

## Keefektifan Laboratorium Multimedia dalam Meningkatkan *Specific Lifeskill* Siswa SMK

Fikri Aulia<sup>1</sup>, Wikan Budi Utami<sup>2</sup>, Suherman<sup>3,5</sup>, Erwin Erlangga<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Malang,

<sup>2</sup> Pendidikan Matematika, Universitas Pancasakti Tegal,

<sup>3</sup> University of Szeged, Hungary

<sup>4</sup> Universitas Semarang,

<sup>5</sup> Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

\*Corresponding author: [fikri.aulia.fip@um.ac.id](mailto:fikri.aulia.fip@um.ac.id)

### ABSTRACT

*This study aims to analyze the relationship between students' perceptions of learning in the Multimedia Laboratory with two aspects of vocational students' specific life skills, namely academic skills and vocational skills. This research has a quantitative approach, with a correlational type. The research location is SMK Negeri 3 Tegal, with a population of 27 students of Class XI Multimedia Expertise Program. The population is also used as a sample. Data was collected using techniques and instruments in the form of observations, questionnaires and tests. The relationship between the independent variable and the dependent variable was analyzed using the Product Moment correlation technique. The results of the analysis reject the truth of the null hypothesis. At the 5% significance level, it was found that students' perceptions of learning in the Multimedia Laboratory were significantly related to students' academic skills ( $r$  0,584); students' vocational skills ( $r$  0.383); students' specific life skills (0,592).*

*Keywords: Multimedia Laboratory, Life Skills, Spesific Life skills.*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan persepsi siswa terhadap pembelajaran di Labaoratorium Multimedia dengan dua aspek kecakapan hidup spesifik siswa SMK, yaitu kecakapan akademik dan kecakapan vokasional. Penelitian ini berpendekatan kuantitatif, dengan jenis korelasional. Lokasi penelitian adalah SMK Negeri 3 Tegal, dengan populasi sebanyak 27 orang siswa Kelas XI Program Keahlian Multimedia. Populasi tersebut sekaligus dijadikan sampel. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik dan instrumen yang berupa observasi, angket dan tes. Hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat dianalisis dengan teknik korelasi Product Moment. Hasil analisis menolak kebenaran hipotesis nol. Pada taraf signifikansi 5%, ditemukan bahwa persepsi siswa terhadap pembelajaran di Laboratorium Multimedia berhubungan signifikan dengan kecakapan akademik siswa ( $r$  0,584); kecakapan vokasional siswa ( $r$  0,383); kecakapan hidup spesifik siswa (0,592).

Kata Kunci: Laboratorium Multimedia, Life Skills, Spesifik Life skills

## Pendahuluan

Laboratorium multimedia merupakan pusat sumber belajar berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK), dan tergolong ke dalam jenis sumber belajar yang dirancang atau *learning resources by design* (Barnad, 2021; Modeong & Palilingan, 2018). Dijelaskan oleh Rusman (2008:145) bahwa sumber belajar yang dirancang atau *learning resources by design*, adalah sumber-sumber yang secara



khusus dirancang atau dikembangkan sebagai komponen sistem instruksional untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal (Saputro, 2017; Yeni, 2016).

Di dalam dunia pendidikan TIK sudah menjadi kebutuhan dan keharusan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Pengembangan TIK di dunia pendidikan menurut Indrajit dan Djokopranoto (2006) dapat meningkatkan e-literacy masyarakat, mengurangi dampak digital gap, melahirkan daya saing nasional, dan menjadi *center of excellence*.

Keberadaan laboratorium multimedia sebagai pusat sumber belajar berbasis TIK dirasakan sangat penting bagi proses pembelajaran dan peningkatan kecakapan hidup siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) (Saputro, 2017). Hal ini didasari oleh dua alasan berikut ini.

