

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TEKNOLOGI
INFORMATIKA KOMPUTER DAN PENGGUNAAN MESIN
KASIR TERHADAP PRESTASI BELAJAR PENGELOLAAN
USAHA PEMASARAN SISWA KELAS X JURUSAN
PEMASARAN SMKN 1 KOTA PROBOLINGGO**

Purwanti

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Program Pasca Sarjana,
Universitas Kanjuruhan Malang

Abstract

This research aims to know the influence of instructional media of computer information technology to learning achievement of marketing business management, the influence of using cash register to learning achievement of marketing business management, and the influence of instructional media of computer information technology and the use of cash register influence together to learning achievement of ten grader marketing students SMKN 1 Probolinggo. Eighty (80) students are involved as the respondents. Further, the results show that the use of instructional media of computer information technology and cash register influence significantly to learning achievement of marketing business management and the use of both together influence significantly to learning achievement of ten grader marketing students SMKN 1 Probolinggo.

Keywords: instructional media of computer information technology, cashier machine, learning achievement.

PENDAHULUAN

Pendidikan menengah kejuruan merupakan salah satu lembaga pendidikan yang bertanggungjawab untuk menciptakan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan, keterampilan dan keahlian, sehingga lulusannya dapat mengembangkan ilmu yang dipelajarinya apabila terjun dalam dunia kerja. Kelebihan Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan selain lulusannya dapat mengisi peluang kerja pada dunia usaha/industri, lulusan pendidikan

menengah kejuruan juga dapat melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi, sepanjang lulusan tersebut memenuhi persyaratan baik nilai maupun program studi atau jurusan sesuai dengan kriteria yang dipersyaratkan.

Untuk menunjang keberhasilan belajar, maka hendaknya tersedia media pembelajaran. Sebab, dengan tersedianya media pendidikan siswa dimungkinkan akan lebih berpikir secara konkret dan hal ini berarti dapat mengurangi verbalisme pada diri

siswa. Apalagi seiring dengan perkembangan jaman yang makin modern dan serba canggih. Hal demikian mengakibatkan siswa dan guru dapat memilih atau menggunakan media pendidikan dalam proses belajar.

Dalam proses belajar-mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media pendidikan, dengan demikian anak didik lebih mudah mencari bahan daripada tanpa bantuan media pendidikan.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang telah membawa perubahan yang sangat besar bagi kemajuan dunia pendidikan, dimana sejalan dengan perkembangan tersebut metode

pembelajaran juga banyak mengalami perkembangan, salah satunya dengan diterapkannya media pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui komputer, dimana pembelajaran ini memanfaatkan teknologi informasi berupa komputer yang dilengkapi dengan sarana telekomunikasi (internet, intranet, ekstranet) dalam proses pembelajaran.

Dengan adanya media pembelajaran TIK, diharapkan akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih kondusif, meningkatkan minat siswa, serta dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Pembelajaran TIK menuntut siswa untuk bisa berinteraksi dengan internet, seperti mengakses informasi yang luas, sehingga memunculkan keaktifan siswa yang disebabkan tantangan, serta ketersediaan materi untuk pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan oleh Hamalik (1980: 22), bahwa pemakaian media pendidikan dalam proses belajar-mengajar dapat membangkitkan

keinginan atau minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pendidikan janganlah sekedar dianggap sebagai upaya membantu guru yang bersifat pasif, artinya penggunaannya semata-mata ditentukan oleh guru, melainkan merupakan upaya membantu anak-anak untuk belajar.

Penggunaan media pembelajaran TIK berupa komputer bagi siswa Jurusan Pemasaran Sekolah Menengah Kejuruan sangatlah penting dalam menunjang prestasi belajar pengelolaan usaha pemasaran, hal ini dikarenakan penggunaan komputer sangat penting sebagai salah sumber informasi sekaligus sebagai sumber belajar bagi siswa terutama dalam terjalannya komunikasi antar pengguna maupun untuk mengirim pesan/informasi penting lainnya.

