

## **BAB III**

### **PENYAJIAN DATA**

#### **A. Deskripsi Subyek dan Lokasi Penelitian**

##### **1. Profil Robokidz**

Visi Robokidz adalah memberikan pendidikan dan pelatihan teknologi khususnya komputer dengan materi yang selalu mengikuti dan disesuaikan dengan perkembangan jaman. Untuk itu misi Robokidz adalah membangun wawasan berpikir anak muda sebagai bekal untuk masa depan mereka. Sesuai perkembangan jaman dan teknologi yang kian mutakhir, sudah menjadi kebutuhan utama bagi anak-anak untuk bisa “melek” teknologi, khususnya di bidang IT dan robotika.

##### **2. Sejarah Singkat Robokidz**

Robokidz adalah sebuah Lembaga Pendidikan dan Pelatihan Komputer bagi anak-anak sejak usia 3 tahun hingga dewasa. Didirikan di Surabaya pada tahun 2001, bertempat di Ruko Wisma Permai, Jl. Raya Mulyosari 402, Surabaya.

Robokidz memberikan pendidikan dan pelatihan teknologi komputer dan robotika dengan metode pengajaran yang banyak prakteknya dan sangat disesuaikan dengan kemampuan, bakat dan minat masing-masing anak sesuai level usia mereka. Pendidikan di tempat kami terbuka mulai usia 3 tahun hingga dewasa. Selain itu,

secara berkala terus diadakan lomba-lomba sebagai ajang aktualisasi prestasi anak. Tiada kata berhenti untuk belajar, itulah yang selalu diajarkan kepada murid, sehingga mereka dapat menjadi pribadi yg tangguh, berani menghadapi tantangan, kreatif, tanggap terhadap perubahan dan kemajuan di dunia.

Penyampaian materi benar-benar disesuaikan dengan tahapan usia dan kemampuan anak dan dilaksanakan dengan metode yang menyenangkan, menantang dan merangsang murid untuk melakukan eksperimen, eksplorasi dan bebas mengekspresikan imajinasi dan kreativitas dirinya. Dengan demikian, banyak segi dari kecerdasan anak yang tersentuh dan terasa secara bersamaan.

Salah satu bidang unggulan Robokidz adalah pendidikan dan pelatihan *Robotics Programming* (pemrograman robot). Untuk mempermudah penyampaian dan pelaksanaan, kami menggunakan alat bantu Lego bricks. Lego sendiri juga telah memiliki software khusus tentang Robotics sehingga dengan mudah program yang telah dibuat di komputer dapat ditransfer ke robot untuk dijalankan. Software tersebut juga terus dikembangkan dan dipermodern oleh Lego hingga saat ini. Dengan mempelajari robotika, banyak keuntungan yang didapat murid, yaitu kemampuan berhitung, logika berpikir, fisika dan mekanika, problem solving, kreativitas, imajinasi, kemampuan mengatur strategi, rasa percaya diri, kemampuan bekerjasama dalam kelompok, dan lain-lain.

Di samping *Robotics Programming*, Robokidz juga melayani pendidikan dan pelatihan computer bagi anak-anak usia dini (3-4 tahun), anak-anak SD hingga Perguruan Tinggi. Materi yang diajarkan juga beragam dan disertai dengan pengetahuan tentang system operasi, penggunaan devices (digital camera, scanner, printer, barcode, microscope, mouse pen dan lain-lain), teori dan praktek tentang program Office, design grafis, bahasa pemrograman juga pengetahuan tentang internet.

