



**TUGAS AKHIR PROGRAM MAGISTER**

**PENGARUH TAYANGAN MULTI MEDIA INTERATIF DAN  
MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR  
SISWA KELAS IV MATA PELAJARAN IPA  
DI SDN 1 ARJASA SITUBONDO**



Disusun oleh:

Lilis Suprigati

NIM. 500649566

**PROGRAM PASCASARJANA**

**UNIVERSITAS TERBUKA**

**2017**

## ABSTRACT

### THE EFFECT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA UTILIZATION AND LEARNING MOTIVATION TOWARDS STUDENTS' LEARNING OUTCOMES OF FOURTH GRADE OF SCIENCE SUBJECT IN SDN 1 ARJASA SITUBONDO DISTRICT

LILIS SUPRIGATI  
lilis31011964@gmail.com

Graduate Studies Program  
Open University of Indonesia

Science content in primary schools of fourth grade are definitely considerable, therefore lesson delivery should be meaningful and amusing as well, that students would be able to grasp it more convenience. This effort are made in order to encourage students to embrace the topic that is engaging tools, often known as media. It requires different media usage to motivate students during learning process. Learning motivation can be increased creatively by the teachers in learning activities, thus it is expected that learning substance would be delivered to students more rapidly also, learning outcomes can be improved. Engaging animation may supplement students comprehension and motivate them to study, since the learning presentation appears exciting. Once students get motivated, it will surely incline their learning outcomes. Interactive multimedia is a media that proposes students activeness within studying. Students learn independently and allowed to evaluate their results, as interactive multimedia includes practices and evaluation. Approach of this reasearch employed expost de facto. Data collection performed test, quetionnaire, interview, and documentation. Data analysis engaged quantitative technique with product moment formula and multiple linear regression. The conclusion that can be made according to research that has been conducted and discussion as follows: There is an effect of 0,615 interactive multimedia towards students learning outcomes of fourth grade of science subject in SDN 1 Arjasa, Situbondo District. How far the effect of interactive multimedia towards students learning outcomes of fourth grade of science subject in SDN 1 Arjasa, Situbondo District. There is a mayor effect of 0,889 learning motivation towards students learning outcomes of fourth grade of science subject in SDN 1 Arjasa school year 2016/2017. There is 0,694 effect of interactive multimedia utilization and leaning motivation altogether towards students learning outcomes of fourth grade of science subject in SDN 1 Arjasa, Situbondo District.

**Keywords:** Interactive Multimedia, Learning Motivation, Learning Outcomes

## ABSTRAK

### PENGARUH TAYANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MATA PELAJARAN IPA DI SDN 1 ARJASA KABUPATEN SITUBONDO

LILIS SUPRIGATI  
lilis31011964@gmail.com

Program Pasca Sarjana  
Universitas Terbuka

Materi IPA yang ada di sekolah dasar kelas IV sangatlah banyak, untuk itu penyampaian materi harus lebih berkesan dan menarik agar siswa lebih memahami materi pelajaran. Upaya yang dilakukan guru agar siswa dapat memahami materi pelajaran yaitu menggunakan alat peraga atau yang sering disebut dengan media. Perlu penggunaan media yang bervariasi untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran. Motivasi belajar dapat ditingkatkan dengan lebih kreatif bagi guru khususnya pada saat pembelajaran sehingga materi pelajaran akan cepat dipahami oleh siswa dan hasil belajar siswa yang diharapkan meningkat. Dengan animasi tersebut diharapkan menambah pemahaman serta memotivasi siswa untuk belajar karena penyajian materi yang menarik. Ketika siswa termotivasi untuk belajar maka hasil belajar siswa akan meningkat. Multimedia interaktif adalah salah satu media yang mengutamakan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Siswa mempelajari materi secara mandiri serta dapat secara langsung mengevaluasi hasil belajar mereka karena didalamnya sudah terdapat latihan soal dan evaluasi. Pendekatan penelitian menggunakan *expost de facto*. Dengan pengumpulan data menggunakan tes, angket, wawancara dan dokumentasi. Analisis data menggunakan kuantitatif dengan rumus product moment dan regresi linear berganda. Simpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian dan pembahasan adalah sebagai berikut: Terdapat ada pengaruh sedang 0,615 Tayangan Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa kelas IV Mata Pelajaran IPA di SDN 1 Arjasa Kabupaten Situbondo. Berapa besar pengaruh Tayangan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas IV Mata Pelajaran IPA di SDN 1 Arjasa Kabupaten Situbondo. Ada pengaruh Tinggi sebesar 0,889 penggunaan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas IV Mata Pelajaran IPA di SDN 1 Arjasa Kabupaten Situbondo Tahun pelajaran 2016/2017. Ada pengaruh sedang sebesar 0,694 Tayangan multi media interaktif dan motivasi belajar secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa kelas IV Mata Pelajaran IPA di SDN 1 Arjasa Kabupaten Situbondo.

**Kata kunci:** Multimedia Interaktif, Motivasi belajar, Hasil belajar

**UNIVERSITAS TERBUKA  
PROGRAM PASCASARJANA  
MAGISTER PENDIDIKAN**

**PERNYATAAN**

TAPM yang berjudul Pengaruh Tayangan Multimedia Interaktif dan Motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas IV Mata Pelajaran IPA di SDN 1 Arjasa Kabupaten Situbondo adalah hasil karya saya sendiri, dan seluruh sumber yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila di kemudian hari ternyata ditemukan adanya penjiplakan (plagiat), maka saya bersedia menerima sanksi akademik.

Jember , 5 Juni 2017

Yang Menyatakan



**LILIS SUPRIGATI**  
NIM. 500649566

## PERSETUJUAN TAPM

Judul TAPM : Pengaruh Tayangan Multimedia Interaktif Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPA di SDN 1 Arjasa Kabupaten Situbondo

Penyusun TAPM : LILIS SUPRIGATI

NIM : 500649566

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Hari/Tanggal : Sabtu, tgl 20 Pebruari 2018

Menyetujui :

Pembimbing II

Dr. Drs. Agus Santoso, M.M  
NIP. 19580818 1986 1 005

Pembimbing I

Drs. Nuriman, Ph.D  
NIP. 19650601 199302 1 001

Penguji Ahli

Prof. Drs. Gatot Muhsetyo, M.Sc  
NIP. 19500507 197403 1 002

Mengetahui,

Ketua Bidang Ilmu Pendidikan dan Keguruan  
Program Magister Pendidikan Dasar

Dr. Suroyo, M.Sc  
NIP. 19560414 198609 1 001

Direktur  
Program Pascasarjana

Dr. Liestyodono Bawono, M.Si  
NIP. 19581215 198601 1 009

**UNIVERSITAS TERBUKA**  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN DASAR**  
**PENGESAHAN HASIL UJIAN SIDANG**

Nama : LILIS SUPRIGATI  
 NIM : 500649566  
 Program Studi : Magister Pendidikan Dasar  
 Judul TAPM : Pengaruh Tayangan Multimedia Interaktif Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPA di SDN 1 Arjasa Kabupaten Situbondo

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Penguji Tugas Akhir Program Magister (TAPM) Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Terbuka pada :

Hari/tanggal : Hari Sabtu , 20 Januari 2018

Waktu : Jam 08.30 – 10.00

dan telah dinyatakan LULUS

**PANITIA PENGUJI TAPM**

Tanda tangan

Ketua Komisi Penguji

Nama : Prof.Dr.Mohammad Imam Farisi.M.Pd

Penguji Ahli

Nama : Prof.Drs. Gatot Muhsetyo, M.Sc

Pembimbing I

Nama : Drs. Nuriman , Ph.D

Pembimbing II

Nama : Dr.Drs.Agus Santoso,M.M

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah atas kehadiran Allah Subhanawata'ala yang telah melimpahkan Rahmat, Taufik dan Hidayah-Nya, saya dapat menyelesaikan penyusunan Tesis dengan judul: "Pengaruh Tayangan Multimedia Interaktif dan Motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas IV Mata Pelajaran IPA di SDN 1 Arjasa Kabupaten Situbondo " Dalam penyusunan laporan ini saya banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini saya menyampaikan rasa hormat dan menghaturkan terimakasih yang tidak ada batasnya:

