

## **Hubungan Antara Media Berbasis Multimedia Linier Dengan Motivasi Belajar Siswa**

**Martin Reza Chayuda<sup>1\*</sup>, Syaiful M<sup>2</sup> dan Muhammad Basri<sup>3</sup>**

FKIP Unila Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung 35145

*e-mail* :martinrezachayudaa@gmail.com, Hp. 089627929025

*Received: Agustus 07, 2017 Accepted: Agustus 16, 2017 Online Published: Oktober 23, 2017*

***Abstract: The relation between media based linear multimedia with student learning motivation.*** *The goal of this reserch is to find out the positive impact between media based linear multimedia with student learning motivation at the class XI IPS 1 of persada senior high school Bandar Lampung in school year 2015-2016. The research metodologi has been used is experimental research method with true experimental design type. Based on the quantitative analysis data with using product moment formula, it has been obtained with the result H0 was rejected and H1 was accepted, it means that there is positive impact from the media based linear multimedia with the students' learning motivation in the history subject at the class XI IPS 1 of persada senior high school Bandar Lampung in school year 2015-2016.*

***Keywords:*** *linear multimedia, learning motivation and media*

**Abstrak: Hubungan Antara Media Berbasis Multimedia Linier Dengan Motivasi Belajar Siswa.** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya hubungan yang positif antara media berbasis multimedia linier dengan motivasi belajar siswa Kelas XI IPS 1 SMA Persada Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015-2016. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen dengan tipe *True experimental design*. Berdasarkan analisis data secara kuantitatif dengan menggunakan rumus *Product Moment* diperoleh hasil yaitu H0 di tolak dan H1 diterima yang artinya ada hubungan yang positif dari media berbasis multimedia linier terhadap motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS 1 SMA Persada Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015-2016.

**Kata kunci:** media, motivasi belajar, multimedia linier

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor terpenting dalam usaha memajukan suatu negara, karena apabila pendidikan masyarakatnya baik, maka produk dari pendidikan yang berupa sumber daya manusianya pun akan baik. Sumber daya manusia inilah yang akan membangun negara tersebut menjadi sebuah negara yang maju. Indonesia sebagai negara berkembang masih memiliki mutu pendidikan yang berada pada level menengah jika dibandingkan negara-negara di kawasan Asia lainnya, seperti di Negara Singapura dan Malaysia yang terlihat lebih maju dibandingkan dengan sistem pendidikan di Indonesia.

Priyanto mengemukakan bahwa, "Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab" (Priyanto, 2010:3).

Berkembangnya mutu pendidikan di Indonesia dapat dipengaruhi oleh beberapa hal, seperti pemerataan tenaga pendidik yang berkompeten di seluruh wilayah di Indonesia, penyediaan fasilitas belajar yang baik dan pengoptimalan proses belajar mengajar dengan berbagai macam model pembelajaran yang ada. Peran pemerintah dalam memajukan pendidikan di Indonesia dapat dilakukan dengan cara memberikan pelatihan-pelatihan terhadap tenaga pendidik untuk lebih mengembangkan model pembelajaran yang sudah ada, sehingga pendidik dapat lebih kreatif dalam mengembangkan model pembelajaran yang sudah ada.

Perkembangan dunia saat ini mengharuskan tenaga pendidik untuk lebih berkembang lagi, dikarenakan kebutuhan pengetahuan yang semakin tinggi, tidak hanya pada ranah kognitif tetapi juga masuk pada ranah afektif juga psikomotorik. Perkembangan tersebut juga mengharuskan pendidik untuk menguasai teknologi guna menunjang minat siswa terhadap suatu proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dapat diaplikasikan ke dalam suatu konsep media pembelajaran.

Banyak faktor yang diduga mempengaruhi hasil belajar siswa, diantaranya adalah:

1. Faktor internal (dari dalam diri), meliputi:
  - a. Faktor jasmaniah: faktor kesehatan, cacat tubuh.
  - b. Faktor psikologis: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan, dan motivasi.
  - c. Faktor kelelahan.
2. Faktor eksternal (dari luar diri), meliputi:
  - a. Faktor keluarga: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, perhatian orang tua, latar belakang kebudayaan.
  - b. Faktor sekolah: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan guru, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah. Standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah.
  - c. Faktor masyarakat: kegiatan siswa dalam masyarakat, media masa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.(Slameto, 2003: 54-71).