### 3. Lokasi penelitian

ROBOKIDZ Surabaya Barat

Established in 2010

Ruko Taman Gapura (G-Walk) L-2, Citra Raya

Surabaya 60217

East Java – Indonesia

Phone: 031-7416118

Email: sbybrt[at]erobokidz.com

**Tabel 3.1**

### **Summary Curriculum**

<b>Module</b>	<b>Basic skill</b>	<b>Computer skill</b>
Preschool	Alphabet, Number, shape, color pattern, matching things	Mouse skill, keyboarding

PS 1-6	Alphabet, Number, shape, color pattern, matching things, counting drawing, size, language, logical Thinking	Mouse skill, keyboarding Computer parts names Basic windows
PS 7-11	Pattern, matching things, counting drawing, size, language, logical thinking, composting, project planning, mind mapping	Computer parts names and function+devices Basic windows Basic Microsoft Word
PS 12-13	Pattern, matching things, counting drawing, size, language, logical thinking, composting, project planning, mind mapping, art, creativity	Computer parts names and function+devices Basic windows Basic MS Word+Power Point
PS 14	Pattern, matching things, counting drawing, size, language, logical thinking, composting, project planning, mind mapping, art, creativity early programming	Computer parts names and function+devices Basic windows MS PowerPoint+Publisher Stagecast Creator Jacs Animationshop
PS 15	Logical Thinking skill, mathematical skill, simple programming skill, analytical skill	Microsoft Excel
Junior Student+ Intermediate Office	Word processing, data processing, data analysis, slide presentation	MS Office integrated project

	Motoric skill, Imagination, creativity Logical thinking skill, problem solving skill, team work	Robolab  Java  Visual Basic
	Logical thinking, problem solving	Pascal, C++, Delphi, VB,dll
	Logical thinking, problem solving	HTML, Java, Frontpage
Graphic Design+ Multimedia	Art, creativity, imagination, logical thinking skill	Corel Draw, Illustrator, Photoshop, Flash, 3DSMax

#### 4. Kurikulum di Robokidz

##### **Prerobotic 1A – Sub Level 1**

Alat:

- Brick Runner (9077)
- Tube Experiment (9076)
- Push Train

Learning Value:

- Exploring Moving Parts
- Exploring Car
- how to build tracks and pathways
- Color
- Top, Middle, Bottom
- Size
- Creativity

**Prerobotic 1B – Sub level 1:**

Learning Value:

- Brick and plate part name
- Basic Construction : Overlap Technic
- Basic Construction : Bracing
- Building Themes : Farming
- Building Themes : City
- Fraction: Halves and Quarter
- Amount: Many - Few, More – Less, Different - Equal

**Prerobotic 2 – Sub Level 1**

Learning Value:

- Lego part name
- Wheel and axle
- Creativity
- Gear

**Prerobotic 3 – Sub Level 1**

Learning Value:

- Force and Motion
- Measurement
- Energy
- Magnetism

**Prerobotic 4 – Sub Level 1**

Learning Value:

- Wedo Building
- Wedo Programming
- Wedo Programming : Motor, Loop
- Pneumatic
- Wedo Programming: Motion Sensor, Sound Display
- Kinetic energy to Electric
- Energy Meter
- Wedo Programming : Tilt Sensor, Random
- Energy Cahaya to Listrik (solar panel)
- Scratch Programming
- Introduction to NXT

**Robotic 1 – Sub Level 1**

Learning Value:

- NXT Building
- NXT Programming

**Robotic 2 – Sub Level 1**

Learning Value:

- NXT Building
- NXT Programming
- Advance

### **Project Test**

Setiap Level ada project test-nya. Project test adalah sebuah Problem Solving yang diberikan oleh guru ke pada muridnya. Project test ini berbentuk Free building, bebas mengkreasikan daya imajinasi dan krestifitasnya sendiri sesuai dengan permasalahan yang diberikan. Dalam Project test ini, murid tidak dibantu pada proses building robotnya. Sebagai contoh sebagai berikut :

Pada Pre-Robot 3, ada sebuah permasalahan/ problem solving yaitu ada sebuah anak yang sedang menyetempel surat yang banyak sekali dan anak ini capek kalo menyetempel surat sebanyak ini. Dalam project test ini, seorang murid diminta untuk membuat alat menyetempel otomatis dengan bantuan tenaga angin. Jadi dengan tenaga angin anak tersebut bisa menyetempel dengan mudah dan cepat. Project ini free building dan tidak dibantu oleh guru dalam proses membuatnya. Murid tersebut harus bisa menyelesaikan masalah tersebut dengan sebuah alat yang dibuat oleh dia sendiri.