1. Kepala UPBJJ Universitas Terbuka di Jember, ibu Dr.Hj.Suparti.M.Md yang telah memberi arahan dan membimbing saya.
2. Pembimbing 1 bapak Drs.Nuriman Ph.D memberikan motivasi, arahan serta bimbingan dalam penyusunan TAPM.
3. Pembimbing II bapak Dr.Drs.Agus Santosa memberikan motivasi, arahan serta bimbingan dalam penyusunan TAPM.
4. Kepala SD Negeri 1 Arjasa Situbondo atas ijin dan bimbingan dalam pelaksanaan perbaikan pembelajaran.
5. Kepada keluargaku atas dukungan dan doanya.
6. Teman teman mahasiswa Magister Pendidikan Dasar.
7. Kepada semua pihak yang telah membantu yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Harapan saya semoga laporan Tesis ini , dengan segala kelebihan dan kekurangan, dapat diterima sebagai bentuk pemenuhan tugas dan persyaratan mata kuliah Pemanapan Kemampuan Profesional lebih jauh, semoga pula dapat memberikan kontribusi apapun bagi kemajuan pendidikan bangsa.

Jember,5 Juni 2017

Penulis

Lilis Suprigati

## RIWAYAT HIDUP



**Nama** : LILIS SUPRIGATI  
**NIM** : 500649566  
**Program Studi** : Magister Pendidikan  
**Tempat / Tanggal Lahir** : Jombang ,31 Januari 1964

### Riwayat Pendidikan

- SDN Perak 1 Kec,Perak Kabupaten Jombang Lulus tahun 1975
- SMP PGRI IX Perak Kabupaten Jombang Lulus tahun 1979
- SPGN JOMBANG Lulus tahun 1982
- UNIVERSITAS TERBUKA D.II Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Lulus tahun 2003
- UNIVERSITAS TERBUKA S.I Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Lulus tahun 2007

### Riwayat Pekerjaan

- Tahun 1983 – 1985 : Guru SDN 3 Jatisari Kec.Arjasa Kabupaten Situbondo.
- Tahun 1985 –1998 : Guru SDN 5 Arjasa Kec, Kec.Arjasa Kabupaten Situbondo.
- Tahun 1998 –2001 : Guru SDN 2 Ketowan Kec, Kec.Arjasa Kabupaten Situbondo
- Tahun 2001 –2009 : Guru SDN 1 Lamongan Kec, Kec.Arjasa Kabupaten Situbondo
- Tahun 2009 –2010 : PLH di SDN 2 Bayeman Kec, Kec.Arjasa Kabupaten Situbondo
- Tahun 2010 –2015 : Kepala Sekolah SDN 2 Bayeman Kec, Kec.Arjasa Kabupaten Situbondo
- Tahun 2015 –sekarang : Kepala Sekolah SDN 1 Arjasa Kec, Kec.Arjasa Kabupaten Situbondo



## DAFTAR ISI

	Halaman
Abstrak .....	i
Pernyataan Bebas Plagiat.....	iii
Lembar Persetujuan.....	iv
Lembar Pengesahan.....	v
Kata Pengantar .....	vi
Riwayat Hidup.....	vii
Daftar Isi.....	viii
Daftar Bagan .....	ix
Daftar Gambar.....	x
Daftar Tabel.....	xi
Daftar Lampiran .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Kegunaan Penelitian.....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Teori.....	9
B. Penelitian Terdahulu.....	37
C. Kerangka Berfikir .....	41
D. Operasional Variabel.....	43
E. Hipotesis .....	44
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Desain Penelitian.....	46
B. Populasi .....	47
C. Instrumen Penelitian.....	48
D. Prosedur Pengumpulan Data .....	49
E. Metode Analisis Data .....	50
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Hasil Penelitian .....	59
B. Hasil Penelitian .....	72
C. Pembahasan .....	80
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan.....	85
B. Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA.....	89
LAMPIRAN .....	92

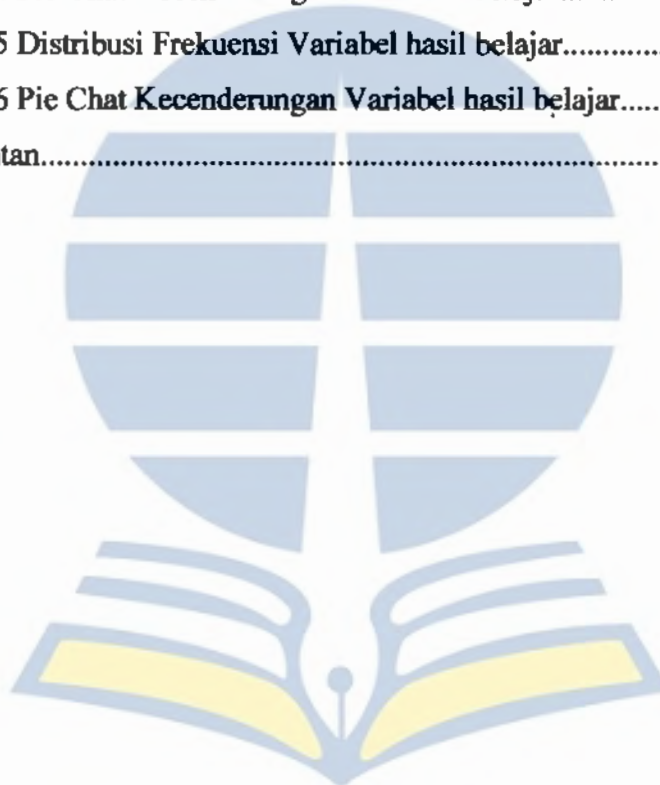
## DAFTAR BAGAN

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual .....	39
Gambar 3.1 Rancangan Penelitian .....	43
Gambar 4.1 Distribusi Frekuensi Variabel Tayangan Multi Media Interaktif...	57
Gambar 4.2 Pie Chart Kecenderungan Variabel Tayangan Multi Media Interaktif .....	59
Gambar 4.4 Pie Chart Kecenderungan Variabel Motivasi Belajar .....	63
Gambar 4.5 Distribusi Frekuensi Variabel Hasil Belajar.....	65
Gambar 4.6 Pie Chart Kecenderungan Variabel Hasil Belajar .....	67



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Distribusi Frekuensi Variabel Tayangan Multimedia Interaktif.....	57
Gambar 4.2 Pie Chat Kecenderungan Variabel Tayangan Multimedia Interaktif.....	59
Gambar 4.3 Distribusi Frekuensi Variabel Motivasi Belajar.....	61
Gambar 4.4 Pie Chat Kecenderungan Motivasi Belajar.....	63
Gambar 4.5 Distribusi Frekuensi Variabel hasil belajar.....	65
Gambar 4.6 Pie Chat Kecenderungan Variabel hasil belajar.....	67
Foto Kegiatan.....	117