Jika dilihat dari beberapa faktor di atas, salah satu unsur penting dalam keberhasilan suatu proses pembelajaran dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa.

Besar kecilnya motivasi dalam diri seseorang tercermin dari aktivitas dan tindakan yang dia lakukan dalam rutinitas sehari-hari. Menurut Suhana, tinggi rendahnya motivasi belajar siswa akan dapat terlihat dari sebuah indikator, mengukur motivasi belajar dapat diamati dari sisi sebagai berikut: durasi belajar, sikap terhadap belajar, frekuensi belajar, konsistensi terhadap belajar, kegigihan dalam belajar, loyalitas terhadap belajar (Suhana, 2014: 24).

Berdasarkan indikator-indikator yang dikemukakan oleh Suhana tentang Motivasi, peneliti akan dapat mengetahui apakah siswa/siswi yang ada di SMA Persada memiliki motivasi yang tinggi atau tidak dalam mengikuti Mata Pelajaran Sejarah. Berdasarkan penelitian awal yang telah dilakukan, motivasi yang dimiliki oleh siswa secara keseluruhan dalam mengikuti Mata Pelajaran Sejarah Indonesia memang cukup rendah, hal itu terlihat ketika proses pembelajaran sejarah sedang berlangsung. Peran siswa yang diharapkan akan lebih besar pengaruhnya dalam situasi pembelajaran kurang terlihat sama sekali, hanya terdapat beberapa murid saja yang merespon materi yang diberikan oleh guru bidang studi. Berdasarkan masalah tersebut, peneliti berupaya untuk membantu guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Persada Bandar Lampung.

Usaha dalam peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilakukan dengan berbagai cara. Salah satunya menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, yang tentunya akan memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Namun, peneliti hanya akan terfokus melakukan penelitian tentang hubungan antara media berbasis Multimedia Linier terhadap motivasi belajar peserta didik. Media ini diharapkan menjadi solusi atas permasalahan tersebut.

## **METODE PENELITIAN**

Menurut Sugiono, “Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kunci yang perlu diperhatikan yaitu cara ilmiah, data, tujuan, dan kegunaan. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian ini didasarkan pada ciri-ciri keilmuan yang rasional, empiris, sistematis yang mempunyai kriteria tertentu yaitu valid. Setiap penelitian mempunyai tujuan dan kegunaan tertentu. Secara umum tujuan penelitian ada tiga macam yaitu bersifat penemuan, pembuktian, dan pengembangan. Melalui penelitian manusia dapat menggunakan hasilnya (Sugiyono, 2015:3-5).

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dimana peneliti akan bekerja dengan angka-angka sebagai perwujudan gejala yang diamati (Sugiyono 2012: 3). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah hubungan antara media berbasis multimedia linier dengan motivasi belajar siswa Kelas XI IPS SMA Persada Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015-2016 melalui penggunaan media berbasis multimedia linier pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang dilaksanakan dengan menggunakan metode penelitian *True experimental design* karena peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Menurut Sugiyono, “Hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen, hal ini dapat terjadi karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random” (Sugiyono, 2012:109).

Metode yang digunakan adalah *posttest only control design*. Pada desain ini langkah awal peneliti memilih

kelompok eksperimen dan kontrol secara *Nonprobability sampling tipe jenuh*.

Berikut adalah langkah-langkah penelitian yang telah direncanakan:

1. Observasi ke SMA PERSADA Bandar Lampung sebagai langkah untuk mengetahui profil sekolah, media yang digunakan dalam proses pembelajaran, jumlah kelas yang akan dijadikan populasi, dan materi pembelajaran yang disampaikan.
2. Menetapkan kelas eksperimen dan kelas kontrol yang nantinya akan diberikan perlakuan yang berbeda diantara keduanya dengan menggunakan teknik *random sampling*.
3. Pembuatan materi yang akan digunakan untuk menyusun isi dari media berbasis multimedia linier.
4. Materi yang telah dibuat kemudian diujikan kevalidannya kepada gurug bidang studi yang berkompeten di SMA PERSADA Bandar Lampung.
5. Materi yang sudah di setujui kemudian dijadikan bahan pembuatan media berbasis multimedia linier. Media yang dibuat guna penelitian ini yaitu 2 media berbasis multimedia linier.
6. Media yang sudah selesai di susun kemudian diujikan kepada ahli media pembelajaran.
7. Sesudah melihat media yang ditayangkan, ahli media menyatakan ada beberapa hal yang harus direvisi dalam media tersebut.
8. Setelah media berhasil diperbaiki, ahli media menyatakan media berbasis multimedia linier layak untuk dijadikan media pembelajaran pada penelitian ini.
9. Memberikan perlakuan berbeda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen guru memberikan materi menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia power point miliknya dan ditambah dengan media berbasis multimedia linier yang didesain

