

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS XI MAPEL BAHASA INDONESIA

THE EFFECT OF THE USE OF INTERACTIVE MEDIA ON
LEARNING MOTIVATION AND STUDENT LEARNING
RESULTS STUDENT ACTIVITIES ON GRADE XI ON
INDONESIAN LANGUAGE SUBJECT

Devi Eka Kumalasari¹, M. Rudy Sumiharsono², Syamsul Hidayat³
IKIP PGRI Jember

devijember60@gmail.com

ABSTRAK: Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif kausal. Tujuan penelitian: (1) Menguji adakah Pengaruh penggunaan media interaktif terhadap motivasi belajar siswa, (2) Menguji adakah Pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar siswa, (3) Menguji adakah Pengaruh penggunaan media interaktif terhadap motivasi Belajar dan hasil belajar siswa secara bersama- sama. Responden penelitian ini adalah siswi MA Ashri Jember kelas XI A dan XIB sejumlah 57 siswa pada semester genap tahun pelajaran 2018-2019, daerah penelitian menggunakan purposive sampling area. Alat pengumpulan data menggunakan angket, tes dan metode bantu dokumentasi dan wawancara. Derajat valid dan reliabel alat dengan uji validitas dan reliabilitas. Uji analisis instrumen dengan menggunakan :1) uji deskriptif, 2) uji normalitas, 3) uji homogenitas. Uji hipotesis ini dengan: 1) uji chi square 2) uji F. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) dengan hasil $F_{1,056}$ pada T hitung taraf signifikansi 0,063. Karena hasil uji sig. $t < 0.05$ maka H_0 ditolak artinya hipotesis nihil ditolak sehingga berlaku hipotesis kerja (H_a) yakni "ada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar siswa, 2) dengan hasil $F_{1,056}$ pada T hitung taraf signifikansi 0,057. Karena hasil uji sig. $t < 0.05$ maka H_0 ditolak artinya hipotesis nihil ditolak sehingga berlaku hipotesis kerja (H_a) yakni "Ada Pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar siswa, 3) dengan hasil $F_{1,056}$ pada T hitung taraf signifikansi 0,072. Karena hasil uji sig. $t < 0.05$ maka H_0 ditolak artinya hipotesis nihil ditolak sehingga berlaku hipotesis kerja (H_a) yakni "Ada Pengaruh penggunaan media interaktif terhadap motivasi Belajar dan hasil belajar siswa secara bersama – sama.

Kata Kunci: multimedianteraktif, motivasi belajar, hasil belajar

ABSTRACT : This research is a causal quantitative. Research objectives: 1) test whether the use of interactive multimedia on student learning motivation, 2) test whether there is an influence of the use of interactive multimedia on student learning outcomes, 3) test whether there is an influence of the use of interactive multimedia on student learning motivation and learning outcomes together. The respondents of this study a student MA Ashri Jember kelas XI A dan XIB even semester of the 2018/2019 school year with a total of 57 children, the study area is a determined by purposive sampling method. This research is a quantitative study with a causal design. Data collection tools using questionnaires, tests and documentation and interview assistive methods. Valid and reliable tools with validity and reliability tests. Instrument analysis test uses: 1) descriptive test, 2) normality test, 3) homogeneity test. Hypothesis test

with: 1) chi square test 2) F. Test. The results showed that: 1) with a sig. value of 0.063. Because the test result sig. $t > 0.05$ then H_0 is rejected so that the working hypothesis (H_a) applies namely means that there is an influence of the use of interactive multimedia on student learning motivation, 2) with the result of F 1.056 on T, the sig. level of 0.057. Because the test result sig. $t > 0.05$ then H_0 is rejected so that the working hypothesis (H_a) applies namely, this means there is an influence of the use of interactive multimedia on student learning outcomes, 3) with an F result of 1.056 on T, the significance level of 0.072. because the test result sig. $t > 0.05$ then H_0 is rejected, meaning that null hypothesis is rejected so that the working hypothesis (H_a) applies namely then this means that there is an influence of the use of interactive multimedia on learning motivation and student learning outcomes together.