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi-Kisi Tayangan Multimedia Interaktif.....	46
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Motivasi Belajar .....	47
Tabel 3.3	Skala <i>likert</i> .....	48
Tabel 4.1	Distribusi Frekuensi Variabel Tayangan Multi media interaktif ..	56
Tabel 4.2	Kecenderungan Data .....	57
Tabel 4.3	Distribusi Frekuensi Kecenderungan Tayangan Multi Media Interaktif.....	58
Tabel 4.4	Distribusi Frekuensi Variabel Motivasi Belajar.....	60
Tabel 4.5	Kecenderungan Data .....	61
Tabel 4.6	Distribusi Frekuensi Kecenderungan Motivasi Belajar .....	63
Tabel 4.7	Distribusi Frekuensi Variabel Hasil Belajar.....	65
Tabel 4.8	Kecenderungan Data .....	66
Tabel 4.9	Distribusi Frekuensi Kecenderungan Motivasi Belajar .....	67
Tabel 4.10	Hasil Uji Validitas.....	68
Tabel 4.11	Hasil Uji Reliabilitas .....	69
Tabel 4.12	Rangkuman Hasil Uji Regresi Sederhana X1-Y .....	71
Tabel 4.13	Rangkuman Hasil Uji Regresi Sederhana X2-Y .....	73
Tabel 4.14	Rangkuman Hasil Uji Regresi Ganda .....	75
Tabel 4.15	Sumbangan Relatif (SR) dan Sumbangan Efektif (SE) .....	77

## LAMPIRAN



## BAB I

### PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan tentang: (a) Latar belakang (b) Perumusan Masalah (c) Tujuan Penelitian (d) Kegunaan Penelitian.

#### A. Latar Belakang

Proses belajar mengajar merupakan suatu kondisi yang dengan sengaja diciptakan oleh guru dengan tujuan mendidik siswa (Hamalik, 2007:12). Salah satu cara yang lebih baik dan dapat mendorong siswa untuk lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran adalah melalui media pembelajaran. media memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. (Azhar, 2007:91), sedangkan penggunaan tayangan media masih belum maksimal hanya sebatas menggunakan media sederhana saja bahkan ada pula yang tidak menggunakan media. Padahal dengan penggunaan media diharapkan proses belajar mengajar lebih aktif dan bermakna baik bagi guru maupun bagi siswanya sendiri. Dampak yang ditimbulkan dari hal tersebut adalah hasil belajar siswa yang belum maksimal, hal ini ditunjukkan dengan hasil belajar siswa yang masih belum optimal atau dapat dikatakan rendah. Hasil wawancara dengan guru bahwa tidak sedikit siswa yang mendapatkan nilai rata-rata IPA di bawah 70, dari 39 anak yang mendapat nilai di bawah 70 masih 21 anak. Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya penggunaan media pembelajaran yang belum optimal, ketersediaan media pembelajaran yang minim, IPA dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit, siswa sulit memahami konsep dalam pembelajaran IPA.

Guru harus mampu merancang pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan bagi siswanya. Guru dalam hal ini dihadapkan pada pemilihan metode dan media pembelajaran yang mampu mencakup semua kondisi siswanya. Bertolak dari pemikiran tersebut, maka sudah menjadi kewajiban guru untuk meningkatkan kualitasnya sebagai tenaga pendidik diantaranya mau dan mampu memanfaatkan berbagai media pembelajaran. Dengan memanfaatkan media pembelajaran selain dapat membantu siswa memahami konsep pembelajaran juga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Umumnya siswa hanya memfungsikan indera pendengaran saja sehingga untuk memahami konsep-konsep yang abstrak siswa mengalami kesulitan. Selain itu, dalam penyampaian suatu konsep guru belum sepenuhnya menggunakan strategi pembelajaran yang tepat yang dapat menumbuhkan keaktifan ,kreatifitas dengan menggunakan media dalam menyampaikan materi pada siswa. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan lebih banyak menggunakan metode ceramah tanpa didukung metode pembelajaran yang lain atau alat bantu mengajar yang bervariasi sehingga pembelajaran membosankan. Dalam pelaksanaan pembelajaran di SDN I Arjasa guru kelas IV sudah baik dalam menggunakan media IPA yang ada di sekolah, sehingga siswa sudah mulai menyesuaikan diri pada saat pembelajaran di dalam kelas. Sesuai dengan hasil wawancara yang dengan guru kelas IV bahwa penggunaan media yang masih kurang efektif pada saat pembelajaran ini yang membuat siswa kurang memiliki motivasi belajar. Dari data sementara di peroleh alasan guru tidak menggunakan media pembelajaran yaitu kurang adanya persiapan pada saat pembelajaran dan alasan kedua membawa media yang berat

bahkan harus mengembalikan ke tempat semula. Guru akan terkesan malas untuk mencobanya, sedangkan pembelajaran IPA membutuhkan media nyata sehingga siswa tidak serta merta hanya membayangkan.

Pembelajaran IPA hendaknya diawali dengan pengenalan masalah yang sesuai dengan lingkungan dan situasi nyata di sekitar siswa atau kontekstual. Dengan mengajukan masalah-masalah yang kontekstual selanjutnya siswa secara bertahap dibimbing untuk menguasai konsep-konsep IPA. Daya tarik suatu mata pelajaran (pembelajaran) agar siswa dapat menerima konsep pelajaran ditentukan oleh keadaan siswa, keadaan sekolah, lingkungan sekolah, dan cara mengajar guru mata pelajaran itu sendiri. Peran guru dalam pembelajaran IPA hendaknya dapat membangkitkan semangat kepada siswa agar menyenangi pembelajaran tersebut, hal itu merupakan tantangan bagi pendidik IPA untuk mencari dan memilih pembelajaran IPA yang menarik, mudah dipahami siswa, menggugah semangat, menantang terlibat, dan pada akhirnya menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, tugas profesional seorang guru adalah menjadikan pelajaran yang sebelumnya tidak menarik menjadikannya menarik, yang dirasakan sulit menjadi mudah, yang tadinya tak berarti menjadi bermakna. Pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah akan kurang maksimal dan akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Penggunaan media dapat lebih dimaknai siswa dalam menerima materi pelajaran IPA. Hal ini sebagaimana dikatakan oleh Azhar (2007 : 91), bahwa media memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Jika kondisi tersebut dapat dilaksanakan guru, yaitu siswa secara sukarela untuk mempelajari



lebih lanjut karena adanya kebutuhan dan belajar bukan sekedar kewajiban, maka guru sebagai pengajar dapat dikatakan berhasil. Materi IPA yang ada di sekolah dasar kelas IV sangatlah banyak, untuk itu penyampaian materi harus lebih berkesan dan menarik agar siswa lebih memahami materi pelajaran. Upaya yang dilakukan guru agar siswa dapat memahami materi pelajaran yaitu menggunakan alat peraga atau yang sering disebut dengan media.

Media yang digunakan pastinya beragam dan berbeda-beda, ini disesuaikan dengan kebutuhan tingkatan usia peserta didik dan mata pelajaran yang sedang dipelajari. Media yang di gunakan dalam materi ini adalah media benda konkret yang menyerupai bentuk aslinya. Dengan menggunakan media siswa sekolah dasar akan lebih memahami, mengerti dan memaknai materi yang sedang ia pelajari sehingga terbentuk konsep atau pemikiran yang bersifat kekal dan tak mudah dilupakan karena telah tertanam konsep yang kuat dan matang dalam diri siswa. Mengingat betapa pentingnya pembelajaran IPA, maka salah satu cara untuk memperbaiki mutu hasil belajar IPA di Sekolah Dasar adalah melaksanakan pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran pada masing-masing pokok bahasan. Perlu penggunaan media yang bervariasi untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran. Motivasi belajar dapat ditingkatkan dengan lebih kreatif bagi guru khususnya pada saat pembelajaran sehingga materi pelajaran akan cepat dipahami oleh siswa dan hasil belajar siswa yang diharapkan meningkat.

