

PENGARUH MULTIMEDIA TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA SEKOLAH DASAR

Ritza Nurindah
Andi Nurochmah
Ibnu Hurri

FKIP Universitas Muhammadiyah Sukabumi
Jl. R. Syamsudin, SH No. 50 Sukabumi
ritzanurindah2@gmail.com

Abstract: The purpose of this study is to determine whether the use of multimedia influence on student motivation and learning outcomes. The research method used is quasi experiment involving two class groups. The research was conducted twice in the learning process, one pre-test, and one post-test in each class which was completed with the data collection instrument in the form of questionnaire of learning motivation and multimedia questionnaire as well as the subject of thematic learning test for learning result. The population of this study consists of 60 students of class V divided into two classes, namely 30 students in the experimental class and 30 students in the control class. Multimedia is used in thematic learning in the experimental class. The results of the research on the use of multimedia in thematic learning show that the average post-test between the two classes has a significant difference. The post-test grade of the experimental class is higher than the control class. It is seen based on the results of hypothesis testing using t-test two paired samples obtained sig value. 0.000 which is smaller than 0.05 so that H₀ is rejected and H₁ accepted. Then it is concluded that the use of multimedia gives influence to motivation and student learning outcomes on thematic learning.

Keywords: Student motivation and learning outcomes, Multimedia, post-test.

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan multimedia berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen yang melibatkan dua kelompok kelas. Penelitian dilakukan sebanyak dua kali pertemuan dalam proses pembelajaran, satu kali pre-test, dan satu kali post-test pada masing-masing kelas yang dilengkapi dengan instrumen pengumpulan data berupa angket motivasi belajar dan angket multimedia serta soal tes pembelajaran tematik untuk hasil belajar. Populasi penelitian ini terdiri dari 60 siswa kelas V yang dibagi menjadi dua kelas, yaitu 30 siswa di kelas eksperimen dan 30 siswa di kelas kontrol. Multimedia digunakan dalam pembelajaran tematik di kelas eksperimen. Hasil penelitian pada penggunaan multimedia dalam pembelajaran tematik menunjukkan bahwa nilai rata-rata post-test antara dua kelas memiliki perbedaan yang signifikan. Nilai post-test kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal tersebut dilihat berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan uji-t dua sampel berpasangan diperoleh nilai sig. 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 sehingga H₀ ditolak dan H₁ diterima. Maka disimpulkan bahwa penggunaan multimedia memberikan pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik.

Kata kunci: Motivasi dan hasil belajar siswa, Multimedia, *post-test*.

Perkembangan pendidikan dari waktu ke waktu mengalami perubahan kearah yang lebih positif karena pada jaman modern seperti saat ini terdapat berbagai macam sarana yang mempermudah dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Seperti pada Peraturan Pemerintah nomor

19 tahun 2005 pasal 19 ayat 1 menjelaskan bahwa :

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi

prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. (Rohiat, 2010)

Pada proses pembelajaran guru dan siswa juga harus kerjasama dengan terjalin interaksi antara guru dan siswa, interaksi siswa dengan sumber belajar, maupun interaksi antar siswa. Melalui interaksi tersebut siswa dapat termotivasi dan membangun pengetahuan secara aktif untuk mencapai kompetensi dan tujuan yang diharapkan. (Pidarta, 2011)

Motivasi belajar merupakan salah satu hal yang penting dalam pembelajaran tematik. Jika motivasi belajar siswa tinggi, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang bermakna, begitupun sebaliknya apabila motivasi belajar siswa itu rendah mengakibatkan pengalaman belajar siswa kurang bermakna. (Dahar, 2011) Pembelajaran yang bermakna akan menghasilkan peserta didik yang berkualitas sehingga mutu pendidikan Nasional juga berkualitas. (Syatra, 2013)

Motivasi sangat penting bagi pendidikan, terutama pada siswa sekolah dasar. Motivasi belajar akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, jika siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi maka hasil belajar siswa tersebut akan bagus, begitupun sebaliknya jika motivasi belajar siswa rendah maka hasil belajar siswa tersebut akan rendah.