Pertama, SMK merupakan pengguna laboratorium komputer terbesar dibanding dengan jenjang sekolah lain. Hal itu menandakan keseriusan SMK dalam memanfaatkan laboratorium multimedia sebagai pusat sumber belajar untuk meningkatkan kecakapan hidup siswa dan lulusannya. Kedua, bahwa SMK merupakan satuan pendidikan vokasional yang mengemban misi pengembangan kecakapan hidup siswa dan lulusannya. Kecakapan hidup dibedakan menjadi dua macam, yaitu: (1) kecakapan hidup spesifik (*specific life skill*) atau kecakapan hidup untuk menghadapi pekerjaan tertentu; dan (2) kecakapan hidup generik (*general life skill*) atau kecakapan hidup yang sudah dimiliki oleh manusia, seperti kecakapan personal dan kecakapan social (Alfa, 2016; Ananto, 2019).

Dalam konteks proses pembelajaran dan manfaat pusat sumber belajar berbasis TIK di SMK, kecakapan hidup yang dimaksud terutama adalah kategori kecakapan hidup spesifik, yang meliputi aspek-aspek kecakapan akademik dan kecakapan vokasional. Kecakapan akademik atau kecakapan intelektual berkaitan dengan pekerjaan yang memerlukan kemampuan berpikir atau intelektual (Nur Shaumi, 2015; Yuliwulandana, 2016). Kecakapan vokasional yaitu kecakapan berkaitan dengan pekerjaan yang memerlukan kecakapan motorik. Menurut Munir (2008) kecakapan dalam mengoperasikan komputer, menggunakan berbagai program baik aplikasi maupun bahasa pemrograman merupakan kecakapan hidup yang bersifat vocational.

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu penelitian yang menekankan analisisnya pada data-data numerical atau angka yang diperoleh dengan metode statistika serta dilakukan pada penelitian inferensial atau dalam rangka pengujian hipotesis sehingga diperoleh signifikansi hubungan antar-variabel yang diteliti (Azwar, 2004:5).

Jenis penelitian ini adalah penelitian korelasional, yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui akibat dari suatu tindakan atau untuk mengetahui hubungan antar variabel (Nazir, 1988:69). Penelitian korelasional mendeteksi sejauh mana variasi- variasi pada suatu faktor berkaitan dengan variasi-variasi pada satu atau lebih faktor yang lain berdasarkan pada koefisien korelasi (Suryabrata, 1987).

Tabel 1. Variabel Penelitian

Variabel Bebas	
Variabel Terikat	Pembelajaran di Lab. Multimedia (X)
Kecakapan Akademik ( $Y_1$ )	$Y_1X$
Kecakapan Vokasional ( $Y_2$ )	$Y_2X$

Variabel bebas, yaitu variabel perlakuan atau sengaja dimanipulasi untuk mengetahui intensitasnya terhadap variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah proses pembelajaran di laboratorium multimedia, yang dilambangkan dengan huruf (X). Variabel ini dijabarkan ke dalam indikator-indikator persepsi responden mengenai keberfungsian pembelajaran di laboratorium multimedia bagi diri mereka, yang meliputi fungsi-fungsi: (1) perolehan pengetahuan

tentang tujuan belajar; (2) motivasi; (3) kejelasan sajian informasi; (4) terangsangnya minat berdiskusi; (5) terarahkannya kegiatan siswa; (6) terangsangnya minat pengulangan dan pelatihan; (7) perolehan penguatan dalam belajar; (8) perolehan pengalaman simulasi.

Variabel terikat, yaitu variabel yang timbul akibat variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian adalah kecakapan hidup spesifik siswa, yang terdiri atas kecakapan akademik dilambangkan dengan huruf (Y1) dan kecakapan vokasional dilambangkan dengan huruf (Y2).

## Hasil and Pembahasan

### Hasil

**Tabel 2.** Skor Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran Di Laboratorium Multimedia

No.	Skor Persepsi Siswa		Jumlah
	Komponen Pembelajaran Lab. Multimedia	Pelaksanaan Pembelajaran di Lab. Multimedia	
1	47	37	84
2	38	36	74
3	46	41	87
4	45	41	86
5	43	35	78
6	21	20	41
7	36	29	65
8	46	41	87
9	49	41	90
10	45	39	84
11	43	42	85
12	49	46	95
13	49	46	95
14	44	40	84
15	47	38	85
16	49	40	89
17	47	43	90
18	44	42	86
19	45	41	86
20	44	42	86
21	47	41	88
22	46	37	83
23	46	41	87
24	21	20	41
25	40	39	79
26	47	43	90
27	44	41	85