Melihat hal tersebut, perlu adanya inovasi dalam proses pembelajaran di sekolah. Peranan dari media pembelajaran tersebut menjadikan media pembelajaran sebagai salah satu komponen penting, salah satu cara tepat dan

dapat mendorong siswa untuk lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran adalah melalui media pembelajaran yang kooperatif. Banyak macam media pembelajaran kooperatif yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Multimedia Interaktif merupakan media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara integrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki oleh proses. (Arsyad, 2011:45).

Multimedia Interaktif ini dibutuhkan karena pada materi sistem pernafasan ini siswa di tuntut untuk memahami suatu sistem yang terjadi dalam tubuh manusia yang tidak dapat di lihat langsung, dengan penggunaan multimedia interaktif ini akan menambah pemahaman siswa karena siswa dapat melihat proses pernafasan yang terjadi didalam tubuh manusia. Dalam media tersebut terdapat video animasi tentang pembelajaran IPA antara lain sistem pernafasan manusia, alat pencernaan manusia, dan cara kerja jantung merupakan materi kelas 5. Video animasi merupakan alternative untuk meminimalisir kesulitan belajar siswa, khususnya pada materi sistem pernafasan tersebut siswa dapat secara langsung melihat sistem pernafasan manusia. Media jenis ini sangat menarik dan dapat digunakan secara mandiri oleh siswa sesuai dengan kecepatan pemahaman masing-masing individu secara efektif dan efisien. Video animasi akan menambah pemahaman serta memotivasi siswa untuk belajar karena penyajian materi yang menarik. Ketika siswa termotivasi untuk belajar maka hasil belajar siswa akan meningkat.

Multimedia interaktif adalah salah satu media yang mengutamakan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Siswa mempelajari materi secara mandiri serta dapat secara langsung mengevaluasi hasil belajar mereka karena didalamnya sudah terdapat latihan soal dan evaluasi. Maka dari uraian di atas permasalahan yang diungkap dalam tesis ini adalah “Pengaruh tayangan Multimedia Interaktif dan Motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas IV Mata Pelajaran IPA di SDN 1 Arjasa Kabupaten Situbondo”

### **B. Perumusan Masalah**

Perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah ada pengaruh tayangan Multimedia Interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas IV Mata Pelajaran IPA di SDN 1 Arjasa Kabupaten Situbondo Tahun pelajaran 2016/2017?
2. Apakah ada pengaruh Motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas IV Mata Pelajaran IPA di SDN 1 Arjasa Kabupaten Situbondo Tahun pelajaran 2016/2017?
3. Apakah ada pengaruh tayangan Multimedia Interaktif dan Motivasi belajar secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa kelas IV Mata Pelajaran IPA di SDN 1 Arjasa Kabupaten Situbondo Tahun pelajaran 2016/2017?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui ada atau tidak ada pengaruh tayangan multi media interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas IV Mata Pelajaran IPA di SDN 1 Arjasa Kabupaten Situbondo Tahun pelajaran 2016/2017.
2. Untuk mengetahui ada atau tidak ada motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas IV Mata Pelajaran IPA di SDN 1 Arjasa Kabupaten Situbondo Tahun pelajaran 2016/2017.
3. Untuk mengetahui ada atau tidak ada pengaruh tayangan multi media interaktif dan motivasi belajar secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa kelas IV Mata Pelajaran IPA di SDN 1 Arjasa Kabupaten Situbondo Tahun pelajaran 2016/2017.

#### **D. Kegunaan Penelitian**

Pentingnya penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

##### **1. Manfaat teoritis**

- a. Dapat memberikan kontribusi pengetahuan dalam dunia pendidikan khususnya mata pelajaran IPA pada jenjang Sekolah Dasar (SD) dan yang sederajat.
- b. Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan penelitian selanjutnya.

##### **2. Manfaat praktis**

- a. Bagi Guru, hasil penelitian ini dapat digunakan oleh guru sebagai acuan atau dasar untuk meningkatkan prestasi belajar siswa Sekolah Dasar (SD) khususnya untuk mata pelajaran IPA.

- b. Bagi sekolah, dapat membantu guru dalam memilih metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa maupun materi pelajaran yang akan diajarkan.
- c. Bagi instansi terkait, khususnya Dinas Pendidikan Kecamatan Arjasa Situbondo sebagai bahan pertimbangan dalam usaha peningkatan kualitas pendidikan melalui pemilihan metode pembelajaran yang tepat serta peningkatan hasil belajar siswa.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini dipaparkan tentang ; (a) Kajian Teori (b) Penelitian terdahulu (c) Kerangka Berfikir (d) Operasionalisasi Variabel (e) Hipotesis.

#### A. Kajian Teori

##### 1. Multimedia Interaktif

Media interaktif merupakan sistem media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian (Arsyad, 2006:36). Media interaktif memiliki unsur audio-visual (termasuk animasi) dan disebut interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif.

Secara sederhana, Multimedia berarti "*multiple media*" or "*a combination of media. The media can be still graphics and photographs, sound, motion video, animation, and/or text items combined in a product whose purpose is to communicate information in multiple ways.* (Roblyer & Doering, 2010: 170). Multimedia adalah kombinasi teks, grafik, suara, animasi dan video. Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol maka disebut multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai

kompetensi/subkompetensi mata pelajaran yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya. (Riyana, 2007:5)

Terdapat perbedaan pendapat beberapa ahli lain tentang penggunaan terminologi multimedia berkaitan dengan interaktivitas komponen-komponen yang ada di dalamnya. *The combination of media such as video and audio with text makes them multimedia. The ability to get from one another makes them hypermedia.* Jika hanya kombinasi video, audio dan text maka disebut multimedia, dan jika memiliki kemampuan interaksi, maka media tersebut menjadi hypermedia. (Roblyer dan Doering, 2010:170).

Berdasarkan pendapat di atas, pada penelitian ini penulis menggunakan istilah multimedia interaktif dengan pengertian hypermedia, karena keduanya sama-sama merupakan kombinasi teks, grafik, audio, video yang memiliki kemampuan berinteraksi antara satu dengan lainnya. Terlepas dari perbedaan pendapat tentang definisi multimedia. Interaksi adalah suatu fitur yang menonjol dalam multimedia yang memungkinkan pembelajaran yang aktif (*active learning*). Pembelajaran yang aktif tidak saja memungkinkan siswa (pengguna) melihat atau mendengar (*see and hear*) tetapi juga melakukan sesuatu (*do*). Dalam konteks multimedia di sini dapat berupa: memberikan respon terhadap pertanyaan yang diajukan komputer atau aktif dalam simulasi yang disediakan komputer. (Pramono, 2006:43)

Media-media lain interaktivitas multimedia atau media lain yang berbasis komputer adalah yang paling nyata (*overt*). (Pramono, 2006:11)  
Keunggulan multimedia dalam hal interaktivitas adalah media ini secara

inheren memaksa pengguna untuk berinteraksi dengan materi. Interaksi ini bervariasi dari yang paling sederhana hingga yang kompleks. Interaksi sederhana misalnya pengguna harus menekan keyboard atau melakukan klik dengan mouse untuk berpindah-pindah halaman (*display*) atau memasukkan jawaban dari suatu latihan dan komputer merespon dengan memberikan jawaban benar melalui suatu umpan balik (*feedback*). Interaksi yang kompleks misalnya aktivitas di dalam suatu simulasi sederhana di mana pengguna bisa mengubah-ubah suatu variabel tertentu atau simulasi kompleks seperti simulasi "menerbangkan pesawat udara".

