperti :

1. Penilaian Hasil Belajar Mahasiswa pada penelitian ini berdasarkan hasil Ujian Akhir Semester (UAS) tahun kuliah 2014.1 melibatkan sejumlah domain yang telah dirumuskan oleh kebijakan Pusat Pengujian Universitas Terbuka yang memadukan dari nilai Tutorial Tatap Muka dengan Nilai Tes Akhir sehingga menjadi nilai Nilai Akhir, yang kemudian diterjemahkan dengan diskripsi kesimpulan. Walaupun telah dibuat kriteria untuk penilaian, namun hasil akhirnya akan ditentukan oleh siapa yang menilainya karena nilai akhir terdapat bagian nilai yang disumbang oleh dosen (tutor), sehingga kemungkinan unsur subjektivitasnya akan terjadi.
2. Sebenarnya banyak faktor lain yang berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa S1 PGSD Universitas Terbuka UPBJJ Yogyakarta. Namun dalam penelitian ini hanya diungkap dari aspek motivasi mahasiswa. Hal ini tentu banyak faktor lain yang belum ikut mengungkap hasil hasil belajar mahasiswa.

BAB V

KESIMPULAN, SARAN DAN KETERBATASAN PENELITIAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Perbedaan metode pembelajaran berbasis praktik berkarya dengan metode pembelajaran ekspositori berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar materi ajar Seni Keterampilan Anak pada mahasiswa PAUD semester 7 masa registrasi 2014. Kelas yang menggunakan metode pembelajaran berbasis praktik berkarya mempunyai hasil belajar materi ajar Seni Keterampilan Anak lebih tinggi dari pada kelas menggunakan metode pembelajaran ekspositori.
2. Perbedaan motivasi belajar tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar materi ajar Seni Keterampilan Anak pada mahasiswa PAUD semester 7 masa registrasi 2014..
3. Interaksi antara metode pembelajaran dengan motivasi tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar materi ajar Seni Keterampilan Anak pada mahasiswa PAUD semester 7 masa registrasi 2014.
4. Perbedaan metode pembelajaran akan menghasilkan nilai hasil belajar mata kuliah Seni Keterampilan Anak (nilai UAS) yang berbeda, terlepas dari perbedaan motivasi.

B. Saran-saran

1. Dari hasil penelitian ini diperoleh kesimpulan bahwa Kemandirian dan Motivasi Berprestasi Mahasiswa merupakan variabel yang berarti guna peningkatan Prestasi Hasil Belajar Mahasiswa S1 PGSD Universitas Terbuka UPBJJ Yogyakarta. Maka disarankan kepada pihak-pihak yang terkait dalam hal ini UPBJJ-UT Yogyakarta, agar dapat memperhatikan dan meningkatkan faktor-faktor yang berpengaruh di atas, guna usaha peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa.
2. Penelitian ini masih jauh kurang sempurna, sehingga dapat dikembangkan lagi, diantaranya adalah mengenai : motivasi berkarya dalam pelaksanaan tutorial, kedisiplinan dalam tutorial, studi kasus tentang pendekatan tutorial mahasiswa S1 PGPAUD Universitas Terbuka Yogyakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto,S. 2003. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Arsyad, A. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Budiyono. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surakarta : UNS Press.
- Dalyono. 2009. *Motivasi Belajar*. Diakses dari <http://fpsikologi.wisnuwardhana.ac.id>.
- Dimiyati & Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Penerbit Rineka Cipta.
- Fraenkel, Jack R. and Norman E. Wallen *How To Design and Evaluate Research in Education*. San Francisco State University: McGraw-Hill Higher Education.
- Gagne, Berliner. 2009. *Pentingnya Motivasi Belajar Siswa*. Diambil dari : <http://researchengines.com>.
- Gayeski, Diane.M. 1993. *Multimedia for Learning*. New Jersey : Educational Technology Publications. Inc. Englewood Cliifs.
- Hajar Pamadhi & Evan Sukardi S. 2008. *Seni Ketrampilan Anak*. Jakarta : Penerbit Universitas Terbuka.
- Hamalik, Oemar.1994, *Media Pendidikan*, Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Hujair AH. Sanaky. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Safiria Insania Press
- Johnson ELaine B. 2006. *Contextual Teaching and Learning : Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasyikan Dan Bermakna*. Proyek Pengembangan Pendidikan Guru (P3G). Jakarta: Depdikbud.
- Madcom. 2004. *Macromedia Flash MX 2004*. Yogyakarta: Andi.
- Margono. 1998. *Strategi Belajar Mengajar Buku 1*. Surakarta: UNS Press
- Mohamad Ali. 1991. *Konsep & Penerapan CBSA Dalam Pengajaran*. Bandung: PT Sarana Bandung: Mizan Learning Center
- Kosasih Djahiri A. 1980. *Strategi Belajar Mengajar dalam Ilmu Pengetahuan Sosial*. Panca Karya