### **Usia 3 - 4:**

Pada tingkat ini, Robokidz fokus pada pelatihan anak-anak untuk menguasai mouse & keterampilan keyboard, komputer dasar dan perbaikan konseptual melalui kegiatan proyek/project dan banyak kesenangan mengeksplorasi dan perangkat lunak pendidikan interaktif. Mereka juga dapat mulai belajar robotika awal yang merangsang pemikiran keterampilan mereka, kreativitas & imajinasi dan

keterampilan konstruksi melalui kegiatan membangun dengan batu bata Pendidikan Lego.

### **Usia 5 - 7:**

Pada tingkat ini, Robokidz memperkenalkan anak-anak untuk keterampilan komputer dasar dan beberapa perangkat lunak aplikasi populer untuk merangsang mereka untuk mengekspresikan ide, pendapat dan kreativitas melalui proyek-proyek yang menarik, dengan menggunakan perangkat periferal dan internet Mereka juga dapat meningkatkan bangunan mereka keterampilan dan keahlian pemrograman awal menggunakan Lego Pendidikan batu bata dan menambah daya pada robot mereka dan mengalami beberapa percobaan sains.

### **Usia 8 +:**

Pada tingkat ini, Robokidz membantu anak-anak menguasai pengetahuan komputer dan keterampilan. Mereka dapat melakukan semua proyek sendiri. Mereka memiliki pengetahuan yang cukup dan keterampilan untuk membuat dokumen, kerajinan, presentasi, portofolio, robot dan bahkan program. Setelah tingkat ini, anak-anak bisa memilih mata pelajaran favorit mereka, seperti Robotika Pemrograman, Seni dan Desain Multimedia, Spesialis Kantor, dll

## 5. Robot Competition

### a. Regional Robot Olympiad

Event lomba Lego Robot tingkat Regional (Propinsi) diadakan setiap tahun sejak 2007, bekerjasama dengan universitas dan mall favorit di Surabaya.

b. Indonesia Robot Olympiad

Event lomba Lego Robot tingkat Nasional, diadakan setiap tahun di Indonesia sejak 2005. (bisa tengok [www.mikrobot.com](http://www.mikrobot.com)).

c. World Robot Olympiad

Event lomba Lego Robot tingkat dunia diadakan setiap tahun sejak tahun 2004. Diikuti lebih dari 30 Negara.

6. Competition Events

Setiap tahun selalu ada event lomba robot yang diadakan Robokidz dan Lego Education, untuk tingkat regional, nasional maupun internasional, yaitu Robokidz Cup, Robokidz Regional Robot Olympiad, Indonesia Robot Olympiad dan World Robot Olympiad. Semuanya biasa diikuti murid-murid Robokidz dan banyak yang menjadi juara. Prestasi mereka tersebut membuat mereka mendapat fasilitas keringan biaya uang pangkal bahkan beasiswa di sekolah mereka, karena mereka telah mengharumkan nama sekolah.

7. School Extracurricular

Robokidz sudah menjalin kerjasama dengan sekolah-sekolah dalam pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler robotika, untuk siswa SD kelas 1 hingga SMA bahkan SMK. Di Surabaya misalnya, Robokidz telah

menjalin kerjasama dengan sekolah nasional plus ternama seperti SDK Cita Hati East dan West, SD Bright Kiddie. Terbuka kemungkinan bagi sekolah-sekolah yang lain untuk bekerja sama dengan Robokidz.