Model-model multimedia pembelajaran yaitu *tutorial, drill and practice, simulasi, instructional games, hybrid, socratic, inquiry* dan *informational*. Penjabaran dari masing-masing model tersebut adalah sebagai berikut: (Padmanthara, 2007:134-139)

a. *Tutorial Model*

Tutorial adalah salah satu jenis model pembelajaran yang memuat penjelasan, rumus, prinsip, bagan, tabel, definisi istilah, latihan dan *branching* yang sesuai. Disebut *branching* karena terdapat berbagai cara untuk berpindah atau bergerak melalui pembelajaran berdasarkan jawaban atau respon mahasiswa terhadap bahan-bahan, soal-soal atau pertanyaan-pertanyaan. Model tutorial yang didesain secara baik dapat memberikan berbagai keuntungan bagi siswa dan guru. Dalam berinteraksi dengan siswa, model tutorial komputer tidak sefleksibel guru berhadapan dengan siswa, karena komputer memiliki keterbatasan dibandingkan dengan



manusia. Namun model tutorial komputer menawarkan keuntungan yang melebihi kemampuan seorang guru dalam upayanya berinteraksi dengan banyak siswa sekaligus dalam waktu yang sama secara individual. Dalam interaksi tutorial ini informasi dan pengetahuan yang disajikan sangat komunikatif, seakan-akan ada tutor yang mendampingi siswa dan memberikan arahan secara langsung kepada siswa. Jenis ini melibatkan presentasi informasi. Tutorial secara khusus terdiri dari diskusi mengenai konsep atau prosedur dengan pertanyaan bagian demi bagian atau kuis pada akhir presentasi. Instruksi tutorial biasanya disajikan dalam istilah “*Frames*” yang berhubungan dengan sekumpulan tampilan. Bergantung kepada kemampuan perangkat keras, tampilan layar memikat, teks, citra warna atau suara. Model tutorial bertujuan untuk menyampaikan atau menjelaskan materi tertentu, komputer menyampaikan materi, mengajukan pertanyaan dan memberikan umpan balik sesuai dengan jawaban siswa.

b. *Drill and Practice*

*Model drill and practice* menganggap bahwa konsep dasar telah dikuasai oleh siswa dan mereka sekarang siap untuk menerapkan rumus-rumus, bekerja dengan kasus-kasus konkret, dan menjelajahi daya tangkap mereka terhadap materi. Fungsi utama latihan dan praktik dalam program pembelajaran berbantuan komputer memberikan praktik sebanyak mungkin terhadap kemampuan siswa. Cara kerja *drill and practice* ini terdiri dari tampilan dari sebuah pertanyaan atau masalah, penerimaan respon dari peserta pelatihan, periksa jawaban, dan dilanjutkan dengan

pertanyaan lainnya berdasarkan kebenaran jawaban. Jenis ini tidak menampilkan suatu instruksi, tetapi hanya mempraktekkan konsep yang sudah ada. Jadi jenis ini merupakan bagian dari testing. Model ini dapat diterapkan pada siswa yang sudah mempelajari konsep (kemampuan dasar) dengan tujuan untuk memantapkan konsep yang telah dipelajari, di mana siswa sudah siap mengingat kembali atau mengaplikasikan pengetahuan yang telah dimiliki.

c. *Hybrid Model*

*Hybrid* adalah gabungan dari dua atau lebih model multimedia pembelajaran. Contoh model *hybrid* adalah penggabungan model tutorial dengan model *drill and practice* dengan tujuan untuk memperkaya kegiatan siswa, menjamin ketuntasan belajar, dan menemukan metode-metode yang berbeda untuk meningkatkan pembelajaran. Meskipun model *hybrid* bukanlah model yang unik, tetapi model ini menyajikan metode yang berbeda dalam kegiatan pembelajaran. Model *hybrid* memungkinkan pengembangan pembelajaran secara komprehensif yaitu menyediakan seperangkat kegiatan belajar yang lengkap.

d. *Socratic*

Model ini berisi percakapan atau dialog antara pengguna pelatihan dengan komputer dalam natural language. Bila pengguna pelatihan dapat menjawab sebuah pertanyaan disebut *Mixed-Initiative CAI*. *Socratic* berasal dari penelitian dalam bidang intelegensia semua (*Artificial*

*Intelegence*) dibandingkan dengan dunia pendidikan atau bidang CAI itu sendiri.

e. *Problem Solving*

*Model problem solving* adalah latihan yang menuntut siswa dapat memecahkan masalah daripada *drill and practice*. Tugas yang meliputi beberapa langkah dan proses disajikan kepada siswa yang menggunakan komputer sebagai alat atau sumber untuk mencari pemecahan. Dalam program *problem solving* yang baik, komputer sejalan dengan pendekatan mahasiswa terhadap masalah, dan menganalisis kesalahan-kesalahan mereka. Pemecahan masalah mirip dengan *drill and practice*, namun dengan tingkat kesulitan lebih tinggi, karena siswa tidak sekedar mengingat konsep-konsep atau materi dasar, melainkan dituntut untuk mampu menganalisis dan sekaligus memecahkan masalah.

f. *Simulations*

Simulasi dengan situasi kehidupan nyata yang dihadapi siswa, dengan maksud untuk memperoleh pengertian global tentang proses. Simulasi digunakan untuk memperagakan sesuatu (keterampilan) sehingga siswa merasa seperti berada dalam keadaan yang sebenarnya. Simulasi banyak digunakan pada pembelajaran materi yang membahayakan, sulit, atau memerlukan biaya tinggi, misalnya untuk melatih pilot pesawat terbang atau pesawat tempur.

g. *Instructional Games*

Model ini jika didesain dengan baik dapat memanfaatkan sifat kompetitif siswa untuk memotivasi dan meningkatkan belajar. Seperti halnya simulasi, game pembelajaran yang baik sukar dirancang dan perancang harus yakin bahwa dalam upaya memberikan suasana permainan, integritas tujuan pembelajaran tidak hilang. Jenis permainan ini tepat jika diterapkan pada siswa yang senang bermain. Bahkan, jika didesain dengan baik sebagai sarana bermain sekaligus belajar, maka akan lebih meningkatkan motivasi belajar siswa.

h. *Inquiry Model*

*Inquiry* adalah suatu sistem pangkalan data yang dapat dikonsultasikan oleh siswa, dimana pangkalan data tersebut berisi data yang dapat memperkaya pengetahuan siswa.

i. *Informational Informasional* biasanya menyajikan informasi dalam bentuk daftar atau tabel. Informasional menuntut interaksi yang sedikit dari pemakai.

Dalam kegiatan pembelajaran di kelas, multimedia dapat berfungsi sebagai suplemen yang sifatnya opsional, pelengkap (komplemen), atau bahkan pengganti guru (substitusi). (Robblyer & Doering, 2010:85)

a. Suplemen (Tambahan) Multimedia dikatakan sebagai suplemen (tambahan), apabila guru atau siswa mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan multimedia atau tidak untuk materi pelajaran tertentu. Dalam hal ini, tidak ada keharusan bagi guru atau siswa untuk

memanfaatkan multimedia. Meski bersifat opsional, guru yang memanfaatkan multimedia secara tepat dalam membelajarkan siswa atau para siswa sendiri yang berupaya mencari dan kemudian memanfaatkan multimedia tersebut tentulah akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