- Nurhadi. 2004. *Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning(CTL) dan Penerapannya dalam KBK*. Jakarta : Grasindo.
- Oda Teda Ena. 2009. *Membuat Media Pembelajaran dengan Piranti Lunak Presentasi*.
<http://ialf.edu/kipbipa.papers/OudaTedaEna.doc>.
- Robertus Angkowo & A. Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran* . Jakarta: PT Grasindo
- Roestiyah, N. K. 1991. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sardiman, A.M. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Sarwiji Suwandi. 2004. Penerapan Pendekatan Kontekstual (CTL) dalam Mengimplementasikan KBK. *Jurnal Retorika Vol. 2 No. 2 UNS Surakarta*
- Soeharto, Karti s. 1996. *Komunikasi Pembelajaran*. Surabaya:SK
- Sudjana, N. 2008. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru
- Sukmadinata,NS. 2007. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya,W. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- , 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Trianto. 2008. *Mendesain Pembelajaran Kontekstual (Contekstual Teaching and Learning) dikelas*. Jakarta: Cerdas Pustaka Publisher.
- , 2008. *Model- Model Pembelajaran Inovatif Ber orientasiKontrukstive*. Jakarta: Cerdas Pustaka Publisher.

No	URAIAN	Vol	Org	Keg	Hr	Rp	Jumlah	Subtotal
I	Persiapan							
	Pengembangan instrumen							
1	penyusunan instrumen	1	2	1	5	100000	1000000	
2	Penggandaan instrumen	1	20	1	1	50000	1000000	
3	Uji coba instrumen	1	20	3	3	50000	900000	
								2900000
II	Pelaksanaan							
1	Studi dokumentasi tentang Pembelajaran IPS Terpadu	1	2	3	4	300000	7200000	
2	Observasi tentang Pembelajaran IPS Terpadu	1	2	3	4	300000	7200000	
3	Wawancara tentang Pembelajaran IPS Terpadu	1	2	3	4	300000	7200000	
								21600000
	Transpor							
	Responden (guru kelas, Kepsek, MGMP, KKG)	1	4	3	3	50000	1800000	
								1800000
III	Pengolahan data							
	a.pengelompokan data	1	2	1	5	50000	500000	
	b. analisis data	1	2	1	5	50000	500000	
								1000000
IV	Penyusunan draft laporan							
	a. Penyusunan hasil studi	1	1	1	5	50000	500000	
								500000
V	Pelaporan							
	Laporan hasil	1	2	2	5	50000	1000000	
	Makalah seminar	1	2	1	1	50000	100000	
								1100000
VI	Revisi hasil	1	2	1	1	250000	500000	
								500000
VII	Penggandaan laporan							
	a.penggandaan	10	2	1	1	25000	50000	
	b.penjilidan	10	2	1	1	25000	50000	