#### 8. Murid Robokidz

Murid-murid Robokidz adalah murid dari kalangan keluarga yang mampu dan kebanyakan dari mereka bersekolah di sekolah bertaraf Internasional. Sekolah bertaraf internasional (SBI) merupakan sebuah jenjang sekolah nasional di Indonesia dengan standar mutu internasional. Proses belajar mengajar di sekolah ini menekankan pengembangan daya kreasi, inovasi, dan eksperimentasi untuk memacu ide-ide baru yang belum pernah ada.

Pengembangan SBI di Indonesia didasari oleh Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 50 Ayat 3. Dalam ketentuan ini, pemerintah didorong untuk mengembangkan satuan pendidikan yang bertaraf internasional.

Standar internasional yang dituntut dalam SBI adalah Standar Kompetensi Lulusan, Kurikulum, Proseses Belajar Mengajar, SDM, Fasilitas, Manajemen, Pembiayaan, dan Penilaian standar internasional<sup>1</sup>. Dalam SBI, proses belajar mengajar disampaikan dalam dua bahasa yaitu bahasa Inggris dan bahasa Indonesia. Cara berkomunikasi mereka sehari-hari dilingkungan keluarga dan sekolah menggunakan bahasa Inggris.

---

<sup>1</sup> LPMP Sumsel, *Workshop Sekolah Bertaraf Internasional*

## 9. Karakteristik Responden

Responden yang menjawab kuesioner dengan beberapa perbedaan, jenis kelamin, usia, lama kursus, level serta kelas.

**Tabel 3.2**  
**Karakteristik Responden**

No.	Nama Murid	Jenis Kelamin	Usia	Lama Kursus	Level	Kelas
1	Arya Satya	Laki-Laki	11	8 bulan	Robotic 1	6
2	Albert	Laki-Laki	11	7 bulan	Robotic 1	6
3	Andrew	Laki-Laki	13	7 bulan	Robotic 2	8
4	Kenneth Chen	Laki-Laki	9	7 bulan	Pre-robot 4	4
5	Kenneth Tjhandra	Laki-Laki	8	8 bulan	Pre-robot 3	3
6	Kevin Tjhandra	Laki-Laki	10	8 bulan	Pre-robot 4	5
7	Christopher A. Liman	Laki-Laki	7	6 bulan	Pre-robot 2	2
8	Christopher Martinus	Laki-Laki	14	10 bulan	Robotic 2	9
9	Nicholas Arie	Laki-Laki	7	7 bulan	Pre-robot 3	2
10	Nicholas Stefano	Laki-Laki	13	6 bulan	Robotic 1	8
11	Trevor	Laki-Laki	9	5 bulan	Pre-robot 4	4
12	Farrell	Laki-Laki	9	6 bulan	Pre-robot 4	4
13	Fatih	Laki-Laki	9	2 bulan	Pre-robot 3	4
14	Zulfikar	Laki-Laki	8	2 bulan	Pre-robot 2	3
15	Matthew Raymond	Laki-Laki	9	2 bulan	Pre-robot 3	4
16	Matthew Bintang	Laki-Laki	9	4 bulan	Pre-robot 3	4
17	Gerry Isafir	Laki-Laki	9	3 bulan	Pre-robot 3	4
18	Bright	Laki-Laki	9	6 bulan	Pre-robot 4	4
19	Mario	Laki-Laki	9	3 bulan	Pre-robot 3	4
20	Reno	Laki-Laki	9	5 bulan	Pre-robot 3	4
21	Rio	Laki-Laki	8	4 bulan	Pre-robot 2	3
22	Sean	Laki-Laki	9	7 bulan	Pre-robot 4	4
23	Howen	Laki-Laki	6	6 bulan	Pre-robot 2	1
24	Michael Edward Tulus	Laki-Laki	6	7 bulan	Pre-robot 2	1
25	Zaidan	Laki-Laki	9	5 bulan	Pre-robot 4	4
26	Rasya	Laki-Laki	9	8 bulan	Pre-robot 4	4
27	Jocelyn	Perempuan	12	7 bulan	Robotic 1	7
28	Jennifer	Perempuan	10	6 bulan	Robotic 1	5
29	Regina	Perempuan	7	3 bulan	Pre-robot 2	2
30	Keisha	Perempuan	7	3 bulan	Pre-robot 2	2