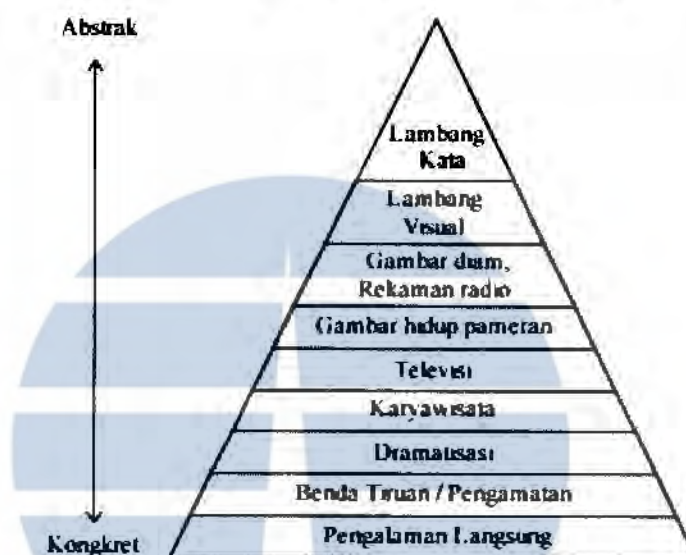
- b. **Komplemen (Pelengkap) Multimedia** dikatakan sebagai komplemen (pelengkap) apabila multimedia tersebut diprogramkan untuk melengkapi atau menunjang materi pembelajaran yang diterima siswa di dalam kelas. Sebagai komplemen, multimedia diprogramkan sebagai materi reinforcement (pengayaan) atau remedial bagi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Multimedia dikatakan sebagai enrichment apabila kepada siswa yang dapat dengan cepat menguasai materi yang disampaikan guru secara tatap muka diberikan kesempatan untuk memanfaatkan multimedia tertentu yang memang dikembangkan secara khusus. Tujuannya adalah untuk lebih memantapkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang disajikan guru di dalam kelas. Multimedia dikatakan sebagai program remedial apabila kepada para siswa yang mengalami kesulitan memahami materi pelajaran yang disajikan guru secara tatap muka di kelas diberikan kesempatan untuk memanfaatkan multimedia yang memang dirancang secara khusus dengan tujuan agar para siswa semakin lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan guru di kelas.

- c. Substitusi (Pengganti) Multimedia dikatakan sebagai Substitusi (Pengganti) apabila multimedia dapat menggantikan sebagian besar peran guru. Ini dapat menjadi alternative sebagai sebuah model pembelajaran. Tujuannya adalah agar para siswa dapat secara luwes mengelola kegiatan pembelajarannya sesuai dengan waktu, gaya belajar, dan kecepatan belajar masing-masing siswa.

Ada tiga langkah yang pokok yang dapat dilakukan yaitu persiapan, pelaksanaan/penyajian, dan tindak lanjut.

1. Persiapan, maksudnya kegiatan dari seorang tenaga pengajar yang akan mengajar dengan menggunakan media pembelajaran. Kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan tenaga pengajar pada langkah persiapan diantaranya: membuat rencana pelaksanaan pembelajaran/perkuliahan sebagaimana bila akan mengajar seperti biasanya. Dalam rencana pelaksanaan pembelajaran/perkuliahan cantumkan media yang akan digunakan. mempelajari buku petunjuk atau bahan penyerta yang telah disediakan, menyiapkan dan mengatur peralatan yang akan digunakan agar dalam pelaksanaannya nanti tidak terburu-buru dan mencari-cari lagi serta peserta didik dapat melihat dan mendengar dengan baik.
2. Pelaksanaan/Penyajian, tenaga pengajar pada saat melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran perlu mempertimbangkan seperti: yakinkan bahwa semua media dan peralatan telah lengkap dan siap untuk digunakan. jelaskan tujuan yang akan dicapai, jelaskan lebih dahulu apa yang harus dilakukan oleh peserta didik selama proses pembelajaran, hindari kejadian-kejadian yang sekiranya dapat mengganggu perhatian/konsentrasi, dan ketenangan peserta didik.

3. Tindak lanjut, kegiatan ini perlu dilakukan untuk memantapkan pemahaman peserta didik tentang materi yang dibahas dengan menggunakan media. Disamping itu kegiatan ini dimaksudkan untuk mengukur efektivitas pembelajaran yang telah dilakukannya.



Gambar 2.1 Kerucut pengalaman Dale (Arsyad 2009:11)

Perolehan pengetahuan siswa dalam Kerucut Pengalaman *Edgar Dale* di atas menggambarkan bahwa pengetahuan akan semakin abstrak apabila pesan hanya disampaikan melalui kata verbal. Hal ini memungkinkan terjadinya verbalisme. Artinya siswa hanya mengetahui tentang kata tanpa memahami dan mengerti makna yang terkandung didalamnya sehingga dapat menimbulkan kesalahan persepsi siswa. Oleh sebab itu, sebaiknya siswa diberikan pengalaman yang lebih konkret sehingga pesan yang ingin disampaikan benar-benar dapat mencapai sasaran dan tujuan. Berdasarkan hasil penelitian dalam pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar 56% lebih besar, konsistensi dalam belajar 50-

60% lebih baik dan ketahanan dalam memori 25-50% lebih tinggi. (Sidhu, 2010:24). Sistem multimedia mempunyai beberapa keuntungan, yaitu:

- (1) mengurangi waktu dan ruang yang digunakan untuk menyimpan dan menampilkan dokumen dalam bentuk elektronik dibanding dalam bentuk kertas;
- (2) meningkatkan produktivitas dengan menghindari hilangnya file;
- (3) memberi akses dokumen dalam waktu bersamaan dan ditampilkan dalam layar;
- (4) memberi informasi multidimensi dalam organisasi;
- (5) mengurangi waktu dan biaya dalam pembuatan foto; dan
- (6) memberikan fasilitas kecepatan informasi yang diperlukan dengan interaksi visual. Selain itu, manfaat multimedia adalah memungkinkan dialog, meningkatkan kreativitas, memfasilitasi kolaborasi, memperkaya pengalaman, dan meningkatkan keterampilan. (Sutopo, 2003: 21)

Berdasarkan uraian di atas, pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran, dapat

- 1) meningkatkan motivasi kreativitas keterampilan gairah belajar konsistensi dalam belajar, ketahanan dalam memori dan hasil belajar,
- 2) memperjelas dan mempermudah penyajian pesan,
- 3) mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera baik siswa maupun guru,
- 4) mengembangkan kemampuan siswa dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar,



- 5) memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sesuai kemampuan dan minatnya, dan
- 6) memungkinkan para siswa untuk dapat mengukur atau mengevaluasi sendiri hasil belajarnya.

## 2. Motivasi Belajar

Setiap orang memiliki daya pendorong yang menggerakkan orang tersebut untuk melakukan sesuatu. Daya pendorong itu disebut motivasi yang timbul karena ada rangsangan baik dari dalam maupun dari luar diri individu. Motivasi merupakan keadaan internal seseorang yang mendorong orang tersebut untuk melakukan sesuatu. (Suparno, 2001:100). Motivasi adalah tenaga yang menggerakkan dan mengarahkan aktivitas seseorang. (Dimiyati dan Mudjino, 2009:42). Tenaga yang menggerakkan dan mengarahkan aktivitas seseorang itu bisa berasal dari dalam diri orang tersebut dan berasal dari orang lain. Berdasarkan dari dua definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah kekuatan dari dalam maupun dari luar diri siswa, yang mendorong siswa tersebut untuk melakukan kegiatan belajar.

Motivasi dibedakan menjadi dua yaitu motivasi internal dan motivasi eksternal. Motivasi seseorang dapat bersumber dari diri sendiri yang dikenal sebagai motivasi internal dan dari luar seseorang yang dikenal sebagai motivasi eksternal (Dimiyati dan Mudjiono, 2000:90). Motivasi internal adalah motivasi yang berasal dari dalam individu itu sendiri seperti keinginan belajar. Sedangkan motivasi eksternal adalah motivasi yang berasal dari luar individu antara lain: pujian, hukuman, hadiah dan cara mengajar guru. Peranan

motivasi baik internal maupun eksternal. Sangat diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar. Motivasi bagi pelajar akan dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar (Sudirman, 2000:89). Dalam hal ini siswa berusaha untuk mencari informasi yang dibutuhkan atas inisiatifnya sendiri secara aktif yang sesuai dengan arah dan ketekunan belajarnya. Dalam penelitian ini, motivasi yang akan ditingkatkan adalah motivasi internal siswa melalui pemberian penguatan dalam kegiatan belajar mengajar.