SMK Negeri 1 Kota Probolinggo mempunyai laboratorium komputer yang dipergunakan untuk memberikan materi pelajaran Teknologi Informatika Komputer,

namun pemanfaatan media pembelajaran komputer tidak didukung dengan sarana dan prasarana yang menunjang pembelajaran TIK, seperti adanya jaringan internet. Penggunaan jaringan internet belum sepenuhnya dimanfaatkan secara baik pada mata pelajaran Teknologi Informatika Komputer, sehingga mengakibatkan kurang tertariknya siswa mengikuti mata pelajaran TIK. Dimanfaatkannya jaringan internet pada pelajaran TIK, akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih kondusif, meningkatkan minat siswa, serta dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Begitu pula dengan terbatasnya mesin kasir yang ada di SMK Negeri 1 Kota Probolinggo, akan membuat pencapaian tujuan pembelajaran tidak dapat dicapai dengan optimal.

Penggunaan mesin kasir juga berperan penting dalam meningkatkan prestasi belajar pengelolaan usaha pemasaran siswa. Hal ini dikarenakan penjualan sebagai salah satu fungsi

dari pemasaran atau bagian dari kegiatan pemasaran merupakan faktor penting dan menentukan karena suatu perusahaan untuk dapat melakukan suatu penjualan yang baik harus mempunyai pemasaran yang baik pula. Penggunaan mesin kasir diperlukan untuk melakukan kegiatan yaitu memproses data penjualan sehingga dihasilkan data yang cepat, tepat, akurat yang memuaskan kedua belah pihak baik penjual maupun pembeli sehingga tujuan perusahaan tercapai.

Penggunaan media pembelajaran TIK dan penggunaan mesin kasir, akan dapat meningkatkan prestasi belajar pengelolaan usaha pemasaran siswa Sekolah Menengah Kejuruan, sehingga diharapkan jika lulus nanti siswa jurusan pemasaran akan mempunyai keahlian dan keterampilan untuk memenuhi tuntutan pembangunan bangsa di berbagai bidang dan menjadi lulusan yang siap kerja terutama dalam dunia usaha.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian dengan fokus pada hipotesis; (1) ada pengaruh

media pembelajaran Teknologi Informatika Komputer terhadap prestasi belajar pengelolaan usaha pemasaran siswa kelas X Jurusan Pemasaran SMKN 1 Kota Probolinggo; (2) ada pengaruh penggunaan mesin kasir terhadap prestasi belajar pengelolaan usaha pemasaran siswa kelas X Jurusan Pemasaran SMKN 1 Kota Probolinggo; dan ada pengaruh media pembelajaran Teknologi Informatika Komputer dan penggunaan mesin kasir secara bersama-sama terhadap prestasi belajar pengelolaan usaha pemasaran siswa kelas X Jurusan Pemasaran SMKN 1 Kota Probolinggo.

Pada pembahasan tentang media, istilah media pendidikan dan media pembelajaran pada beberapa literatur menunjukkan makna yang sama dan dapat digunakan secara bergantian (Miarso, 2004). Gagne dalam Miarso (2004), menyatakan bahwa media pendidikan adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Briggs mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah sarana untuk

memberikan perangsangan bagi si belajar agar proses belajar terjadi. Selanjutnya Miarso (2004) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Secara umum, media pembelajaran mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut (Miarso, 2004): (a) Media mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak, sehingga otak dapat berfungsi secara optimal, (b) Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa. Kehidupan keluarga dan masyarakat sangat menentukan pengalaman yang dimiliki. Ketersediaan buku dan bacaan lain, kesempatan bepergian dan sebagainya adalah faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak. Jika dalam mengkongkritkan suatu materi ajar, siswa tidak mungkin untuk dibawa ke objek yang dipelajari maka objek yang dibawa ke siswa