Sumber : Data Primer

## a. Jenis Kelamin Responden

**Tabel 3.3****Jenis Kelamin Responden****n = 30**

Kategori	Jumlah	Persentase
Laki-laki	26	87%
Perempuan	4	13%

Sumber : Data Primer

Pada tabel di atas terlihat bahwa responden berjenis kelamin laki-laki dengan persentase 87% dan responden berjenis kelamin perempuan dengan persentase 13%. Itu semua dikarenakan hanya sedikit perempuan yang tertarik kursus Robotika. Melihat pada tabel di atas terlihat bahwa responden berjenis kelamin laki-laki lebih tertarik dalam kursus Robotika di Robokidz West Surabaya.

## b. Usia Responden

**Tabel 3.4****Usia Responden****n = 30**

Kategori	Jumlah	Persentase
5 – 7 tahun	6	20%

8 - 10 tahun	18	60%
11 – 13 tahun	5	17%
14 – 16 tahun	1	3%

Sumber : Data Primer

Dengan melihat tabel di atas terlihat bahwa responden dengan kategori usia 8 – 10 tahun menempati posisi teratas dengan persentase 60%, kemudian dilanjutkan dengan kategori usia 5 – 7 tahun dengan persentase 20%, kategori usia 11 – 13 tahun dengan persentase 17% dan kategori usia 14 – 16 tahun dengan persentase 3%. Melihat pada tabel di atas terlihat bahwa responden yang berusia antara 8 - 10 tahun lebih tertarik dalam kursus Robotika di Robokidz West Surabaya karena mayoritas muridnya berusia 8 tahun keatas.

c. Lama Kursus Responden

**Tabel 3.5**

**Lama kursus**

**n = 30**

Kategori	Jumlah	Persentase
1 – 3 bulan	7	23%
4 – 6 bulan	11	37%
>7 bulan	12	40%

Sumber : Data Primer

Dengan melihat tabel di atas terlihat bahwa responden dengan kelompok lama kursus > 7 bulan menempati posisi teratas dengan persentase 40%, kemudian dilanjutkan dengan kelompok lama kursus 4 – 6 bulan dengan persentase 37%, dan kelompok lama kursus 1 – 3 bulan dengan persentase 23%. Melihat pada tabel di atas terlihat bahwa responden yang lama kursus > 7 bulan lebih tertarik dalam mengikuti kursus Robotika di Robokidz West Surabaya.

d. Level Responden

**Tabel 3.6**  
**Level Responden**  
**n = 30**

Kategori	Jumlah	Persentase
Pre-Robot 1	0	0
Pre-Robot 2	7	23%
Pre-Robot 3	8	27%
Pre-Robot 4	8	27%
Robotic 1	5	17%
Robotic 2	2	6%

Sumber : Data Primer

Dengan melihat tabel di atas terlihat bahwa kelompok Pre-Robot 3 dan kelompok Pre-Robot 4 dengan masing-masing persentase sama 27%, kemudian dilanjutkan dengan kelompok

Pre-Robot 2 dengan persentase 23%, kelompok Pre-Robot 1 dengan persentase 0% dikarenakan pada Level ini muridnya masih terlalu kecil untuk dijadikan responden. Kemudian dilanjutkan dengan kelompok Robotic 1 dengan persentase 17% dan kelompok Robotic 2 dengan persentase 6%. Melihat pada tabel di atas terlihat bahwa murid terbanyak kursus di Robokidz adalah pada Level Pre-Robot 3 dan Pre-Robot 4.

e. Kelas Responden

**Tabel 3.7**

**Kelas Responden**

**n = 30**

Kategori	Jumlah	Persentase
Kelas 1	2	7%
Kelas 2	4	13%
Kelas 3	3	10%
Kelas 4	13	43%
Kelas 5	2	7%
Kelas 6	2	7%
Kelas 7	1	3%
Kelas 8	2	7%
Kelas 9	1	3%