Fungsi media pengajaran menekankan bahwa media pengajaran dapat memberikan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar, memberikan informasi, memberikan instruksi untuk menarik siswa agar bertindak dalam suatu aktivitas (Arsyad, 2002:20-21). Jadi motivasi ialah serangkaian usaha yang menyebabkan perubahan energi dalam diri seseorang sehingga mau dan ingin melakukan sesuatu. Bertitik tolak dan pentingnya motivasi, maka penulis membahas motivasi dan dua sudut yaitu :

- a. Motivasi intrinsik.
- b. Motivasi Ekstrinsik.

Dari hal tersebut diatas, dalam memberikan motivasi itu bermacam-macam, kadang-kadang kurang tepat untuk itu guru mata pelajaran Pengetahuan Sosial harus pandai-pandai dalam menumbuhkan dan memberikan motivasi belajar pada anak didik.

### a. Motivasi Intrinsik

Yang dimaksud dengan motivasi intrinsik adalah motivasi atau motif-motif yang menjadi aktif atau fungsi tak perlu di rangsang dari luar, karena dalam setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan yang lain. Motivasi intrinsik itu ada 3 yaitu : Adanya kebutuhan; Adanya pengetahuan atau kemajuan tentang prestasi yang pernah diperoleh; Adanya motivasi tentang cita-cita

#### 1) Adanya Kebutuhan

Seseorang akan terdorong untuk melakukan sesuatu apabila merasa adanya kebutuhan pada dirinya, sebagai contoh siswa ingin mendalami rangkaian listrik. Keinginan untuk mengetahui rangkaian listrik dapat menjadi dorongan yang kuat bagi anak dan bertambah giat di dalam belajarnya dan bila belum bisa terpenuhi akan timbul ketidakpuasan.

Dalam kegiatan belajar apabila terdapat siswa yang senang terhadap mutu mata pelajaran, maka perlu dicari penyebabnya dan mendorong agar mau belajar (Donald, 2006:74)

Jadi jelaslah bahwa motivasi belajar yang ada dalam diri siswa ini muncul karena di dorong oleh adanya suatu ketegangan atau ketidak seimbangan yang dijelaskan oleh tidak terpenuhinya kebutuhan-kebutuhan tersebut.

## **2) Adanya Pengetahuan atau Kemajuan Tentang Hasil Yang Pernah Diperoleh**

Semakin mengetahui bahwa grafik hasil belajar meningkat, maka ada motivasi pada diri siswa untuk terus belajar dengan satu harapan bisa meningkat (Sardiman, 2006:92). Dengan siswa mengetahui hasil-hasil yang dicapai atau prestasinya sendiri dengan mengetahui apakah ia ada kemajuan atau sebaliknya ada kemunduran, maka hal ini menjadi pendorong bagi anak untuk lebih giat belajar terhadap mata pelajaran.

Berdasarkan pendapat diatas untuk mengetahui kemajuan atau hasil yang didapat maka perlu diadakan penelitian mengatakan bahwa: pada saat tertentu guru harus menyelidiki apakah inurid sudah memberikan prestasi yang diharapkan atau belum dan sampai beberapa jauh hal itu sudah tampak. (Winkell, 2003:103)

Dalam hal ini tugas seseorang guru pada mata pelajaran pengetahuan sosial harus menunjukkan atau memperlihatkan apa yang mereka miliki, maka dari itu hasil tersebut harus melalui penelitian atau evaluasi.

## **3) Adanya Motivasi Tentang Cita-Cita**

Cita-cita merupakan suatu pusat dari segala aktivitas yang akan atau telah kita laksanakan bagi siswa cita-cita merupakan pendorong agar kegiatan dalam belajarnya lebih giat, maka itu guru pelajaran IPA bisa mengamati cita-cita yang ada pada diri siswa-siswanya tersebut

untuk diarahkan pada tujuan. Cita-cita yang menjadi tujuan hidup ini akan merupakan pendorong dan seluruh kegiatan anak didik terutama bagi pendorong belajarnya, disamping itu cita-cita dari seorang anak dipengaruhi sekali oleh tingkat kemampuan yang ada padanya. (Kusuma, 2006:64)

Untuk itu guru mata pelajaran pengetahuan sosial harus pandai-pandai dalam menyajikan materi agar gairah dalam mempelajari mata pelajaran pengetahuan sosial meningkat. Adapun penyajian materi tersebut harus sesuai dengan kemampuan anak. Guru yang mampu mengajar sesuai dengan tingkat kesukaran yang dekat batasan kemampuan muridnya, guru itu sangat berhasil dan muridnya sangat bermotivasi. (Heinz Kock, 2006:73)

Setelah siswa memahami cita-cita yang harus dicapai dalam mata pelajaran IPA itu maka timbul gairah dalam belajarnya, siswa sangat perlu diberi motivasi pada dirinya, motivasi diri siswa akan menjadi aktif apabila di rangsang oleh adanya cita-cita dan tujuan yang ada.

#### **4) Mengetahui Hasil**

Dengan mengetahui hasil apabila yang dicapai tersebut bagus akan mendorong siswa untuk giat dalam belajarnya. Semakin mengetahui bahwa grafik hasil belajarnya meningkat maka ada motivasi pada dirinya untuk belajar dengan harapan hasilnya akan terus meningkat (Sardiman, 2006:92). Sukses mempertinggi usaha dan

memperbesar minat orang suka melakukan pekerjaan dalam hal mana diharapkan memperoleh sukses. (Nasution, 2003:92)

Oleh karena itu sebagai guru IPA diharapkan untuk bisa membawa sukses anak atau keberhasilan dari satu ke yang lain.

### **5) Minat**

Minat adalah kecenderungan yang agak menetap dalam subjek karena merasa tertarik pada bidang atau hal tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam hal itu (Winkell, 2003:30). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa, seseorang tertarik pada apa yang di lihat atau dirasakan sejauh itu mempunyai hubungan dengan dirinya. Minat akan timbul tidak secara tiba-tiba melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan atau bekerja. (Sardiman, 2006:76)

Dengan demikian jelaslah bahwa, minat selalu berkaitan dengan masalah kebutuhan, atau keinginan, proses belajar akan belajar lancar apabila siswa mempunyai minat terhadap pelajaran itu, untuk itu guru mata pelajaran IPA harus pandai memupuk minat pada diri siswa.

### **6) Tujuan Yang Diakui**

Setiap perbuatan yang dilakukan tidak pas dari tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan belajar mengajar seorang guru harus bisa menyakinkan pelajaran yang disampaikan itu benar-benar berarti dan berguna. Rumusan tujuan yang diakui dan diterima oleh anak akan alat motivasi yang sangat penting sebab dengan memahami tujuan yang

harus dicapai karena sangat berguna untuk terus dikerjakan, maka akan timbul gairah untuk terus belajar (Sardiman, 2006:94).

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat diambil suatu pengertian bahwa tujuan yang ditetapkan atau ingin kita capai dalam mata pelajaran pengetahuan sosial harus benar-benar di mengerti oleh siswa sehingga siswa nantinya mau menerima dan mengakui serta berusaha untuk mencapainya. Dengan demikian tujuan yang menarik bagi anak tersebut akan bisa menjadi motivasi yang cukup baik.