menarik, sedangkan pada kelas kontrol guru hanya memberikan materi dengan menggunakan media berbasis multimedia power point saja. Setelah diberikan perlakuan, peneliti langsung melakukan *posttest* dengan membagikan kuisisioner untuk dijawab oleh siswa-siswi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

10. Pemberian perlakuan dan kuisisioner pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan.
11. Kuisisioner yang terkumpul dari kelas eksperimen yang telah diberikan perlakuan dan kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan kemudian akan diteliti untuk mengetahui adakah hubungan media berbasis multimedia linier dengan motivasi belajar siswa di SMA PERSADA Bandar Lampung.

Populasi pada penelitian ini adalah siswa/siswi XI IPS SMA Persada Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016, dan metode pemilihan sampling menggunakan *Nonprobability sampling tipe sampling jenuh*, sehingga terpilih kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan XI IPS 2 sebagai kelas kontrol dengan jumlah kedua kelas sama besar yaitu masing-masing 20 orang siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini ada beberapa teknik, yakni angket, observasi dan dokumentasi.

#### 1. Angket

Menurut Sugiyono, “Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya” (Sugiyono,2012: 142). Angket digunakan untuk memperoleh informasi mengenai hubungan media berbasis multimedia linier terhadap motivasi belajar mahasiswa.

#### 2. Observasi

Hadi dalam Sugiyono berpendapat bahwa, “Observasi merupakan suatu yang

sangat kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis”(Hadi dalam Sugiyono, 2012:203). Teknik observasi dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan langsung tentang kegiatan proses belajar dan penerapan media yang diproduksi serta mengetahui sejauh mana materi yang telah dan akan disampaikan sebagai dasar pembuatan media yang akan diujikan kepada siswa kelas XI IPS semester 1 di SMA PERSADA Bandar Lampung.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data-data mengenai hal-hal atau berupa variabel yang berisi catatan, agenda, notulis, dan lainnya. Menurut Arikunto “Dokumentasi dalam penelitian dilakukan untuk mengetahui daftar nilai siswa (sebagai sumber informasi tentang kemampuan awal peserta didik)” Arikunto (2011:231).

Untuk mengukur angket atau kuisioner yang telah dihasilkan. Hasil angket dianalisis dengan menggunakan koefisien korelasi *product moment pearsons* untuk membandingkan hasil pengukuran dua variabel yang berbeda, dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

.(Sudijono, 1987:180)

Data angket akan diolah melalui proses:

1. *Editing* yaitu memeriksa instrument yang telah diisi dengan kebenaran dan kelengkapannya, kemudian dikelompokkan sesuai dengan isinya,
2. *Scoring* yaitu menentukan skor hasil penelitian,
3. *Tabulasi* yaitu membuat tabel-tabel untuk memasukkan jawaban

responden yang kemudian dicari persentasenya untuk dianalisis,

4. Pengelompokan siswa berdasarkan tingkat motivasi belajar di kelas dengan menggunakan media berbasis multimedia linier.

Data yang terkumpul diproses dengan cara dijumlahkan, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh persentase kelayakan, berikut merupakan rumus yang digunakan:

$$\text{kelayakan (\%)} = \frac{\text{skor observasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Selain itu, dihitung pula pengelompokan motivasi yg dibagi menjadi 3 kategori, yakni motivasi rendah, motivasi sedang, dan motivasi tinggi dengan metode perhitungan dibawah ini :

**Tabel 1. Kategori pengelompokan motivasi belajar siswa**

No.	Pedoman	Kategori
1.	$X \geq (\mu + 1\sigma)$	Tinggi
2.	$(\mu - 1\sigma) \leq X < (\mu + 1\sigma)$	Sedang
3.	$X < (\mu - 1\sigma)$	Rendah

Sumber : (arikunto, 2011:244)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini di lakukan di SMA Persada Bandar Lampung yang berlokasi Kecamatan Kemiling, tepatnya di perbatasan antara Kabupaten Pesawaran dan Bandar Lampung. Akses menuju ke sekolah sangatlah lancar, karena tidak jauh dari jalan utama.