Pada kurikulum 2013 guru harus lebih kreatif dalam pelaksanaan pembelajaran. Dalam pembelajaran tematik guru sebagai fasilitator sangat penting, guru harus membangkitkan motivasi belajar siswa. Selain itu cara guru dalam proses mengajar juga berpengaruh. Media pembelajaran dengan multimedia merupakan media yang efektif untuk meningkatkan prestasi kemampuan skill (teknik) (Series, 2018). Siswa akan termotivasi di dalam kelas dengan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran (Francis, 2017)

Berdasarkan hasil observasi ke sekolah SDN Dayeuhluhur CBM dan wawancara ke guru kelas V adanya permasalahan yang di temukan di lapangan yaitu kurangnya motivasi belajar siswa hal itu dilihat dari 30 siswa, dari

jumlah siswa tersebut hanya 10 orang siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran dan jika dilihat dari KKM yaitu dengan nilai KKM 7,5 masih ada beberapa siswa yang nilainya dibawah KKM. Selain itu dilihat dari cara mengajar guru dalam pembelajaran tematik hanya menggunakan metode seperti ceramah dan penugasan saja, media pembelajaran yang digunakan guru hanya buku, papan tulis dan lingkungan sekitar saja sehingga siswa merasa bosan dan kurang bersemangat untuk mengikuti pembelajaran. Guru belum menggunakan atau mengoptimalkan media-media pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat dan gairah belajar kepada siswa, salah satunya seperti penggunaan multimedia dalam pembelajaran. Siswa mengalami peningkatan prestasi akademik dan sikap di kelas dengan penggunaan multimedia di dalam kelas. (Kareem, 2018). Mahasiswa yang menggunakan media pembelajaran DVD memiliki tingkat kepuasan yang lebih tinggi terhadap bahan ajar yang diberikan (Yamauchi, 2008)

Pada proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran sangat penting, media pembelajaran membantu guru pada saat menyampaikan materi kepada siswa. Kualitas multimedia sangat penting, dengan variasi yang begitu banyak bisa terdapat kemungkinan terjadi kesalahan pengiriman pesan yang tidak sengaja. (Incedayi, 2018). Penggunaan media yang tepat dapat membantu menyalurkan pesan atau informasi yang dibutuhkan oleh siswa. Dalam proses pembelajaran tematik dibutuhkan penyampaian informasi yang tepat agar dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. "Pada umumnya penyaluran informasi melalui media di lambangkan dalam bentuk, film, gambar, peta, grafik, rekaman, dan lain-lain atau yang disebut juga dengan multimedia". (Rusman, 2013)

Sannai mengungkapkan dalam (Rusman dkk, 2013:88) Multimedia adalah sebuah media atau alat bantu dalam memperoleh pengetahuan antara seseorang kepada orang lain. Multimedia salah satu media pembelajaran yang umum dipakai, selain itu multimedia dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik. Karena multimedia

dapat merangsang minat belajar siswa sehingga memunculkan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran tematik. Media website dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran untuk mendapatkan proses pembelajaran yang efektif (Ercan, 2015)

Multimedia akan mempermudah guru dalam proses pembelajaran dan siswa akan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran maka dari itu motivasi belajar siswa akan meningkat dengan penggunaan multimedia pada pembelajaran tematik. Pembelajaran dengan menggunakan multimedia meningkatkan prestasi akademik siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (Ilhan & Oruç, 2016)

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan peneliti akan melakukan penelitian lebih lanjut dengan tujuan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik dengan menggunakan bantuan multimedia. Penggunaan multimedia dalam penyampaian instruksional dapat memotivasi minat siswa dalam didalam proses belajar (Nkweke, 2011). Maka dari itu diharapkan multimedia dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik.

Media sosial tidak hanya berfungsi sebagai media komunikasi, saat ini media sosial juga berperan dalam dunia pendidikan (Kolan, 2018). Multimedia meningkatkan prestasi akademik siswa dalam kelas (John, Musa, & Waziri, 2018)

METODE

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan multimedia terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, maka berdasarkan tujuan tersebut metode penelitian ini adalah penelitian *Quasi Eksperimental*, yaitu penelitian semu atau tidak sebenarnya yang memungkinkan peneliti tidak dapat melakukan pengontrolan penuh pada variabel dan kondisi eksperimen (Sugiyono, 2012). Terdapat dua kelompok yang dijadikan sampel pada penelitian ini yaitu:

1. Kelompok Eksperimen, yaitu kelompok siswa yang melaksanakan

pembelajaran dengan menggunakan multimedia (Cresswell, 2010) Kelompok yang diambil untuk kelompok eksperimen adalah Kelas Va SDN Dayeuhluhur CBM.

2. Kelompok Kontrol, yaitu kelompok siswa yang melaksanakan pembelajaran dengan cara konvensional. Kelompok yang diambil untuk kelompok kontrol adalah Kelas Vb SDN Dayeuhluhur CBM.

Jenis penelitian *Quasi Eksperimental* ini penulis pilih karena desain penelitian semu ini adalah pemilihan kelompok kontrol dan eksperimen tidak dipilih secara random, karena biasanya pihak sekolah tidak mengizinkan siswanya diacak-acak dan dijadikan kelompok kelas baru. Dengan demikian randomisasi tidak dapat dilakukan secara penuh melainkan hanya sebatas melakukan pengundian dalam menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selain itu untuk menguji sebuah media pembelajaran apakah dapat berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik.