melalui media, (c) Media dapat melampaui batas ruang kelas, (d) Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya, (e) Media menghasilkan keseragaman pengamatan. Pengamatan yang dilakukan bisa bersama-sama diarahkan kepada hal-hal yang dimaksudkan oleh guru, (f) Membangkitkan keinginan dan minat baru, (g) Media membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar, (h) Media memberikan pengalaman yang integral (menyeluruh) dari sesuatu yang kongkrit maupun abstrak. Sebuah film atau serangkaian foto dapat memberikan imajinasi yang kongkret tentang wujud, ukuran, lokasi, dan sebagainya, (i) Media memberikan kesempatan untuk belajar mandiri, pada tempat, waktu serta kecepatan yang ditentukan sendiri, (j) Media meningkatkan kemampuan keterbacaan baru (*new literacy*) yaitu kemampuan untuk membedakan dan menafsirkan objek, tindakan, dan lambang yang tampak, baik yang dialami maupun buatan manusia yang

terdapat dalam lingkungan, (k) Media mampu meningkatkan efek sosialisasi, yaitu dengan meningkatkan kesadaran akan dunia sekitar, dan (l) Media dapat meningkatkan kemampuan ekspresi diri siswa maupun guru.

Sudjana dan Rivai (2001: 2) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Alasannya berkenaan dengan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yakni: (a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik, (c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, dan (d) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti

mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Tuntutan yang harus dilaksanakan oleh guru dan sekolah dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi menghadapi berbagai kendala yang kompleks. Masalah utama yang seringkali dihadapi oleh pihak sekolah dan guru adalah keterbatasan sumber daya, baik sumber daya fisik, sumber daya manusia maupun sumber belajar berbasis teknologi komputer dan telekomunikasi.

Mesin Kasir/*Cash Register* adalah suatu peralatan mekanik maupun elektronik untuk menghitung dan mencatat transaksi penjualan yang biasanya terintegrasi secara modul dengan laci (*cash drawer*) untuk menyimpan sejumlah mata uang. Cash register umumnya juga mengeluarkan hasil cetak (*print*) dari struk penjualan (*receipt*) untuk pelanggan.

Pada umumnya laci/*drawer* mesin kasir atau *cash register* akan terbuka secara otomatis setelah ada penjualan atau transaksi walaupun tidak yang bisa membuka hanya

pengawas atau pemilik. Ini bertujuan untuk mengurangi resiko dari kehilangan dan pencurian. Hampir semua mesin kasir memiliki tombol NS (*No Sale*) yang bertujuan untuk membuka laci tanpa adanya transaksi dan tombol inipun bila digunakan akan terekam dalam laporan akhir oleh pengawas atau pemilik. Ada beberapa mesin kasir yang saat ini dilengkapi sandi/ password untuk melakukan transaksi seperti NS tadi. Penemu Mesin Kasir Mesin penghitung Uang/*Cash Register* yang membuat adalah James Jacob Ritty pada tahun 1879.

Fungsi lainnya dari mesin kasir/*cash register* juga digunakan untuk mencatatkan komponen pajak dalam penjualan. Saat ini beberapa mesin kasir elektronik (*electronic cash register*) bisa disambungkan dengan perangkat bantu lainnya seperti timbangan digital, *barcode scanner*, juga pembaca kartu kredit atau kartu debit. dan perkembangannya saat ini menarah pada penggunaan mesin kasir yang berbasis computer (*PC Based Cash Register/Point of Sale POS*). Mesin kasir yang berbasis

komputer biasanya juga dilengkapi dengan software/ piranti lunak baik yang berbasis sistem operasi *DOS*, *Windows*, *Linux*, maupun *Unix* dimana data tersimpan dalam database baik di mesin kasir tersebut maupun di server induknya. dan umumnya banyak.