								<i>100000</i>
	TOTAL							20400000

**LEMBAR PENGESAHAN
PROPOSAL PENELITIAN KEILMUAN
UNIVERSITAS TERBUKA**

1.	a. Judul Penelitian	:	EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN PRAKTIK DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SENI KETRAMPILAN ANAK DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA
	b. Bidang Penelitian	:	Keilmuan
	c. Klasifikasi	:	-
2.	Peneliti Utama		
	a. Nama dan Gelar	:	Drs. Evan Sukardi S.,M.Pd.
	b. NIP	:	19570608 198503 1002
	c. Golongan/Pangkat	:	III/c
	d. Jabatan Akademik	:	Lektor
	e. Fakultas/Jurusan	:	FKIP-UT/PENDAS
2	Anggota Peneliti		
	a. Nama dan Gelar	:	Drs. Untung Laksana Budi, M.M.
	b. NIP	:	19601213 198703 1003
	c. Golongan/Pangkat	:	III/d

	d. Jabatan Akademik	:	Lektor
	e. Fakultas/Jurusan	:	FKIP-UT/PENDAS
3	Anggota Peneliti		
	f. Nama dan Gelar	:	Dra. Siti Zuhriah, M.Pd.
	g. NIP	:	19590221 198203 2002
	h. Golongan/Pangkat	:	III/c
	i. Jabatan Akademik	:	Lektor
	j. Fakultas/Jurusan	:	UPBJJ-UT Yogyakarta
3.	Lokasi Penelitian	:	UPBJJ-UT Yogyakarta
4.	Lama Penelitian	:	9 bulan
5.	Biaya Penelitian	:	Rp. 20.000.000,- (Dua Puluh Juta Rupiah)

Pondok Cabe, Januari 2014

Mengetahui:
Dekan FKIP-UT,

Ketua Peneliti,

Drs. Udan Kusmawan, M.A., Ph.D.
NIP 19690405 199403 1002

Drs. Evan Sukardi S.,M.Pd.
NIP 19570608 198503 1002

Menyetujui,
Ketua LPPM-UT

Ir. Kristanti Ambar Puspitasari, M.Ed, Ph.D
NIP 19660508 199203 1 003

Curriculum Vitae

Nama Lengkap dan Gelar : Evan Sukardi S., Drs.,M.Pd.
 NIP/NIK/NIDN : 195706081985031002
 Tempat dan Tgl. Lahir : Sleman, 08 Juni 1957
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Pangkat/Golongan : Penata Muda Tk. I / IIIc
 Jabatan : Lektor
 Alamat Kantor : Jln. Cabe Raya Pondok Cabe Pamulang
 15418
 No. Telp./Fax : 021-7490941
 Alamat *Email* : evans@ut.ac.id
 Alamat Rumah : Jetis VII Rt.07/15 Sidoagung Godean Sleman
 Daerah Istimewa Yogyakarta

Riwayat Pendidikan:

- Sarjana Pendidikan Seni Rupa dan Ketampilan IKIP Jakarta 1991
- Magister Pendidikan Geografi Universitas Sebelas Maret 2012

Curriculum Vitae

Anggota Peneliti (1)

Nama Lengkap : Drs. Untung Laksana Budi
 Perguruan Tinggi : Universitas Terbuka
 NIP/NIK/NIDN : 196012131987031003 / 0013126002
 Tempat dan Tgl. Lahir : Jakarta 13-12-1960
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Pangkat/Golongan : Penata Tk. I / IIIId
 Jabatan : Lektor
 Alamat Kantor : Jln. Cabe Raya Pondok Cabe Pamulang
 15418

No. Telp./Fax : 021-7490941
 Alamat *Email* : ibud@ut.ac.id
 Alamat Rumah : Jl. Kavling keuangan VII/61Ciputat Tangerang Selatan

Riwayat Pendidikan:

- Sarjana Teknologi Pendidikan 1986
- Magister Manajemen IPWI Jakarta 2003

Curriculum Vitae

Anggota Peneliti (2)

Nama Lengkap dan Gelar : Siti Zuhriah, Dra., M.Pd.
 NIP/NIK/NIDN : 195902211982032002
 Tempat dan Tgl. Lahir : Lumajang, 07 Juni 1960
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Pangkat/Golongan : Penata Muda Tk. I / IIIc
 Jabatan : Lektor
 Alamat Kantor : Jln. Bantul No. 72 Yogyakarta
 No. Telp./Fax :
 Alamat *Email* :
 Alamat Rumah :

Riwayat Pendidikan:

- Sarjana Pendidikan Bahasa Indonesia, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Malang, tahun 1984
- Master Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Sebelas Maret, tahun 2011