Tujuan sekolah tersebut salah satunya adalah mampu meningkatkan hasil atau nilai siswa dalam proses pembelajaran, dan mengupayakan bagi siswa yang belum berprestasi untuk mengejar ketertinggalan pada suatu proses pembelajaran.

Yayasan Pendidikan Persada Bandar Lampung didirikan Tanggal, 28 Desember 1989 dengan Akte Notaris Nurwati, SH. Di Tanjungkarang Nomor : 13 dengan Ketua Yayasan Bapak Jon Sunarto. SMA Persada Bandar Lampung mulai dibuka untuk penerimaan siswa baru tahun pelajaran 1988/1989 dengan STATUS TERDAFTAR dan SK .Persetujuan Pendidikan Sekolah Nomor : 406/I.12.B1/U/1990 oleh Kakanwil Depdikbud Propinsi Lampung Tanggal, 14 Maret 1990.

Tahun 1992 Yayasan Pendidikan Persada dialihkan ke Bapak H.Dasril Sutan Bagindo. Perkembangan selanjutnya dengan kemajuan yang dicapai SMA Persada Bandar Lampung dengan STATUS TERDAFTAR Menjadi STATUS DIAKUI, dengan SK. Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor : 476/C/Kep/I/1991, Tanggal, 2 Januari 1992. Pada Akreditasi Sekolah selanjutnya SMA Persada dengan STATUS DISAMAKAN, SK. Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktur Swasta Nomor: 16/C/C7/Kep.MN.1997, Tanggal 24 Maret 1997.

Perkembangan terkini SMA Persada Bandar Lampung, dengan Jumlah Siswa 800 (delapan ratus) lebih, yang terdiri dari Kelas X (sepuluh) 6 (enam) Rombongan Belajar, Kelas XI. (sebelas) 6 (enam) Rombongan Belajar dan Kelas XII (dua belas) 6 (enam) Rombongan belajar, jadi jumlah ada 18 (delapan belas) Rombongan belajar.

Tenaga guru berjumlah 47 (empat puluh tujuh) guru Tata usaha 5 (lima) orang, Security/keamanan 4 (empat) orang dan Penjaga sekolah 1 (satu) orang. SMA Persada Bandar Lampung Terakreditasi baik (Predikat B) dengan SK. Ketua Badan Akreditasi Nasional Nomor, Sertifikat, 000765 Tanggal, 14 Desember 2007.

Sarana dan Prasarana SMA Persada yang dimiliki adalah sudah cukup memadai sesuai dengan perkembangan IPTEK.

Sarana-sarana tersebut adalah antara lain:

- Sarana ruangan kelas yaitu sebanyak 18 rombongan belajar
- Ruangan multimedia dan Laboratorium Komputer yang digunakan untuk praktek computer.
- Internet
- Ruang BK
- Laboratorium IPA, Biologi dengan perlengkapan yang masih terbatas dan dipergunakan secara bersama-sama

Penelitian yang dikatakan berhasil tidak akan terlepas dari proses yang berlangsung, proses tersebut dimulai dari penelitian pendahuluan yang berguna untuk mengetahui sejauh apa kondisi lapangan, dan masalah apa yang benar-benar harus diselesaikan. Dengan adanya penelitian pendahuluan adalah langkah awal untuk menentukan langkah-langkah selanjutnya, mulai dari pemilihan metode penelitian hingga data yang diperoleh akan di olah sebagaimana mestinya untuk mendapatkan data yang lengkap.

Dalam Penelitian pendahuluan, peneliti harus mendapatkan data yang sesuai dengan penelitiannya. Sebab data tersebut nantinya akan menjadi dasar peneliti untuk diolah sehingga dapat ditarik kesimpulan tentang penelitian tersebut. Oleh sebab itu, peneliti harus menyiapkan instrument penelitian yang tepat untuk mendapatkan hasil yang diharapkan. Alat instrumennya harus memenuhi persyaratan yang baik. Suatu Instrumen yang baik dan efektif adalah memenuhi syarat validitas dan reliabilitas. Uji validitas angket pada penelitian ini menggunakan rumus korelasi product moment. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil uji coba angket kepada 20 responden. kemudian dihitung menggunakan perangkat lunak SPSS.