Mesin kasir yang berbasis komputer ini memiliki konfigurasi jaringan lokal (LAN) Keunggulan Mesin kasir dibandingkan dengan sekedar software penjualan biasa adalah di sistem keamanannya karena selain dari sistem perangkatnya pun dilengkapi dengan kunci pengaman. Secara modul dengan laci (*cash drawer*) untuk menyimpan sejumlah mata uang. *Cash Register* umumnya juga mengeluarkan hasil cetak (*print*) dari struk penjualan (*receipt*). untuk pelanggan. Ini ada kesamaan dengan *ink barcode machine* maupun *barcode machine product* lain yang tentunya membantu kerja pegawai yang menggunakannya.

Pada umumnya laci/*drawer* mesin kasir atau *cash register* akan terbuka secara otomatis setelah ada penjualan atau transaksi walaupun tidak yang bisa membuka hanya

pengawas atau pemilik. Ini bertujuan untuk mengurangi risiko dari kehilangan dan pencurian. Hampir semua mesin kasir memiliki tombol NS (No Sale) yang bertujuan untuk membuka laci tanpa adanya transaksi dan tombol inipun bila digunakan akan terekam dalam laporan akhir oleh pengawas atau pemilik. Ada beberapa mesin kasir yang saat ini dilengkapi sandi/*password* untuk melakukan transaksi seperti NS tadi.

Beberapa fungsi lainnya dari mesin kasir/*cash register* juga digunakan untuk mencatatkan komponen pajak dalam penjualan. Saat ini beberapa mesin kasir elektronik (*Electronic Cash Register*) bisa disambungkan dengan perangkat bantu lainnya seperti timbangan digital, *barcode machine scanner*, juga pembaca kartu kredit atau kartu debit. dan perkembangannya saat ini menarah pada penggunaan mesin kasir yang berbasis computer (*PO Based Cash Register/Point of Sale POS*).

Mesin kasir seperti halnya juga *barcode machine* yang berbasis komputer biasanya juga dilengkapi

dengan *software*/piranti lunak baik yang berbasis sistem operasi DOS, Windows, Linux maupun Unix dimana data tersimpan dalam database baik di mesin kasir tersebut maupun di *server* induknya. dan umumnya banyak Mesin kasir yang berbasis komputer ini memiliki konfigurasi jaringan lokal (LAN).

Menurut Gagne dalam Sopah (2000, 121-137) prestasi belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa (*learner's performance*). Sedangkan Dick dan Reiser dalam Sopah (2000, 121-137) mengatakan bahwa prestasi belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai hasil kegiatan pembelajaran. Mereka membedakan hasil belajar atas empat macam, yaitu: (a) pengetahuan, (b) keterampilan intelektual, (c) keterampilan motorik, dan (d) sikap. Selanjutnya Bloom (1967) membedakan prestasi belajar menjadi tiga ranah, yaitu: (a) kognitif, (b) afektif, dan (c) psikomotorik.

Dari beberapa definisi belajar dan prestasi di atas dapat disimpulkan

bahwa yang dimaksud prestasi belajar dalam penelitian ini adalah nilai yang diperoleh siswa dalam pembelajaran pengelolaan usaha pemasaran yang mencakup seluruh komponen keterampilan yang secara *integrated* tercantum dalam buku rapor.

Prestasi belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Slameto (1995 : 89) membagi faktor internal menjadi 3 bagian pokok yaitu: (1) faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh), (2) faktor psikologis (inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan), dan (3) faktor kelelahan. Sedangkan faktor eksternal menjadi 3 bagian pokok yaitu: (1) faktor keluarga (cara orang tua mendidik, reaksi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan), (2) faktor sekolah (kurikulum, metode mengajar, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah), dan (3) faktor masyarakat (kegiatan siswa

dimasyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat).