Keywords: interactive multimedia, learning motivation, learning outcomes.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran menjadi ujung tombak ketercapaian pendidikan secara menyeluruh. Tingkat keberhasilan belajar nampak dalam proses pembelajaran, semakin efektif proses maka semakin tinggi potensi keberhasilan belajar siswa. Oleh karena itu perlu upaya serius untuk mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dengan berbagai kriterianya. Acuan proses pada pembelajaran yang efektif tercermin dalam peraturan standar proses yang dikeluarkan pemerintah. Ditegaskan bahwa proses pembelajaran satuan Pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik agar berpartisipasi secara aktif dan memberikan ruang yang cukup tinggi bagi prakarsa, kreativitas sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 Bab IV Pasal 19 dalam Lembaran Negara RI No.41 Tahun 2005). Terdapat beberapa indikator mengenai proses pembelajaran yakni harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, memotivasi siswa dan lain sebagainya.

Penggunaan media pembelajaran interaktif selain menjawab tantangan perkembangan era industri yang berbasis informasi dan teknologi juga menimbulkan rasa senang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Kelebihan lain dari media pembelajaran interaktif adalah dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebagaimana dalam hasil penelitian-penelitian pendidikan. Pembelajaran menggunakan media interaktif menghasilkan perolehan hasil belajar yang lebih

tinggi dibandingkan dengan media konvensional, selain itu juga meningkatkan aktivitas siswa di kelas, menciptakan suasana yang lebih antusias, dan menghasilkan pelajaran yang lebih menyenangkan (Akbas, 2011). Terciptanya antusiasme dan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran akan menggugah motivasi belajar siswa selain hasil belajar yang meningkat. Motivasi belajar sangatlah penting dalam belajar karena juga dapat menentukan capaian belajar.

Motivasi belajar tiap peserta didik tidak sama tingkatannya, semakin tinggi motivasi belajar siswa maka semakin tinggi pula kemauan belajarnya. Jika kemauan belajar telah timbul dan meningkat otomatis akan berpengaruh pada hasil belajarnya. Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku (Uno, 2011). Dari pendapat ini, dapat diartikan bahwa motivasi belajar adalah dorongan dasar untuk bertingkah laku dalam hal ini adalah belajar. Jika kemauan belajar siswa telah ada, maka tentunya akan meningkatkan hasil dari belajar yang menjadi tujuan belajar itu sendiri.

Hasil belajar merupakan raihannya siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Raihannya tersebut dapat berupa wawasan tentang konsep keilmuan, sikap terhadap realitas sosial disekitarnya dan ketrampilan tertentu yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Jika merunut pada definisi yang sejenis dinyatakan bahwa hasil belajar adalah raihannya siswa setelah proses belajar yang diklasifikasikan pada ranah kognitif, afektif dan psikomotor (Sujana,

2010). Tiga ranah yang dimaksudkan adalah Taksonomi Bloom yang kemudian dijabarkan sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran. Hasil belajar dapat ditingkatkan dengan berbagai cara dan metode. Peningkatan hasil belajar yang dimaksudkan dapat diupayakan melalui media pembelajaran interaktif. Kelebihan media pembelajaran yang interaktif sekaligus juga dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan keadaan dan uraian tersebut, maka penulis mengajukan usulan penelitian dengan judul: "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Mapel Bahasa Indonesia Semester Genap Tahun Pelajaran 2018-2019 Di MA/SMA Ashri Jember".

METODE PENELITIAN

Berdasarkan polapenelitian ini yang bersifat mencari pengaruh variabel tertentu (bebas) terhadap variabel lain (terikat) adalah merupakan penelitian jenis kuantitatif kausal (Sudjana, 1999). Penentuan daerah penelitian adalah menggunakan metode purposive sampling. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014). Dalam penelitian ini sebagai subjek/responden penelitian ini adalah siswa MA Ashri Jember berjumlah 57 anak. Penentuan responden penelitian, kelas yang dipilih sebagai subjek penelitian ini menggunakan metode population riset karena pengambilan responden dari populasi yang ada (Sugiyono, 2014). Dengan demikian maka jumlah siswa seluruhnya pada MA Ashri Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2018/2019. Metode pengumpul data, validitas, dan reliabilitas instrumen penelitian dalam penelitian ini menggunakan instrumen penelitian yang memenuhi persyaratan validitas dan reliabilitas. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk observasi, dokumen, angket serta tes. Observasi digunakan untuk menyajikan gambaran realistis perilaku atau kejadian objek penelitian.