Hasil perhitungan kemudian dicocokkan dengan Tabel *r Product Moment* dengan adalah 0.444. Kriteria yang digunakan adalah jika  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel maka soal tersebut valid dan sebaliknya. Berdasarkan kriteria tersebut, semua item valid. Dengan demikian, angket yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 20 soal.

Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data. Instrumen dikatakan dapat dipercaya jika memberikan hasil yang tetap apabila diujikan berkali-kali (Arikunto, 2011: 60).

Sebelum angket diujikan kepada responden, angket diujikan terlebih dahulu kepada populasi di luar sampel untuk mengetahui tingkat reliabilitasnya dengan menggunakan rumus *Alfa Cronbach* merupakan suatu koefisien reliabilitas yang mencerminkan seberapa baik item pada suatu rangkaian berhubungan secara positif satu dengan lainnya.

Berdasarkan perhitungan SPSS 17, diperoleh *Alfa Cronbach* sebesar 0.915. Hal ini berarti alat instrumen yang digunakan adalah reliabel. Jika dilihat pada kriteria penafsiran mengenai indeks korelasinya  $r = 0.915$ , maka memiliki tingkat reliabel sangat tinggi. Peneliti melewati empat tahapan dalam proses pengumpulan data, masing-masing kelas mengalami dua kali tahapan proses pengumpulan data. Rekapitulasi hasil angket tahap pertama dan kedua kelas kontrol, serta tahap pertama dan tahap kedua kelas eksperimen, memiliki perbandingan sebagai berikut:

1. Pada tahap pertama dengan respon STS (Sangat Tidak Setuju)
  - Dalam poin satu, kelas kontrol tahap pertama menghasilkan point 16, perubahan terjadi pada kelas kontrol tahap kedua, yakni Sangat Tidak Setuju hanya mendapatkan

- 14 poin, hal ini berubah menjadi lebih kecil dari tahap pertama
- Pada kelas eksperimen tahap pertama menghasilkan 1 poin, dan tidak ada poin pada saat pengumpulan data pada kelas eksperimen tahap kedua.
2. Tahap pertama dengan respon TS (Tidak Setuju)
  - Dalam poin 2, kelas kontrol tahap pertama menghasilkan point 126, tidak hanya Sangat Tidak Setuju namun juga Tidak Setuju yang mengalami penurunan poin menjadi 116 pada kelas control tahap ke-dua
  - Pada kelas eksperimen tahap pertama menghasilkan 52 poin, dan terjadi penurunan poin menjadi 20 pada saat pengumpulan data pada kelas eksperimen tahap ke-dua
3. Tahap pertama dengan respon KS (Kurang Setuju)
  - Dalam poin 3, kelas kontrol tahap pertama menghasilkan point 282, dan terjadi penurunan pada kelas control tahap ke-dua, menurun menjadi 258 poin.
  - Pada kelas eksperimen tahap pertama menghasilkan 156 poin, dan terjadi penurunan poin menjadi 126 pada saat pengumpulan data pada kelas eksperimen tahap kedua.
4. Tahap pertama dengan respon S (Setuju)
  - Dalam poin 4, kelas kontrol tahap pertama menghasilkan point 444, berbeda dengan respon Sangat Tidak Setuju, Tidak Setuju, dan Kurang Setuju, Setuju justru mengalami peningkatan penilaian, pada kelas kontrol tahap 2, poin yang terkumpul sebanyak 496 poin.
  - Pada kelas eksperimen tahap pertama menghasilkan 552 poin,

dan terjadi peningkatan poin menjadi 568 pada saat pengumpulan data pada kelas eksperimen tahap ke-dua.