Dari tabel 2 menunjukkan bahwa skor persepsi siswa terhadap komponen pembelajaran di Laboratorium Multimedia berkisar antara 21 terendah sampai dengan 49 tertinggi. Adapun sebarannya adalah: skor 21 (dua siswa); skor 36;38; dan 40 (masing-masing satu siswa); skor 43 (dua siswa); skor 44;46;49 (masing-masing empat siswa); skor 45 (tiga siswa); skor 47 (lima siswa). Sedangkan skor persepsi siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran di Laboratorium Multimedia berkisar antara 20 terendah sampai dengan 46 tertinggi. Sebarannya adalah: skor 20;37;39;40;43;46 (masing-masing dua siswa); skor 29;35;36;38 (masing-masing satu siswa); skor 41 (delapan siswa); dan skor 42 (tiga siswa).

**Tabel 2.** Analisis Hubungan Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran Di Lab Multimedia Dengan Kecakapan Akademik Siswa

Resp	Persepsi Siswa (X)	Kecakapan Akademik Siswa (Y <sub>1</sub> )	x	y	x <sup>2</sup>	y <sup>2</sup>	xy
1	84	80	2.15	1.63	4.6225	2.6569	3.5045
2	74	71	-7.85	-7.37	61.6225	54.3169	57.8545
3	87	88	5.15	9.63	26.5225	92.7369	49.5945
4	86	83	4.15	4.63	17.2225	21.4369	19.2145
5	78	75	-3.85	-3.37	14.8225	11.3569	12.9745
6	41	70	-40.85	-8.37	1668.7225	70.0569	341.9145
7	65	81	-16.85	2.63	283.9225	6.9169	-44.3155
8	87	80	5.15	1.63	26.5225	2.6569	8.3945
9	90	80	8.15	1.63	66.4225	2.6569	13.2845
10	84	80	2.15	1.63	4.6225	2.6569	3.5045
11	85	80	3.15	1.63	9.9225	2.6569	5.1345
12	95	80	13.15	1.63	172.9225	2.6569	21.4345
13	95	88	13.15	9.63	172.9225	92.7369	126.6345
14	84	75	2.15	-3.37	4.6225	11.3569	-7.2455
15	85	85	3.15	6.63	9.9225	43.9569	20.8845
16	89	76	7.15	-2.37	51.1225	5.6169	-16.9455
17	90	80	8.15	1.63	66.4225	2.6569	13.2845
18	86	81	4.15	2.63	17.2225	6.9169	10.9145
19	86	85	4.15	6.63	17.2225	43.9569	27.5145
20	86	80	4.15	1.63	17.2225	2.6569	6.7645
21	88	80	6.15	1.63	37.8225	2.6569	10.0245
22	83	80	1.15	1.63	1.3225	2.6569	1.8745
23	87	80	5.15	1.63	26.5225	2.6569	8.3945
24	41	66	-40.85	-12.37	1668.7225	153.0169	505.3145
25	79	71	-2.85	-7.37	8.1225	54.3169	21.0045
26	90	70	8.15	-8.37	66.4225	70.0569	-68.2155
27	85	71	3.15	-7.37	9.9225	54.3169	-23.2155
$\sum$	2210	2116			4533.4075	822.2963	1129.482
r	81.85	78.37					

Dari Tabel 2, perhitungan yang dilakukan secara manual, diperoleh bahwa indeks korelasi product moment sebesar 0,584.

Untuk menguji kebenaran hipotesis, selanjutnya harga r hasil hitung tersebut penulis konsultasikan dengan harga kritik r dengan taraf signifikansi 5%. Keputusannya, menerima kebenaran hipotesis nol apabila r hasil hitung lebih kecil daripada harga kritiknya. Sebaliknya, menolak kebenaran hipotesis nol apabila r hasil hitung sama dengan atau lebih besar daripada harga kritiknya.