Prestasi belajar siswa pada dasarnya dipengaruhi oleh bebarapa faktor, salah satu diantaranya yaitu efektivitas media pembelajaran TIK dan budaya sekolah. Efektivitas media pembelajaran TIK dalam upaya meningkatkan keterampilan dan memperluas wawasan pengelolaan usaha pemasaran siswa SMK Negeri 1 Kota Probolinggo, diidentifikasi bahwa pembelajaran TIK dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Media pembelajaran TIK menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar karena siswa tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi lebih banyak melakukan kegiatan belajar seperti aktivitas mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran TIK diharapkan dapat timbul karena penggunaan media

pembelajaran yang lebih bervariasi yang nantinya akan menimbulkan motif untuk mencapai tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya. Bisa dipastikan bahwa ketika siswa dapat mengikuti pembelajaran secara aktif, maka pemahaman siswa terhadap materi tergolong tinggi, yang mana dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Disamping penggunaan media pembelajaran TIK, penggunaan mesin kasir juga berperan penting dalam meningkatkan prestasi belajar pengelolaan usaha pemasaran siswa. Penjualan sebagai salah satu fungsi dari pemasaran atau bagian dari kegiatan pemasaran merupakan faktor penting dan menentukan karena suatu perusahaan untuk dapat melakukan suatu penjualan yang baik harus mempunyai pemasaran yang baik pula. Penggunaan mesin kasir diperlukan untuk melakukan kegiatan yaitu memproses data penjualan sehingga dihasilkan data yang cepat, tepat, akurat yang memuaskan kedua belah pihak baik penjual maupun pembeli sehingga tujuan perusahaan tercapai.

Penggunaan media pembelajaran TIK dan penggunaan mesin kasir, akan dapat meningkatkan prestasi belajar pengelolaan usaha pemasaran siswa Sekolah Menengah Kejuruan, sehingga diharapkan jika lulus nanti siswa jurusan pemasaran akan mempunyai keahlian dan keterampilan untuk memenuhi tuntutan pembangunan bangsa di berbagai bidang dan menjadi lulusan yang siap kerja terutama dalam dunia usaha.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian survey. Penelitian survei pada umumnya dilakukan untuk mengambil suatu generalisasi dari pengamatan yang tidak mendalam. Effendi (1995: 3) mengatakan bahwa penelitian survei adalah “penelitian yang mengambil sampel dari suatu populasi dan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpul data yang pokok”. Menurut tingkat ekspansinya, penelitian ini termasuk ke dalam penelitian asosiatif. Dimana penelitian asosiatif adalah penelitian yang mencari pengaruh antara satu variabel

dengan variabel yang lainnya (Sugiyono, 2006: 11). Dalam penelitian ini variabel yang dimaksud adalah media pembelajaran Teknologi Informatika Komputer dan penggunaan mesin kasir yang mempengaruhi prestasi belajar siswa.

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas X Jurusan Pemasaran SMKN 1 Kota Probolinggo. Jumlah siswa kelas X Jurusan Pemasaran SMKN 1 Kota Probolinggo sebanyak 80 yang terbagi atas 2 kelas.

Mengingat jumlah populasi yang cukup sedikit, maka dalam penelitian ini tidak dilakukan penarikan sampel. Sehingga yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah seluruh jumlah populasi yang berjumlah 80 siswa. Menurut Arikunto (1998: 115), “penelitian yang demikian disebut sebagai studi populasi atau studi sensus.”

Dalam penelitian ini sebelum menentukan teknik analisa, dilakukan pengujian terhadap persyaratan statistik. Dengan terpenuhinya persyaratan statistik, dapat ditentukan

teknik analisis yang akan dipergunakan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran TIK dan penggunaan mesin kasir terhadap prestasi belajar siswa dengan menggunakan analisis regresi linier berganda dengan bantuan program SPSS 14. Adapun persamaan regresinya adalah sebagai berikut :

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hipotesis pertama dalam penelitian ini adalah “Diduga ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran Teknologi Informatika Komputer terhadap prestasi belajar siswa kelas X Jurusan Pemasaran SMKN 1 Kota Probolinggo”. terlihat bahwa nilai koefisien korelasi r_{xy} untuk variabel media pembelajaran Teknologi Informatika Komputer (X_1) sebesar 0,519 dan koefisien regresi sebesar 0,570. Nilai perhitungan t_{hitung} sebesar 1,841 dengan probabilitas sebesar 0,044. Karena nilai probabilitas t_{hitung} yang diperoleh lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$), maka keputusan atau kesimpulan yang diambil adalah hipotesis nihil ditolak,

sedangkan hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran Teknologi Informatika Komputer terhadap prestasi belajar siswa kelas X Jurusan Pemasaran SMKN 1 Kota Probolinggo.