5. Tahap pertama dengan respon SS (Sangat Setuju) dengan poin 5, kelas kontrol tahap pertama menghasilkan point 580, dan menjadi 590 point pada kelas control tahap kedua. Point pada respon SS adalah poin yang paling tinggi dan dianggap paling baik hasilnya mengingat SS (Sangat Setuju) memiliki respon paling baik dari yang diharapkan,
  - Dalam poin 5, kelas kontrol tahap pertama menghasilkan point 580, dan terjadi peningkatan poin menjadi 590 poin pada saat pengumpulan data pada kelas control tahap ke-dua
  - Pada kelas eksperimen tahap pertama menghasilkan 880 poin, dan terjadi peningkatan poin yang signifikan menjadi 1030 poin pada saat pengumpulan data pada kelas eksperimen tahap ke-dua
6. Dengan data pada tabel, secara keseluruhan dapat dilihat bahwa pada kelas kontrol hari pertama dengan skor kuisisioner sebesar 1448 meningkat menjadi 1474 pada kelas control hari kedua, dan pada kelas eksperimen hari pertama poin yang didapatkan dari kuisisioner sebanyak 1676 dan meningkat menjadi 1744 pada eksperimen hari kedua.

Skor dari penelitian di atas menunjukkan hasil dari tiap nilai responden yang berbeda-beda Penurunan yang terjadi pada tiap tahapan kuisisioner bukan berarti buruk. Jika skor pada Sangat Tidak Setuju menurun dan akan berdampak pada naiknya Tidak Setuju, Kurang Setuju, Setuju, atau SS, itu menunjukkan respon yang lebih baik,

mengingat bahwa Tidak Setuju, Kurang Setuju, Setuju, Sangat Setuju memiliki poin lebih besar dalam perhitungan bobot respon kuisisioner.

Semakin besar skor yang diperoleh dari hasil penyebaran kuisisioner tersebut menunjukkan bahwa semakin besar pula tingkat motivasi yang timbul akibat adanya media berbasis multimedia linier dalam pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah.

Hasil dari motivasi belajar siswa pada kuisisioner tahap 1 & 2 kelas kontrol, serta tahap 1 & 2 kelas eksperimen, memiliki perbandingan sebagai berikut, yang dibagi menjadi tiga tahap, yaitu rendah, sedang dan tinggi.

1. Pengelompokan siswa dengan motivasi belajar rendah, berikut merupakan tabel persentasenya:

**Tabel 2. Jumlah Siswa Dengan Kategori Motivasi Belajar Rendah**

No	Tahap	Kategori	
		Rendah	%
1	Kelas kontrol tahap 1	2	10
2	Kelas kontrol tahap 2	2	10
3	Kelas eksperimen tahap 1	1	5
4	Kelas eksperimen tahap 2	0	0
<b>Total</b>		<b>5</b>	<b>-</b>

Sumber : (hasil pengolahan data)

- Pada kelas kontrol tahap pertama terdapat perolehan 2 anak dengan motivasi belajar yang rendah, dan tidak terdapat perubahan pada perolehan data tahap kedua dalam kelas kontrol.

- Pada kelas eksperimen tahap pertama terdapat perolehan 1 anak dengan motivasi belajar yang rendah dan pada tahap kedua tidak ditemukan lagi adanya anak dengan motivasi belajar yang rendah.
2. Pengelompokan siswa dengan motivasi belajar sedang, berikut merupakan tabel persentasenya:

**Tabel 3. Jumlah Siswa Dengan Kategori Motivasi Belajar Sedang**

No	Tahap	Kategori	
		Sedang	%
1	Kelas kontrol tahap 1	17	85
2	Kelas kontrol tahap 2	17	85
3	Kelas eksperimen tahap 1	2	10
4	Kelas eksperimen tahap 2	1	5
<b>Total</b>		<b>38</b>	<b>-</b>

Sumber : (hasil pengolahan data)

- Pada kelas kontrol tahap pertama terdapat perolehan 17 anak dengan motivasi belajar yang sedang, dan tidak terdapat perubahan pada perolehan data tahap kedua dalam kelas kontrol.
  - Pada kelas eksperimen tahap pertama terdapat perolehan 2 anak dengan motivasi belajar yang sedang dan pada tahap kedua hanya terdapat perolehan 1 anak dengan motivasi belajar yang sedang.
3. Pengelompokan siswa dengan motivasi belajar tinggi, berikut merupakan tabel persentasenya:

**Tabel 4. Jumlah Siswa Dengan Kategori Motivasi Belajar Tinggi**

No	Tahap	Kategori	
		Tinggi	%
1	Kelas kontrol tahap 1	1	5
2	Kelas kontrol tahap 2	1	5
3	Kelas eksperimen tahap 1	17	85
4	Kelas eksperimen tahap 2	19	95
<b>Total</b>		<b>5</b>	<b>-</b>

Sumber : (hasil pengolahan data)

- Pada kelas kontrol tahap pertama hanya terdapat perolehan 1 anak dengan motivasi belajar yang tinggi, dan tidak terdapat perubahan pada perolehan data tahap kedua dalam kelas kontrol.
- Pada kelas eksperimen tahap pertama terdapat perolehan 17 anak dengan motivasi belajar yang tinggi dan meningkat jumlahnya pada tahap kedua menjadi 19 anak dengan motivasi belajar yang tinggi.