Dalam daftar harga kritik ditemukan nilai r (N27 dan ts 5%) sebesar 0,381. Karena harga r hasil hitung lebih besar daripada harga kritiknya, maka hipotesis nol ditolak. Artinya, menerima kebenaran hipotesis kerja yang penulis rumuskan. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa pada tingkat kepercayaan 95% dapat diterima kebenaran adanya kaitan antara persepsi siswa tentang pembelajaran di Laboratorium Multimedia dengan kecakapan akademik siswa dalam mata diklat

produktif program keahlian multimedia. Dalam tabel selanjutnya, disajikan analisis hubungan persepsi siswa dengan skor kecakapan vokasional, yang diperoleh dari tes praktik.

**Tabel 3.** Analisis Hubungan Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran Di Lab Multimedia Dengan Kecakapan Vokasional Siswa

No.	Persepsi Siswa (X)	Kecakapan Vokasional Siswa (Y <sub>2</sub> )	x	y	x <sup>2</sup>	y <sup>2</sup>	xy
1	84	80	2.15	-2	4.6225	4	-4.3
2	74	82	-7.85	0	61.6225	0	0
3	87	86	5.15	4	26.5225	16	20.6
4	86	84	4.15	2	17.2225	4	8.3
5	78	90	-3.85	8	14.8225	64	-30.8
6	41	77	-40.85	-5	1668.7225	25	204.25
7	65	81	-16.85	-1	283.9225	1	16.85
8	87	80	5.15	-2	26.5225	4	-10.3
9	90	85	8.15	3	66.4225	9	24.45
10	84	80	2.15	-2	4.6225	4	-4.3
11	85	81	3.15	-1	9.9225	1	-3.15
12	95	83	13.15	1	172.9225	1	13.15
13	95	88	13.15	6	172.9225	36	78.9
14	84	81	2.15	-1	4.6225	1	-2.15
15	85	81	3.15	-1	9.9225	1	-3.15
16	89	84	7.15	2	51.1225	4	14.3
17	90	83	8.15	1	66.4225	1	8.15
18	86	84	4.15	2	17.2225	4	8.3
19	86	84	4.15	2	17.2225	4	8.3
20	86	80	4.15	-2	17.2225	4	-8.3
21	88	80	6.15	-2	37.8225	4	-12.3
22	83	80	1.15	-2	1.3225	4	-2.3
23	87	80	5.15	-2	26.5225	4	-10.3
24	41	80	-40.85	-2	1668.7225	4	81.7
25	79	80	-2.85	-2	8.1225	4	5.7
26	90	80	8.15	-2	66.4225	4	-16.3
27	85	80	3.15	-2	9.9225	4	-6.3
Σ	2210	2214			4533.4075	216	379
r	81.85	82					

Dari Tabel 3, perhitungan yang dilakukan secara manual, diperoleh bahwa indeks korelasi product moment sebesar 0,383.

Setelah harga r hasil hitung tersebut penulis konsultasikan dengan harga kritik r dengan taraf signifikansi 5%, diputuskan untuk menolak kebenaran hipotesis nol, karena r hasil hitung 0,383 lebih besar daripada harga kritiknya (0,381). Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa pada tingkat kepercayaan 95% dapat diterima kebenaran adanya kaitan antara persepsi siswa tentang pembelajaran di Laboratorium Multimedia dengan kecakapan akademik siswa dalam mata diklat produktif program keahlian multimedia.

**Tabel 4.** Analisis Hubungan Persepsi Dengan Kecakapan Hidup Spesifik Siswa

No.	Persepsi Siswa (X)	Kecakapan Hidup Spesifik Siswa (Y)	x	y	x <sup>2</sup>	y <sup>2</sup>	xy
1.	84	80	2.15	-0.18	4.6225	0.0324	-0.387
2.	74	76.5	-7.85	-3.68	61.6225	13.5424	28.888
3.	87	87	5.15	6.82	26.5225	46.5124	35.123
4.	86	83.5	4.15	3.32	17.2225	11.0224	13.778
5.	78	82.5	-3.85	2.32	14.8225	5.3824	-8.932
6.	41	73.5	-40.85	-6.68	1668.7225	44.6224	272.878
7.	65	81	-16.85	0.82	283.9225	0.6724	-13.817
8.	87	80	5.15	-0.18	26.5225	0.0324	-0.927
9.	90	82.5	8.15	2.32	66.4225	5.3824	18.908
10.	84	80	2.15	-0.18	4.6225	0.0324	-0.387