Sumber : Data Primer

Dengan melihat tabel di atas terlihat bahwa kelompok kelas 4 menempati posisi teratas dengan presentase 43%, kemudian selanjutnya kelompok kelas 2 dengan persentase 13%, kelompok kelas 3 dengan persentase 10%, kelompok kelas 1, kelas 5, dan kelas 6 dengan masing-masing persentase sama 7%, kemudian kelas 7 dan kelas 9 dengan masing-masing persentase sama 3%. Melihat pada tabel di atas bahwa dapat disimpulkan murid yang kursus di Robokidz paling banyak kelompok kelas 4.

## **B. Deskripsi Data Penelitian**

### **1. Validitas dan Reliabilitas**

Sebelum menyebar kuesioner secara penuh, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba dengan kuesioner yang telah disebar sebanyak 30 orang. Hal ini dilakukan untuk melihat butir yang valid. Kuesioner terdiri dari 21 pertanyaan yang terdiri dari 11 pertanyaan variabel tentang gaya komunikasi guru dan 10 pertanyaan tentang pembelajaran murid berdasarkan dari indikator-indikator yang dibuat berdasarkan teori. Jika butir-butir dianggap valid, maka peneliti akan dapat melanjutkan menyebarkan kuesioner secara penuh dan dijadikan objek penelitian. Dalam menguji validitas, peneliti menggunakan program SPSS 17.0 agar dapat lebih mudah dan cepat dalam mendapatkan hasil.

Reliabilitas merupakan ukuran suatu kestabilan dan konsistensi responden dalam menjawab hal berkaitan dengan konstruk-konstruk pertanyaan yang merupakan dimensi suatu variabel dan disusun dalam suatu bentuk kuesioner. Reliabilitas suatu konstruk dapat dinyatakan valid jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0,60

**Tabel 3.8**

**Hasil uji Reliabilitas X**

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	61.97	30.102	.428	.833
X2	62.13	27.775	.619	.822
X3	61.63	28.240	.713	.819
X4	63.43	34.668	-.221	.874
X5	62.03	28.723	.540	.827
X6	62.10	28.024	.654	.820
X7	61.73	29.995	.535	.829
X8	61.70	27.734	.632	.821
X9	61.87	30.464	.473	.832
X10	61.90	29.541	.524	.828
X11	63.70	31.734	.073	.859

Data di atas menunjukkan syarat minimum setiap pertanyaan dianggap valid adalah jika hasil menunjukkan  $r$  tabel > 0,361. Dari hasil uji *instrument* penelitian, diperoleh kesimpulan bahwa terdapat 9 butir pertanyaan dari 11 butir pertanyaan variabel X dinyatakan valid, sedangkan 2 butir pertanyaan dari variabel X yang dinyatakan tidak valid yang terdapat pada butir 4 dan 11 secara otomatis akan dihilangkan.

**Tabel 3.9**  
**Hasil Uji Reliabilitas Y**  
**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y1	66.43	41.426	.566	.903
Y2	66.43	46.116	-.045	.916
Y3	66.57	42.806	.260	.915
Y4	66.73	39.651	.728	.898
Y5	66.33	63.747	.401	.907
Y6	66.53	40.878	.695	.900
Y7	66.57	40.806	.549	.904
Y8	66.63	39.689	.707	.899
Y9	66.70	38.976	.764	.897

Data di atas menunjukkan syarat minimum setiap pertanyaan dianggap valid adalah jika hasil menunjukkan  $r$  tabel  $> 0,361$ . Dari hasil uji coba instrument penelitian, diperoleh kesimpulan bahwa terdapat 7 butir pertanyaan dari 9 butir pertanyaan variabel Y dinyatakan valid, sedangkan 2 butir pertanyaan dari variabel Y yang dinyatakan tidak valid yang terdapat pada butir 2, 3 secara otomatis akan dihilangkan.