Dari hasil rekapitulasi data di atas, terdapat perbedaan yang cukup signifikan dari pemberian perlakuan berupa media berbasis multimedia linier pada Kelas XI IPS 1 (eksperimen). Perolehan data angket pada penelitian ini menjadi dasar perhitungan uji hipotesis menggunakan rumus Product moment, hal ini bertujuan untuk mencari hubungan yang positif antara variabel X dan Y. Dari data yang ada diperoleh nilai sebesar 0.39610, dimana hubungan antara 2 variabel masuk ke dalam kategori lemah. Dan pengujian

hipotesis untuk korelasi digunakan uji T dengan rumus:

$$t = \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Ket : r = hasil pengujian *product moment*

n = banyak angket terkait

Sumber: sugiyono(2012:184)

Pengambilan keputusan menggunakan pembandingan t tabel, adalah dengan kriteria sbb:

- Jika t hitung > t tabel, maka H0 ditolak; H1 diterima
- Jika t hitung < t tabel, maka H0 diterima; H1 ditolak

sehingga, hasil t hitung sebesar 3.81, t tabel dengan ketentuan  $\alpha=0.05$  ditemukan sebesar 2.048. berdasarkan ketentuan di atas, maka t hitung 3.81 > t tabel 2.048, dengan demikian H0 ditolak dan H1 diterima, dengan kata lain terdapat hubungan yang positif antara 2 variabel pada penelitian kali ini.

H<sub>1</sub> : Terdapat hubungan yang positif antara media berbasis multimedia linier dengan motivasi belajar siswa Kelas XI IPS 1 SMA Persada Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015-2016.

Hasil dari kuisioner kelas kontrol dan eksperimen tahap 1 dan 2 memiliki peningkatan dibandingkan dengan tahap sebelumnya. Total poin yang diharapkan adalah 2000 poin, Tahap 1 pengumpulan data observasi skor motivasi sebesar 72% dengan total skor 1448 dari 2000 point yang diharapkan. Sedangkan, pada tahap kedua pengumpulan data observasi di kelas kontrol, diperoleh total skor 1474 dan jika dihitung dalam persentase maka akan menunjukkan nilai sebesar 74%, hal ini membuktikan bahwa ada peningkatan terjadi sebesar 2% dibandingkan dengan pengambilan data observasi tahap pertama. Pada tahap 1 di kelas

eksperimen pengambilan data observasi yakni sebesar 1676 dalam bentuk persentasi adalah 83.8%, dan peningkatan pula terjadi saat tahap 2 pengumpulan data di kelas eksperimen, dimana total point berubah menjadi 1744 dalam bentuk persentasi adalah 86.7% Peningkatan yang terjadi dalam tahap terakhir ini sebesar 3.2% dan dapat dikatakan lebih besar dibandingkan pada tahap pengumpulan data pada kelas kontrol yang hanya 2%.

Setelah dikelompokkan dengan 3 kategori, yakni motivasi tinggi, motivasi sedang, dan motivasi rendah, dan membuktikan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa dari tahap pertama ke tahap kedua pembelajaran. Terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara kelas yang diberi perlakuan dengan yang tidak diberi perlakuan. Penjelasan dari pengelompokan tingkat motivasi belajar siswa dapat dilihat sebagai berikut:

1. Pengukuran dengan kategori motivasi belajar yang rendah dapat dilihat dari kondisi di mana X (sebagai nilai siswa) lebih kecil dari mean atau rata-rata kelas kontrol tahap pertama ditambah dengan standar deviasi. Maka diperoleh persentase sebesar 10,00% anak dengan motivasi belajar yang rendah pada kelas kontrol tahap pertama, dan mengikuti lagi 10.00% motivasi belajar rendah pada hasil kelas kontrol tahap kedua, sedangkan untuk kelas eksperimen tahap pertama, terdapat 5.00% tingkat motivasi belajar siswa yang rendah dan pada tahap kedua kelas eksperimen tidak terdapat lagi anak dengan motivasi belajar yang rendah.
2. Pengukuran kategori motivasi belajar yang sedang dapat dilihat dari kondisi di mana rata-rata nilai dikurang standar deviasi lebih kecil dari nilai siswa lebih kecil dari *mean*

atau rata-rata ditambah standar deviasi.