No.	Persepsi Siswa (X)	Kecakapan Hidup Spesifik Siswa (Y)	x	y	x <sup>2</sup>	y <sup>2</sup>	xy
11.	85	80.5	3.15	0.32	9.9225	0.1024	1.008
12.	95	81.5	13.15	1.32	172.9225	1.7424	17.358
13.	95	88	13.15	7.82	172.9225	61.1524	102.833
14.	84	78	2.15	-2.18	4.6225	4.7524	-4.687
15.	85	83	3.15	2.82	9.9225	7.9524	8.883
16.	89	80	7.15	-0.18	51.1225	0.0324	-1.287
17.	90	81.5	8.15	1.32	66.4225	1.7424	10.758
18.	86	82.5	4.15	2.32	17.2225	5.3824	9.628
19.	86	84.5	4.15	4.32	17.2225	18.6624	17.928
20.	86	80	4.15	-0.18	17.2225	0.0324	-0.747
21.	88	80	6.15	-0.18	37.8225	0.0324	-1.107
22.	83	80	1.15	-0.18	1.3225	0.0324	-0.207
23.	87	80	5.15	-0.18	26.5225	0.0324	-0.927
24.	41	73	-40.85	-7.18	1668.7225	51.5524	293.303
25.	79	75.5	-2.85	-4.68	8.1225	21.9024	13.338
26.	90	75	8.15	-5.18	66.4225	26.8324	-42.217
27.	85	75.5	3.15	-4.68	9.9225	21.9024	-14.742
$\sum$	2210	2165			4533.4075	351.0748	754.241
r	81.85	80.18					

Dari Tabel 4, perhitungan yang dilakukan secara manual, diperoleh bahwa indeks korelasi product moment sebesar 0,592.

Dari analisis tersebut diperoleh harga r hasil hitung sebesar 0,592. Kemudian dikonsultasikan dengan harga kritik r dengan taraf signifikansi 5%. Keputusannya adalah menolak kebenaran hipotesis nol, karena r hasil hitung 0,383 lebih besar daripada harga kritiknya (0,381). Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa pada tingkat kepercayaan 95% dapat diterima kebenaran adanya kaitan antara persepsi siswa tentang pembelajaran di Laboratorium Multimedia dengan kecakapan hidup spesifik siswa dalam mata diklat produktif program keahlian multimedia di SMK Negeri 3 Tegal

**Tabel 5.** Koefisien Dan Signifikansi Hubungan Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran Di Lab. Multimedia Dengan Kecakapan Hidup Spesifik Siswa

Variabel Bebas	Variabel Terikat			
	Kecakapan Akademik Siswa (Y <sub>1</sub> )	Kecakapan Vokasional Siswa (Y <sub>2</sub> )	Kecakapan Hidup Spesifik Siswa (Y)	
	Koefisien hubungan (r)	0,584 (sedang)	0,383 (rendah)	0,592 (sedang)
Persepsi Siswa (X)	Harga r tabel N27 ( $\alpha$ 0,05) = 0,381	signifikan	signifikan	signifikan

### Pembahasan

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan terdapatnya hubungan yang signifikan antara persepsi siswa terhadap pembelajaran di Laboratorium Multimedia dengan kecakapan hidup spesifik siswa keahlian Multimedia kelas XI di SMK Negeri 3 Tegal. Dengan demikian, secara empirik terbukti bahwa persepsi siswa terhadap pembelajaran di laboratorium Multimedia memiliki hubungan bertaraf sedang dengan kecakapan akademik siswa; bertaraf rendah dengan kecakapan vokasional siswa; dan bertaraf sedang dengan kecakapan hidup spesifik (gabungan kecakapan akademik dan vokasional) siswa.

Meskipun koefisien-koefisien itu hanya bertaraf rendah dan sedang, bukan berarti bahwa persepsi siswa dan hasil-hasil tes mereka juga rendah. Data menunjukkan kecenderungan siswa

berpersepsi positif dan tinggi terhadap pembelajaran di Laboratorium Multimedia. Demikian pula capaian nilai tes teori (kecakapan akademik) dan praktik (kecakapan vokasional) mereka.