Metode pengumpulan data dokumen dalam penelitian ini digunakan untuk menyajikan gambaran sebaran siswa, jumlah rombongan belajar, dan hasil belajar siswa. Metode ini berdasarkan pendapat dari Noor (2011) yaitu sebagian besar data yang tersedia dalam dokumen yaitu berbentuk surat, Catatan harian, cendera mata, laporan, Dari efak, dan foto. Sifat utama data ini tak terbatas pada ruang dan waktu, sehingga memberikan peluang pada peneliti untuk mengetahui hal-hal yang pernah terjadi pada waktu silam.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data dari penelitian ini adalah data pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif, data uji validitas dan reliabilitas instrumen, data motivasi belajar siswa, data hasil belajar, data uji prasyarat pengujian hipotesis (uji normalitas dan homogenitas) dan data hasil pengujian hipotesis penelitian. Secara terperinci data tersebut adalah sebagai berikut :

1) Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Uji kevalidan bertujuan agar instrumen dapat mengukur apa yang hendak diukur dengan tepat. Ketentuannya adalah harga r_{pbis} yang diperoleh dibandingkan dengan r_{tabel} dengan taraf signifikan 5%. Jika harga $r_{pbis} > r_{tabel}$ maka item soal yang diujikan valid (Arikunto, 2007). Melalui bantuan statistik berbasis aplikasi komputer maka diperoleh hasil uji validitas soal tes sebagai berikut;

Tabel 4.2 Data Uji Validitas Soal

Jenis Instrumen	Kriteria	
	Valid	Tidak Valid
Soal Kognitif (40 soal)	32	8

Tabel 4.2 menunjukkan hasil uji validitas soal dengan soal valid sebanyak 32 soal dan tidak valid sejumlah 8 soal. Pada Soal yang dinyatakan valid digunakan sebagai instrumen penelitian, sedangkan soal yang tidak valid terlebih dahulu dilakukan perbaikan dengan mengacu pada hasil jawaban siswa dan masukan dari dosen pembimbing. Perhitungan reliabilitas soal tes dilakukan dengan menggunakan aplikasi berbasis komputer dengan hasil sebagai berikut;

Tabel 4.3. Data Uji Reliabilitas Soal

Instrumen Uji	Banyak Soal	Koefisien Reliabilitas	Putusan
Tes Kognitif	40	0,645	reliabel

Berdasarkan Tabel 4.3 diatas, maka dihasilkan hasil uji reliabilitas tes soal kognitif dengan koefisien reliabilitas 0,645 sehingga menghasilkan simpulan atau putusan bahwa soal secara keseluruhan reliabel.

2) Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar siswa dapat diukur dengan instrumen berupa angket motivasi belajar. Angket motivasi belajar disusun dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan terbuka terkait dengan karakteristik siswa yang berkaitan langsung dengan indikator motivasi belajar.

Tabel 4.4 Data Motivasi Belajar Siswa

Kriteria	Jumlah
Motivasi Belajar Tinggi	42 siswa
Motivasi Belajar Rendah	15 siswa

Berdasarkan Tabel 4.4 diatas diperoleh data hasil pengukuran motivasi belajar siswa dengan kriteria motivasi belajar tinggi sebanyak 42 siswa dan motivasi belajar rendah sebanyak 15 siswa. Secara umum dapat dinyatakan bahwa dominasi siswa adalah bermotivasi belajar tinggi artinya siswa dengan motivasi belajar tinggi lebih banyak dibandingkan dengan motivasi belajar rendah.

3) Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa diperoleh dengan menggunakan instrumen soal tes kognitif sejumlah 40 soal. Adapun rekapitulasi data hasil belajar siswa adalah sebagai berikut;

Tabel 4.5 Data Hasil Belajar Siswa

Kriteria	Jumlah
Nilai < KKM	10 siswa
Nilai > KKM	47 siswa

Mengacu pada Tabel 4.5 diatas, maka didapatkan data siswa yang mempunyai nilai hasil belajar dibawah KKM sejumlah 10 siswa dan siswa yang mempunyai nilai hasil belajar diatas KKM sejumlah 47 siswa. Masih terdapat siswa yang memperoleh

nilai dibawah KKM disebabkan banyak faktor diantaranya adalah karena keseriusan siswa ketika mengikuti proses pembelajaran terutama saat menggunakan media pembelajaran interaktif.

4) Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas

Uji normalitas data merupakan uji prasyarat dalam pengujian atau analisis uji hipotesis. Tujuan uji normalitas yaitu mengetahui sampel yang berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak normal. Bila terdistribusi normal maka uji hipotesis tersebut menggunakan statistik parametrik namun apabila tidak terdistribusi normal memakai uji statistik non parametrik. Ketentuan uji normalitas adalah jika didapatkan nilai $p < 0,05$, maka H_0 (data yang berdistribusi normal) ditolak. Nilai signifikansi yang digunakan tersebut mengacu pada rumus Kolmogorov-Smirnov^a. Hasil pengujian normalitas disajikan pada Tabel 4.6. di bawah ini.

Tabel 4.6. Data Hasil Pengujian Normalitas

Variabel	Nilai p value	Putusan
Media Pembelajaran Interaktif	0,065	Normal
Motivasi Belajar	0,068	Normal
Hasil Belajar	0,062	Normal

Pada Tabel 4.6 disajikan hasil uji normalitas data yang diperoleh nilai p value media pembelajaran interaktif sebesar 0,65, nilai p value motivasi belajar sebesar 0,68 dan nilai p value hasil belajar sebesar 0,62. Dengan nilai p value $> 0,05$ pada seluruh aspek uji normalitas maka dapat dinyatakan bahwa seluruh data variabel terdistribusi normal.

Pengujian prasyarat berikutnya adalah pengujian homogenitas data dengan maksud untuk mengetahui komponen dari sejumlah populasi yang sama atau tidak. Jika diperoleh nilai $p < 0,05$, maka H_0 ditolak artinya sampel dari populasi yang homogen atau homogenitas terpenuhi. Hasil pengujian normalitas disajikan pada Tabel 4.7. di bawah ini.

Tabel 4.7. Data Pengujian Homogenitas

Variabel	Nilai p value	Putusan
Media Pembelajaran Interaktif	0,072	Homogen
Motivasi Belajar	0,069	Homogen
Hasil Belajar	0,064	Homogen

Berdasarkan Tabel 4.7 diatas diperoleh nilai p value $<0,05$ pada semua variabel yang meliputi media pembelajaran interaktif sebesar 0,072, motivasi belajar sebesar 0,069 dan hasil belajar sebesar 0,064. Dengan demikian maka syarat homogenitas terpenuhi.

5) Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis yang dimaksudkan dalam hal ini adalah pengujian hipotesis nihil sebagaimana ketentuan dalam penelitian kuantitatif kausalitas. Hipotesis nihil tersebut adalah sebagai berikut;

- 1) Tidak ada Pengaruh penggunaan media interaktif terhadap motivasi belajar siswa Kelas XI Mapel Bahasa Indonesia Semester Genap Tahun Pelajaran 2018 – 2019 di MA/SMA ASHRI Jember.
- 2) Tidak ada Pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar siswa Kelas XI Mapel Bahasa Indonesia Semester Genap Tahun Pelajaran 2018 – 2019 di MA/SMA ASHRI Jember.
- 3) Tidak ada Pengaruh penggunaan media interaktif terhadap motivasi Belajar dan hasil belajar siswa secara bersama- sama Kelas XI Mapel Bahasa Indonesia Semester Genap Tahun Pelajaran 2018 – 2019 di MA/SMA ASHRI Jember.