3. Pengukuran kategori motivasi belajar yang tinggi dapat dilihat dari kondisi di mana nilai siswa lebih besar dari rata-rata nilai ditambah standar deviasi.

Dapat disimpulkan bahwa media berbasis multimedia linier memiliki hubungan yang positif dengan motivasi belajar siswa di Kelas XI IPS 1 SMA Persada Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015-2016. Hal tersebut sejalan dengan data yang telah diperoleh pada saat peneliti melakukan penelitian. Data memperlihatkan bahwa terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara kelas yang memperoleh perlakuan (kelas eksperimen) dengan kelas yang tidak mendapatkan perlakuan (kelas kontrol).

Peneliti juga sependapat dengan Rahayuningrum yang menyatakan bahwa, "Penggunaan multimedia pembelajaran ada hubungannya dengan peningkatan motivasi belajar siswa". (Rayayuningrum, 2012:69).

Hal tersebut juga mencerminkan bahwa penggunaan media sederhana saja dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga menggunakan media berbasis multimedia linier dimana terdiri dari banyak unsur media di dalamnya memiliki pengaruh yang lebih tinggi dalam peningkatan motivasi belajar. Hal itu terlihat pada saat media berbasis multimedia linier di tayangkan.

Peningkatan tersebut sesuai dengan harapan peneliti dan sekolah yang bertujuan untuk membantu siswa-siswinya dalam meningkatkan hasil pembelajaran dan mengejar ketertinggalan yang ada dalam proses pembelajaran di sekolah terutama mata pembelajaran sejarah. Dengan adanya media, siswa dapat lebih tertarik dalam proses pembelajaran dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penilitan dan pembahasan mengenai hubungan media berbasis multimedia linier dengan motivasi belajar siswa Kelas XI IPS pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Persada Bandar Lampung. Diperoleh kesimpulan oleh peneliti bahwa ada hubungan yang positif dari media berbasis multimedia linier terhadap motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS 1 SMA Persada Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015-2016.

Dikatakan demikian karena angket yang dijadikan sebagai proses pengumpulan data mengalami peningkatan dibandingkan dengan tahap sebelumnya. Total poin yang diharapkan adalah 2000 poin, namun dengan demikian tahapan pertama angket pada kelas kontrol poinnya diperoleh sebesar 1448, dan peningkatan pada pelaksanaan angket tahap 2 pada kelas kontrol menjadi sebesar 1474 poin, sedangkan tahap pertama kelas eksperimen pelaksanaan angket menghasilkan poin sebesar 1676 poin, dan pada tahap dua kelas eksperimen total poin sebesar 1744.

Selain itu, pengolahan data perolehan nilai angket menggunakan rumus *product moment* menjawab hipotesis peneliti, yaitu  $H_0$  di tolak dan  $H_1$  diterima yang artinya ada hubungan yang positif dari media berbasis multimedia linier terhadap motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS 1 SMA Persada Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015-2016.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2011. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Priyanto, 2010. *Pendidikan Keterampilan*. Jakarta : Erlangga

Rahayuningrum, Rosalia Hera, 2012.  
*Penggunaan media pembelajaran  
multimedia interaktiv berbantuan  
computer untuk meningkatkan  
motivasi belajar dan kemampuan  
pemecahan masalah matematika  
siswa kelas viif di SMP Negeri 2  
Bantul. Bantul:LSMXIX*

Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor  
Yang Mempengaruhinya.*  
Jakarta:Rineka Cipta

*Pendidikan. Jakarta: CV. Rajawali*

Sudijono, Annas.1987. *Pengantar Statistik*

Sudijono, Annas.1987. *Pengantar Statistik*

Sugiyono. 2012. *Metode penelitian  
pendidikan. Bandung: CV. Alfabeta*

Suhana, Cucu. 2014. *Konsep Strategi  
Pembelajaran Edisi Revisi.*  
Bandung: PT. Revika Aditama