Apabila koefisien-koefisien hubungan antarvariabel itu ditafsirkan dalam bentuk persentase, dapat dikemukakan bahwa kecakapan akademik siswa, sekitar 58%-nya berkaitan dengan persepsi mereka terhadap pembelajaran di Laboratorium Multimedia. Keterkaitan yang sama, masing-masing berproporsi sekitar 38% untuk kecakapan vokasional siswa dan sekitar 59% untuk kecakapan hidup spesifik siswa.

Temuan tersebut juga menyiratkan bahwa keberadaan Laboratorium Multimedia di SMK Negeri 3 Tegal dipersepsikan oleh siswa, telah memenuhi fungsi-fungsi sebagaimana yang dikemukakan dalam teori. Fungsi-fungsi yang dimaksud adalah: (a) memberikan pengetahuan tentang tujuan belajar; (b) memotivasi siswa; (c) menyajikan informasi; (d) merangsang diskusi; (e) mengarahkan kegiatan siswa; (f) melaksanakan latihan dan ulangan; (g) menguatkan belajar; dan (h) memberikan pengalaman simulasi (Prawiradilaga dan Siregar, 2004: 8-13).

Kurikulum 2013 telah dirancang dan dikembangkan untuk menjawab tantangan zaman. Pada pelaksanaannya seringkali sekolah belum dapat menerapkan secara optimal. Kurangnya media pembelajaran yang memanfaatkan komputer merupakan satu dari beberapa penyebabnya diantaranya ketersediaan fasilitas harusnya dapat dimanfaatkan agar pembelajaran lebih optimal (Anas, Soepriyanto, & Susilaningsih, 2018; Mulyani, Praherdhiono, & Soepriyanto, 2017)

Hasil observasi menunjukkan bahwa kedudukan guru dalam pengelolaan proses pembelajaran di Laboratorium Multimedia, telah memperhatikan aspek-aspek penting seperti: (a) mengembangkan kerja sama siswa dan memberikan waktu yang cukup untuk kerja kelompok; (b) menerangkan hubungan antara kegiatan yang dijalankan dengan topik yang sedang dipelajari; (c) memberikan pengarahan memastikan siswa bermotivasi diri untuk belajar; (d) menentukan software yang perlu digunakan dan memastikan ketersediaannya (., ., & Salempa, 2018; Manikowati & Iskandar, 2018; Saprudin, Cahya, Wijoyo, & Prasetyo, 2020). Hanya saja belum sepenuhnya memperhatikan faktor-faktor sebagaimana yang diidentifikasi oleh Munir (2008: 124-125), yaitu: (a) teknik pemantauan; (b) penyimpanan rekod; dan (c) software dan bahan pengajaran.

Selain itu, di dalam rumusan tujuan pembelajaran ternyata guru masih belum optimal untuk memperhatikan aspek-aspek penting yang diistilahkan oleh Bloom (1956) yakni berupa domain kognitif, afektif dan psikomotor.

Domain kognitif, adalah tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan pengembangan aspek intelektual siswa, melalui penguasaan pengetahuan dan informasi. Penguasaan pengetahuan dan informasi seperti data dan fakta, konsep, generalisasi dan prinsip merupakan materi pelajaran yang akan membantu bahkan merupakan hal yang penting untuk proses pembelajaran pada tahap yang lebih tinggi. Semakin kuat seseorang dalam menguasai pengetahuan dan informasi, maka semakin mudah orang tersebut dalam melaksanakan aktivitas belajar.

Domain afektif atau sikap sikap berhubungan dengan penerimaan dan apresiasi seseorang terhadap suatu hal. Domain afektif bersentuhan dengan aspek psikologis yang sulit didefinisikan pada bentuk tingkah laku yang dapat diukur (spesifik). Hal ini disebabkan aspek sikap dan apresiasi berhubungan dengan perkembangan mental yang ada dalam diri seseorang, sehingga yang muncul dalam aspek perilaku belum tentu menggambarkan sikap seseorang.