Hipotesis kedua dalam penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan mesin kasir terhadap prestasi belajar siswa kelas X Jurusan Pemasaran SMKN 1 Kota Probolinggo”. terlihat bahwa nilai koefisien korelasi r_{xy} untuk variabel penggunaan mesin kasir (X_2) sebesar 0,392 dengan koefisien regresi sebesar 0,405 Nilai perhitungan t_{hitung} sebesar 2,246 dengan probabilitas sebesar 0,031. Karena nilai probabilitas t_{hitung} yang diperoleh lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$), maka keputusan atau kesimpulan yang diambil adalah hipotesis nihil ditolak, sedangkan hipotesis alternatif diterima ($p < 0,05$). Dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan mesin kasir terhadap prestasi belajar siswa kelas X Jurusan Pemasaran SMKN 1 Kota Probolinggo.

Hipotesis ketiga dalam penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran Teknologi Informatika Komputer dan penggunaan mesin kasir secara bersama-sama terhadap prestasi belajar siswa kelas X Jurusan Pemasaran SMKN 1 Kota Probolinggo.” Dari hasil perhitungan dan analisis dapat diketahui bahwa probabilitas F_{hitung} sebesar 0,038 yang lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Hal ini berarti hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternatif diterima ($p = 0,038 < \alpha = 0,05$). Nilai koefisien korelasi (adjusted R^2) yang diperoleh adalah sebesar 0,417 dan koefisien korelasi (multiple R) menunjukkan angka 0,403. Karena nilai probabilitas F_{hitung} lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ maka keputusan yang diambil adalah hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternatif diterima ($p = 0,038 < \alpha = 0,05$). Dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran Teknologi Informatika Komputer dan penggunaan mesin kasir secara bersama-sama terhadap prestasi belajar siswa kelas X Jurusan Pemasaran SMKN 1 Kota Probolinggo.

Hasil persamaan regresi yang diperoleh yaitu $\hat{Y} = 79,196 + 0,570X_1 + 0,405X_2$ menunjukkan bahwa tanpa adanya variabel bebas (X), maka besarnya nilai y adalah 79,196. Artinya tanpa dipengaruhi oleh media pembelajaran Teknologi Informatika Komputer dan penggunaan mesin kasir, prestasi belajar siswa memiliki nilai rata-rata 79,196.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran Teknologi Informatika Komputer terhadap prestasi belajar siswa kelas X Jurusan Pemasaran SMKN 1 Kota Probolinggo yang ditunjukkan dengan probabilitas t_{hitung} sebesar 0,044 yang lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Hal ini berarti hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternatif diterima ($p = 0,044 < \alpha = 0,05$). Keputusan statistik yang dapat diambil adalah terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran Teknologi Informatika Komputer terhadap prestasi belajar siswa.

Hasil tersebut cukup relevan mengingat media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar. Sebagaimana dikemukakan

Miarso (2004) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Hal ini seperti ditegaskan oleh Yusufhadi Miarso (2004) mengenai kegunaan media pembelajaran antara lain : memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak sehingga otak dapat berfungsi secara optimal, dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa, dapat melampaui batas ruang kelas, memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya, menghasilkan keseragaman pengamatan, membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar, memberikan pengalaman yang integral (menyeluruh) dari sesuatu yang kongkrit maupun abstrak, memberikan kesempatan untuk belajar mandiri,