**Tabel 3.10**  
**Reliabilitas Variabel X**  
**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	30	100.0

f. Listwise deletion based on all Variables in the procedure.

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.896	9

Dari tabel di atas yang terdapat pada lampiran, diketahui bahwa untuk Variabel X memiliki reliabilitas 0,896 (terdapat di kolom Cronbach's Alpha tabel 9) sehingga dapat dikatakan reliabel karena diatas 0,60.

**Tabel 3.11**

### Reliabilitas Variabel Y

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded	0	.0
	Total	30	100.0

g. Listwise deletion based on all Variables in the procedure.

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.924	7

Dari tabel diatas yang terdapat pada lampiran, diketahui bahwa untuk Variabel Y memiliki reliabilitas 0,924 (terdapat di kolom Cronbach's Alpha tabel 10), sehingga dapat dikatakan reliabel karena diatas 0,60.

## 2. Kuesioner

Untuk mengetahui hubungan yang ditimbulkan dari gaya komunikasi guru dengan hasil belajar siswa di *Computer Learning Center Robokidz West Surabaya*. Peneliti menyebarkan kuesioner kepada murid *Robokidz West Surabaya*. Dapat dilihat tabel di bawah ini beberapa pertanyaan dan jawaban responden pada kuesioner yang disebar.

Gaya Komunikasi Guru (Variabel X) dengan indikator :

- a. Memotivasi
- b. Menjelaskan
- c. Penciptaan suasana kelas.
- d. Latihan pada murid
- e. Sikap guru dalam kelas

**Tabel 3.12**

**Variabel X (Gaya Komunikasi Guru)**

	Sangat tidak setuju	tidak setuju	Ragu	Setuju	Sangat Setuju	total
X1	0	1	0	6	23	30
X2	0	22	6	2	0	30
X3	0	0	1	27	2	30
X4	0	0	2	25	3	30
X5	0	1	4	24	1	30
X6	0	2	3	25	0	30
X7	0	2	2	23	3	30
X8	0	5	8	15	2	30
X9	0	0	0	28	2	30

- 1) Sikap guru kasar dalam menyampaikan pelajaran (e)
- 2) Guru memberikan batas akhir mengerjakan *project* yang disertai ancaman (e)
- 3) Guru menciptakan suasana kelas yang nyaman (c)
- 4) Guru memberikan motivasi belajar dalam penyelesaian *project test* (a)
- 5) Cara bicara guru anda dapat memberikan motivasi belajar (a)
- 6) Guru menjelaskan dengan baik setiap *project* yang diberikan kepada anda (b)
- 7) Gaya berbicara guru menyenangkan (e)
- 8) Guru membantu dalam penyelesaian dalam *test project* (d)
- 9) Guru memberikan latihan-latihan kepada anda (d)

Hasil Belajar Siswa (Variabel Y) dengan indikator :

- a. Semangat belajar
- b. Paham apa yang diterangkan
- c. Hasil belajar

**Tabel 3.13**

**Variabel Y (Hasil Belajar Siswa)**

	Sangat tidak setuju	tidak setuju	Ragu	Setuju	Sangat Setuju	total
Y1	0	0	2	28	0	30
Y2	0	1	1	25	3	30
Y3	0	3	4	20	3	30
Y4	0	0	4	26	0	30
Y5	0	8	0	22	0	30
Y6	0	0	4	26	0	30
Y7	0	0	2	25	3	30

- 1) Anda mengerti *project test* yang dijelaskan oleh guru (b)
- 2) Anda suka latihan-latihan yang diberikan guru (a)
- 3) Anda sering mendapatkan nasihat-nasihat yang membangun (a)
- 4) Anda dibantu guru dalam menyelesaikan *project test* (c)
- 5) Anda memenangkan kompetisi Robot (c)
- 6) Anda bisa menyelesaikan *project test* yang diberi guru (c)
- 7) Anda paham apa yang dijelaskan guru (b)