Domain psikomotor menggambarkan kemampuan atau keterampilan (skill) seseorang yang dapat dilihat dari unjuk kerja atau performance. Keterampilan merupakan tujuan pembelajaran khusus yang berhubungan dengan kemampuan motorik. Keterampilan bisa berupa keterampilan fisik dan nonfisik. Keterampilan fisik adalah keterampilan seseorang untuk mengerjakan sesuatu dengan menggunakan otot, sedangkan keterampilan nonfisik adalah keterampilan seseorang dalam menggunakan otak sebagai alat utama dalam mengerjakan dan memecahkan suatu persoalan

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, maka dapat ditarik kesimpulan secara umum bahwa terdapat hubungan antara persepsi siswa terhadap pembelajaran di laboratorium multimedia

dengan kecakapan hidup spesifik siswa. Secara khusus, kesimpulan pada penelitian adalah (1) Persepsi siswa terhadap pembelajaran di laboratorium multimedia memiliki hubungan yang signifikan dengan kecakapan akademik siswa, (2) Persepsi siswa terhadap pembelajaran di laboratorium multimedia memiliki hubungan yang cukup signifikan dengan kecakapan vokasional siswa.

## Referensi

- . R., . S., & Salempa, P. (2018). Pengembangan Laboratorium Virtual Berbasis Multimedia Interaktif Pada Praktikum Titrasi Asam Basa. *Chemistry Education Review (CER)*, 2(1), 32. <https://doi.org/10.26858/cer.v0i0.7495>
- Alfa, I. A. M. (2016). Analisis Kecakapan Hidup Spesifik (Specific Life Skills) Siswa pada Pembelajaran IPA Sub Materi Ginjal. *Pensa: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 1–5. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/16148%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/download/16148/14663>
- Ananto, P. (2019). Life Skills Education Approach Untuk Mengembangkan Pendidikan Karakter Di Smp. *Epigram*, 16(1), 55–64. <https://doi.org/10.32722/epi.v16i1.1421>
- Anas, M. A., Soepriyanto, Y., & Susilaningih. (2018). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA TUTORIAL TOPOLOGI JARINGAN UNTUK SMK KELAS X TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN Muchammad Azwar Anas, Yerry Soepriyanto, Susilaningih. *Multimedia Tutorial*, 1(4), 307–314.
- Barnad. (2021). Learning Material in Multimedia Supporting Online Learning. *Psychology and Education*, 58, 5988–5994. Retrieved from <http://psychologyandeducation.net/pae/index.php/pae/article/view/3076/2751>
- Manikowati, Nf., & Iskandar, D. (2018). Pengembangan Model Mobile Virtual Laboratorium Untuk Pembelajaran Praktikum Siswa Sma. *Jurnal Kwangsan*, 6(1), 23. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v6n1.p23--42>
- Modeong, M., & Palilingan, V. R. (2018). Utilization of Multimedia Laboratory: An Acceptance Analysis using TAM. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 306(1). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/306/1/012082>
- Mulyani, Y. F., Praherdhiono, H., & Soepriyanto, Y. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran dengan Pendekatan Saintifik. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(2), 155–160. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/2086/1231>
- Nur Shaumi, A. (2015). Pendidikan Kecakapan Hidup (LifeSkill) dalam Pembelajaran Sains di SD/MI. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2(2), 240–252.
- Saprudin, Cahya, I., Wijoyo, A., & Prasetyo, S. M. (2020). Pembelajaran Multimedia (Studi Kasus : Smk Indonesia Global). *JAMAIIKA: Jurnal Abdi Masyarakat*, 1, 63–70. Retrieved from <http://openjournal.unpam.ac.id/>
- Saputro, D. S. (2017). Pengelolaan Sarana Laboratorium Komputer Jurusan Multimedia Di Sekolah Menengah Kejuruan Budi Mulia Dua Wedomartani Ngemplak Sleman. *Hanata Widya*, 6, 61–70. Retrieved from <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/ojs/index.php/fipmp/article/view/7257>
- Yeni, L. F. (2016). Pengembangan Virtual Laboratory Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Kuliah Microbiology Sub Materi Isolasi Bakteri. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 6(1), 57–67. <https://doi.org/10.26418/jpmipa.v6i1.17591>
- Yuliwulandana, N. (2016). Dosen Tetap Jurusan Tarbiyah STAIN Jurai Siwo Metro. *Pengembangan Muatan Kecakapan Hidup (Life Skill) Pada Pembelajaran Di Sekolah*.