HASIL

Hasil Perhitungan Rata-Rata

Langkah pertama yang penulis lakukan adalah menyusun data yang telah diperoleh. Setelah data terkumpul penulis menghitung rata-rata. Hasil perhitungan rata-rata dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1 Hasil Perhitungan Rata-Rata

Kelompok	Variabel	Periode tes	Rata-rata
Eksperimen	Motivasi	Pre-test	24,7
		Post-test	49,2
Kontrol	Motivasi	Pre-test	24,7
		Post-test	39,0
Eksperimen	Hasil Belajar	Pre-test	51,3
		Post-test	81,3
Kontrol	Hasil Belajar	Pre-test	51,3
		Post-test	60

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa hasil pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memperoleh rata-rata *pre-test* motivasi belajar sebesar 24,7 dan rata-rata *post-test* motivasi belajar kelompok eksperimen sebesar 49,2 sedangkan pada kelompok kontrol memperoleh rata-rata sebesar 39,0. Selanjutnya rata-rata *pre-test* hasil belajar pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebesar 51,3 dan rata-rata nilai *post-test* hasil belajar pada kelompok eksperimen sebesar 81,3 sedangkan rata-rata nilai *post-test* hasil belajar kelompok kontrol sebesar 60.

Hasil Pengujian Normalitas

Setelah diketahui hasil perhitungan rata-rata pada kedua kelompok kelas, maka langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian normalitas yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS 16.0 dengan uji *Lilliefors* berdasarkan nilai signifikansi pada *Kolmogorov-Smirnov* dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. (Hadi, 2015) Kriteria uji yaitu terima H_0 dan tolak H_1 jika nilai sig. $> 0,05$. Adapun acuan untuk uji normalitas dijabarkan dalam hipotesis sebagai berikut.
 H_0 : Data berasal dari populasi yang berdistribusi normal
 H_1 : Data tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal

Tabel 2 Hasil Perhitungan Uji Normalitas *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Variabel	Periode Tes	Nilai sig. (Kolmogorov-Smirnov)	Keputusan	Hasil
Eksperimen	Motivasi	<i>Pre-Test</i>	0,431	H_0 diterima	Normal
		<i>Post-Test</i>	0,645	H_0 diterima	Normal
Kontrol	Motivasi	<i>Pre-Test</i>	0,432	H_0 diterima	Normal
		<i>Post-Test</i>	0,456	H_0 diterima	Normal
Eksperimen	Hasil Belajar	<i>Pre-Test</i>	0,144	H_0 diterima	Normal
		<i>Post-Test</i>	0,401	H_0 diterima	Normal
Kontrol	Hasil Belajar	<i>Pre-Test</i>	0,109	H_0 diterima	Normal
		<i>Post-Test</i>	0,353	H_0 diterima	Normal

Berdasarkan pada tabel 2 di atas diketahui bahwa Hasil pengujian normalitas untuk data nilai *pre-test* dan *post-test* motivasi belajar siswa kelas eksperimen diperoleh nilai sig. = 0,431 dan sig. = 0,645 yang lebih besar dari 0,05

maka H_0 diterima dan disimpulkan bahwa data nilai *pre-test* dan *post-test* motivasi belajar kelas eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Sama seperti kelas eksperimen, kelas kontrol juga dilakukan pengujian yang sama pada nilai *pre-test* dan *post-test* motivasi belajar, yaitu diperoleh nilai sig. = 0,432 dan sig. = 0,456 yang lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima dan disimpulkan pula bahwa data nilai *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal, sama seperti kelas eksperimen. Selanjutnya Hasil pengujian normalitas untuk data nilai *pre-test* dan *post-test* hasil belajar siswa kelas eksperimen diperoleh nilai sig. = 0,144 dan sig. = 0,401 yang lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima dan disimpulkan bahwa data nilai *pre-test* dan *post-test* hasil belajar kelas eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Sama seperti kelas eksperimen, kelas kontrol juga dilakukan pengujian yang sama pada nilai *pre-test* dan *post-test* hasil belajar, yaitu diperoleh nilai sig. = 0,109 dan sig. = 0,353 yang lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima dan disimpulkan pula bahwa data nilai *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal, sama seperti kelas eksperimen.

Hasil Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan hasil *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian dilakukan melalui uji-t dua sampel berpasangan dengan menggunakan aplikasi SPSS 16.0. Hipotesis untuk uji-t dua sampel berpasangan adalah sebagai berikut.
 H_0 : $\mu_1 = \mu_2$ (rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol sama)
 H_1 : $\mu_1 \neq \mu_2$ (rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak sama)
 Uji t dua sampel independen memiliki taraf signifikansi 0,05 dengan kriteria uji yaitu H_0 ditolak dan H_1 diterima jika nilai sig. $< 0,05$. Adapun Hasil analisis uji-t dua sampel independen nilai *post-test* siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini. Adapun hasil pengujian tersebut dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini.