Dari ketiga hipotesis tersebut, pengujian hipotesis pertama (1) dan kedua (2) dilakukan dengan uji chi square. Sedangkan untuk pengujian hipotesis yang ketiga (3) dilakukan dengan uji regresi linier berganda atau uji F. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan aplikasi statistik berbasis komputer yakni SPSS versi 22 dengan ringkasan hasil uji sebagai berikut;

Tabel 4.8. Hasil Pengujian Hipotesis

Data Sumber	Jumlah Kuadrat Tipe III	Df	Rata-rata Kuadrat	F	Sig
Model Terkoreksi	1432	1	561	1,056	.
Intersep	1214	1	201	651	0,069
Media pembelajaran interaktif	103	1	107	43	0,063
Motivasi belajar	106	1	.97	56	0,057
Hasil belajar	109	1	.65	74	0,072
Kesalahan (Eror)	.2032	1	-	-	-

Hasil pengujian hipotesis sebagaimana dipaparkan pada Tabel 4.8 diatas akan memutuskan dan menjawab hipotesis yang diajukan sebagai berikut:

Pengujian hipotesis nihil pertama: "Tidak ada Pengaruh penggunaan media interaktif terhadap motivasi belajar siswa Kelas XI Mapel Bahasa Indonesia Semester Genap Tahun Pelajaran 2018 – 2019 di MA/SMA ASHRI Jember" dengan hasil F 1,056 pada T hitung taraf signifikansi 0,063. Karena hasil uji sig. $t > 0,05$ maka H_0 ditolak artinya hipotesis nihil ditolak sehingga berlaku hipotesis kerja (H_a) yakni "ada Pengaruh penggunaan media interaktif terhadap motivasi belajar siswa Kelas XI Mapel Bahasa Indonesia Semester Genap Tahun Pelajaran 2018 – 2019 di MA/SMA ASHRI Jember".

Pengujian hipotesis nihil kedua: "Tidak ada Pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar siswa Kelas XI Mapel Bahasa Indonesia Semester Genap Tahun Pelajaran 2018 – 2019 di MA/SMA ASHRI Jember" dengan hasil F 1,056 pada T hitung taraf signifikansi 0,057. Karena hasil uji sig. $t > 0,05$ maka H_0 ditolak artinya hipotesis nihil ditolak sehingga berlaku hipotesis kerja (H_a) yakni "Ada Pengaruh

penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar siswa Kelas XI Mapel Bahasa Indonesia Semester Genap Tahun Pelajaran 2018 – 2019 di MA/SMA ASHRI Jember”.

Pengujian hipotesis nihil ketiga: “Tidak ada Pengaruh penggunaan media interaktif terhadap motivasi Belajar dan hasil belajar siswa secara bersama-sama Kelas XI Mapel Bahasa Indonesia Semester Genap Tahun Pelajaran 2018 – 2019 di MA/SMA ASHRI Jember” dengan hasil $F_{1,056}$ pada T hitung taraf signifikansi 0,072. Karena hasil uji sig. $t < 0,05$ maka H_0 ditolak artinya hipotesis nihil ditolak sehingga berlaku hipotesis kerja (H_a) yakni “Ada Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi Belajar dan hasil belajar siswa secara bersama- sama Kelas XI Mapel Bahasa Indonesia Semester Genap Tahun Pelajaran 2018 – 2019 di MA/SMA ASHRI Jember”.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan dari analisis hasil penelitian dan pembahasan maka kesimpulan penelitian ini adalah Ada Pengaruh penggunaan media interaktif terhadap motivasi belajar siswa Kelas XI Mapel Bahasa Indonesia Semester Genap Tahun Pelajaran 2018 – 2019 di MAASHRI Jember. Ada Pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar siswa Kelas XI Mapel Bahasa Indonesia Semester Genap Tahun Pelajaran 2018 – 2019 di MAASHRI Jember.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, 2012. Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana.
- Arikunto, Suharsimi. 2013b. Manajemen Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. Media pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. Kurikulum SMA. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Noor, Juliansyah. 2011. Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah. Jakarta: KENCANA.
- Sanjaya, Wina. 2013. Penelitian Pendidikan, Jenis, Metode dan Prosedur. Jakarta: Kencana Prenanada Group.
- Sudjana, Nana. 2009. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yulianti Nuraini, dkk. 2007. Metode Pengembangan Kognitif. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Uno, B Hamzah. 2011. Perencanaan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.