pada tempat, waktu serta kecepatan yang ditentukan sendiri, meningkatkan kemampuan keterbacaan baru (*new literacy*) yaitu kemampuan untuk membedakan dan menafsirkan objek, tindakan, dan lambang yang tampak, baik yang dialami maupun buatan manusia yang terdapat dalam lingkungan, mampu meningkatkan efek sosialisasi, yaitu dengan meningkatkan kesadaran akan dunia sekitar, dapat meningkatkan kemampuan ekspresi diri siswa maupun guru.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan mesin kasir terhadap prestasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan probabilitas t_{hitung} sebesar 0,031 yang lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Hal ini berarti hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternatif diterima ($p = 0,031 < \alpha = 0,05$). Keputusan statistik yang dapat diambil adalah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan mesin kasir terhadap prestasi belajar siswa.

Kebutuhan akan tersedianya sarana pendidikan sangat dirasakan dalam jenjang pendidikan kejuruan

karena sekolah kejuruan menitikberatkan pada penciptaan sumber daya manusia yang memiliki keterampilan dan kesiapan memasuki dunia kerja. Penyediaan sarana pendidikan akan sangat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran praktik demi menunjang keterampilan.

Sarana belajar mesin kasir bagi siswa jurusan pemasaran sangat penting keberadaannya dalam membantu prestasi belajar siswa, hal ini dikarenakan dalam pembelajaran pengelolaan usaha pemasaran, akan dijumpai materi penjualan sebagai salah satu fungsi dari pemasaran atau bagian dari kegiatan pemasaran, dimana untuk dapat melakukan suatu penjualan yang baik harus mempunyai pemasaran yang baik pula. Untuk itu penggunaan mesin kasir diperlukan untuk mencatat transaksi secara otomatis, mendaftar dan mempermudah pengecekan barang serta memproses data penjualan sehingga dihasilkan data yang cepat, tepat, akurat yang memuaskan kedua belah pihak baik penjual maupun pembeli sehingga tujuan perusahaan tercapai. Disamping dapat memproses

data penjualan, mesin kasir dilengkapi dengan laci untuk menyimpan sejumlah mata uang dan dapat mengeluarkan hasil cetak (*print*) dari struk penjualan (*receipt*) untuk pelanggan sehingga akan mempercepat proses penjualan dan membantu kerja pegawai yang menggunakannya. Melalui sarana belajar mesin kasir, akan membantu siswa mempraktekkan materi pengelolaan usaha pemasaran.

Ketersediaan fasilitas atau sarana pembelajaran dalam hal ini mesin kasir tentu memberikan manfaat yang besar bagi keberlangsungan dan keberhasilan proses pembelajaran. Sebagaimana Sanjaya (2013: 18) menyatakan bahwa “Kelengkapan sarana dan prasarana akan membantu guru dalam penyelenggaraan proses pembelajaran; dengan demikian sarana dan prasarana merupakan komponen penting yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran”.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran

Teknologi Informatika Komputer terhadap prestasi belajar pengelolaan usaha pemasaran siswa Kelas X Jurusan Pemasaran SMK Negeri 1 Kota Probolinggo,

Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan mesin kasir terhadap prestasi belajar pengelolaan usaha pemasaran siswa Kelas X Jurusan Pemasaran SMK Negeri 1 Kota Probolinggo.

Terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran Teknologi Informatika Komputer dan penggunaan mesin kasir secara bersama-sama terhadap prestasi belajar pengelolaan usaha pemasaran siswa Kelas X Jurusan Pemasaran SMK Negeri 1 Kota Probolinggo.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (1998). *Prosedur Penelitian: Suatu pendekatan Praktek*. Jakarta: Bina Aksara.
- Margono.(1997). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2001). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Slameto. (1995). *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: RinekaCipta.
- Sanjaya, W. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi*

Standar Proses Pendidikan.
Jakarta: Kencana, Prenada
Media Group.

Yusufhadi Miarso. (2004). *Menyemai
Benih Teknologi Pendidikan.*
Jakarta: Prenada Media.