Tabel 4 Hasil Uji-T Dua Sampel Berpasangan

Sampel	Rata-rata <i>pre-test</i>	Rata-rata <i>post-test</i>	Nilai sig. (2-tailed)	Keputusan
Kelas Eksperimen	24,74	49,17	0,000	H ₀ ditolak
Kelas Kontrol	24,74	39,0	0,000	H ₀ ditolak

Hasil pengujian dari uji-t dua sampel berpasangan nilai *post-test* berdasarkan tabel 4 diperoleh nilai sig. = 0,000. Nilai sig. tersebut kurang dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa H₀ ditolak dan H₁ diterima yang artinya siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol memiliki motivasi dan hasil belajar yang berbeda.

PEMBAHASAN

Penelitian ini membahas tentang pengaruh multimedia terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di kelas V SDN Dayeuhluhur CBM. Berdasarkan hasil pengolahan data menunjukkan bahwa multimedia memberikan pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil perbandingan nilai *post-test* siswa yang menunjukkan adanya perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Siswa kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata *post-test* motivasi sebesar 49,2 dan nilai rata-rata *post-test* hasil belajar sebesar 81,3 sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata *post-test* motivasi sebesar 39,0 dan nilai *post-test* hasil belajar sebesar 60. Setelah dilakukan uji-t pada perolehan nilai rata-rata tersebut maka didapat nilai sig. 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 yang artinya terdapat pengaruh multimedia terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan multimedia, siswa dapat memperoleh peningkatan motivasi dan hasil belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian yang dilakukan dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan hasil akhir dari siswa yang belajar dengan menggunakan multimedia dan siswa yang belajar dengan tidak menggunakan media atau

pembelajaran konvensional. Siswa yang belajar dengan menggunakan multimedia memiliki hasil yang lebih tinggi sehingga dapat diperoleh kesimpulan bahwa multimedia memberikan pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di kelas V Sekolah Dasar.

SARAN

1. Multimedia merupakan pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi). Multimedia tersebut juga dapat digunakan kembali pada pokok bahasan lain
2. Multimedia sebaiknya dibuat semenarik mungkin sehingga dapat memberikan pengalaman baru terhadap siswa.
3. Perlu diadakan penelitian yang lebih lanjut mengenai penggunaan multimedia sehingga dapat dilihat bahwa penggunaan multimedia tersebut memang benar efektif dan berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Cresswell, J. W. (2010). *Research design (Pendekatan kualitatif, kuantitatif dan mixed)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dahar, R. wilis. (2011). *Teori-teori belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Ercan, O. (2015). *achievement and attitudes towards science courses The effects of multimedia learning material on students ' academic achievement and attitudes towards science courses*. (March).
- Francis, J. (2017). *The Effects Of Technology On Student Motivation And Engagement In Classroom-Based Learning*.
- Hadi, S. (2015). *Statistik*. Pustaka Pelajar.
- Ilhan, G. O., & Oruç, Ş. (2016). *Effect of the use of multimedia on students ' performance : A case study of social studies class*. 11(8), 877–882. <https://doi.org/10.5897/ERR2016.274>

- Incedayi, N. (2018). *The Impact of Using Multimedia Technologies on Students Academic Achievement in the Bakirköy Final College* (Vol. 5). *perceptions of the instruction.*
- John, S., Musa, A. A., & Waziri, K. (2018). *Multimedia Instructional Strategy and Secondary School Students ' Academic Achievement in Biology*. 5(2), 73–80.
- Kareem, A. A. (2018). *The use of Multimedia in Teaching Biology and Its Impact on Students ' Learning Outcomes*. 9, 157–165.
- Kolan, B. J. (2018). *Effect of Social Media on Academic Performance of Students in Ghanaian Universities : A Case Study of University of Ghana , Legon .* (February).
- Nkweke, O. (2011). *Effects of synchronized multimedia on motivation and academic performance of students in biology*. (c), 240–250.
- Pidarta, M. (2011). *Manajemen pendidikan Indonesia*. Bandung: Rineka Cipta.
- Rohiat. (2010). *Manajemen sekolah teori dasar dan praktik*. Bandung: Refika Aditama.
- Rusman, D. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Series, C. (2018). *The Influence of Interactive Multimedia Technology to Enhance Achievement Students on Practice Skills in Mechanical Technology The Influence of Interactive Multimedia Technology to Enhance Achievement Students on Practice Skills in Mechanical Technology*.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syatra, N. Y. (2013). *Desain Relasi Efektif Guru dan Murid*. Yogyakarta: Buku Biru.
- Yamauchi, L. G. (2008). *Effects of multimedia instructional material on students ' learning and their*