#### **7) Hasrat Untuk Belajar**

Hasrat untuk belajar merupakan perubahan secara sadar karena orang mempunyai keinginan dalam hal itu. Hasil belajar akan lebih baik apabila pada anak ada khasiat atau tekad untuk mempelajari sesuatu. (Nasution, 2002:84). Hasrat untuk belajar seperti ada kesenangan ada maksud untuk belajar ini akan lebih baik apabila dibandingkan segala sesuatu kegiatan tanpa maksud, hasrat untuk belajar mudah merupakan unsur kesengajaan untuk belajar dan hasrat untuk belajar itu pada anak didik akan lebih baik apabila sudah ada motivasi dalam diri anak (Sardiman, 2006:14).

Dengan demikian guru mata pelajaran IPA agar siswanya lebih gairah dalam mempelajari mata pelajaran IPA mengenai khasiat belajar harus diupayakan dengan berbagai alternatif motivasi yang cocok demi peningkatan hasil belajar.

## **b. Motivasi Ekstrinsik**

Motivasi yang disebabkan oleh faktor-faktor dan situasi belajar seperti angka kredit, ijazah, tingkatan, hadiah, pertentangan dan persaingan (Tabrani, 2000:120). Motivasi Ekstrinsik adalah motivasi yang aktif karena dorongan dari luar (Sardiman, 2006:90).

Berdasarkan kedua pendapat tersebut diatas, maka dapat diambil suatu bentuk motivasi dalam membangkitkan aktivitas belajar siswa karena ada dorongan dan luar. Pemberian motivasi Ekstrinsik dapat dilakukan di sekolah dan diluar sekolah.

Dalam pembahasan ini penulis akan membahas motivasi Ekstrinsik yang diberikan di dalam sekolah. Disekolah sering digunakan motivasi Ekstrinsik oleh sebab itu pelajaran-pelajaran yang sering tidak dengan sendirinya menarik dan guru itu sering tidak mampu membangkitkan minat anak (Nasution, 2002:81). Adapun motivasi yang diberikan disekolah adalah sebagai berikut: Memberi angka; Hadiah; Persaingan dan kompetisi; Pujian; Memberi ulangan; Hukuman (Sardiman, 2006:81).

### **1) Memberi Angka**

Angka bagi seorang murid merupakan simbol kegiatan belajar. Murid belajar yang untuk mendapat angka yang baik dan untuk itu mereka berusaha dengan sekuat tenaga mencapai nilai yang bagus tersebut (Nasution, 2002:81). Dengan demikian yang di kejar-kejar murid adalah angka yang baik dan ulangan harian tetapi ada pula yang beranggapan bahwa nilai tidak terlalu baik asal bisa naik kelas ini



mata pelajaran IPA. Hadiah dapat dikatakan sebagai motivasi terhadap belajar siswa atau sesuai dengan keinginan siswa yang diberi hadiah. (Sardiman, 2006:91). Hadiah memang bisa membangkitkan motivasi bila setiap orang mempunyai harapan untuk memperoleh. (Nasution, 2002:81)

Dengan demikian maka guru mata pelajaran IPA agar hadiah tersebut benar-benar merupakan motivasi agar pandai-pandai memilih hadiah mana hendaknya yang paling sesuai pada siswa.

### **3) Persaingan atau Kompetisi**

Persaingan adalah merupakan suatu kegiatan yang terdiri dari dua orang atau lebih untuk bertanding atau berlomba sebagai upaya untuk memperoleh sesuatu yang sama yaitu hasil belajar yang baik. Dalam kegiatan belajar, persaingan sering mempertinggi hasil belajar, baik persaingan individu maupun persaingan kelompok. Persaingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi guru untuk mendorong siswa dalam belajar agar hasil belajar menjadi lebih baik. (Sardiman, 2006:97). Dalam membentuk persaingan ada bermacam-macam jalan yang bisa ditempuh oleh seseorang guru agar persaingan tersebut dapat lancar dan sehat. Persaingan atau kompetisi yang sehat mempunyai atau memiliki syarat sebagai berikut: Persaingan jangan terlalu intensif artinya jangan menganggap persaingan itu sebagai yang serius; Persaingan atau kompetisi harus dilakukan atau diadakan dalam suasana fair, jujur dan sportif; Semua yang turut persaingan hendaknya

mendapat penghargaan bagi yang menang maupun yang kalah (Kusuma, 2004:363)

#### **4) Pujian**

Pekerjaan yang mudah diberikan adalah pujian dan hal ini akan lebih ditingkatkan sampai pemberian hadiah terhadap hasil belajar siswa yang baik. Suatu pekerjaan atau kegiatan belajar akan berhasil dengan baik kalau disertai pujian. (Sardiman, 2006:76). Aspek pujian ini merupakan dorongan bagi seseorang untuk bekerja dan belajar lebih giat. Pujian adalah sebagai akibat pekerjaan yang diselesaikan dengan baik merupakan motivasi yang baik. (Nasution, 2002:84). Berdasarkan kedua pendapat diatas, maka jelaslah bahwa pujian dapat diartikan sebagai alat motivasi belajar siswa supaya lebih giat belajarnya. Sebagai guru mata pelajaran IPA, hendaknya harus dapat mencari dan memilih kira-kira hal mana yang perlu dipuji dan mana yang tidak. Apabila ada siswa yang sukses yang berhasil melaksanakan tugas dengan baik perlu diberi pujian ini merupakan bentuk rein formant yang positif dan motivasi yang baik (Sardiman, 2006:36). Agar pujian ini dapat menjadi motivasi yang baik dan kuat maka pujian ini harus tepat pada situasi dan kesesuaian.

#### **5) Hukuman**

Dalam kegiatan belajar mengajar, hukuman juga bisa dipahami sebagai alat motivasi bagi siswa yang bertingkah laku negatif. Melalui

hukuman ini dapat diperbaikinya tingkah laku dan kesalahan yang diperbuat oleh siswa.

Peranan guru mata pelajaran IPA dalam hal ini harus mampu membuat suatu hukuman yang menyebabkan siswa akan timbul gairah untuk lebih giat belajar. Hukuman sebagai Rein formant yang negatif kalau diberikan secara tepat dan bijaksana menjadi motivasi, oleh karena itu guru harus bisa memahami prinsip hukuman dan pernyataannya. (Sardiman, 2006:76). Hukuman adalah tindakan yang dijatuhkan kepada anak secara sadar dengan sengaja menimbulkan nestapa dan adanya nestapa ini menjadi sadar atas perbuatannya dan berjanji dalam hatinya untuk tidak mengulanginya lagi. (Kusuma, 2000:147)

Berdasarkan uraian diatas maka jelaslah bahwa hukuman dapat disajikan motivasi yang kuat bagi pelajar siswa apabila didasarkan pada ketentuan-ketentuan atau prinsip-prinsip hukuman yang bernilai. Untuk itu sebagai guru mata pelajaran IPA harus pandai-pandai memilih hukuman yang sesuai dengan keseluruhan untuk dipakai sebagai alat motivasi.

#### **6) Memberi Ulangan**

Ulangan dan latihan itu dilaksanakan oleh seorang guru kepada siswa yang cerdas, sedang, maupun kurang, para siswa akan giat belajar kalau ada ulangan. (Sardiman, 2006:80) Oleh karena itu

memberi ulangan pada siswa secara teratur dan terencana dapat menjadi motivasi yang kuat untuk belajar lebih giat lagi.

Adapun kelebihan dari motivasi belajar bagi siswa adalah sebagai berikut: Siswa dalam melakukan aktivitasnya yang didasari dengan adanya motivasi yang kuat maka akan menghasilkan prestasi yang baik. Dengan motivasi yang baik, maka siswa dapat menentukan intensitasnya usaha dalam belajar. Dengan motivasi yang baik, maka siswa dapat berkembang dengan pesat dalam belajarnya. Dengan motivasi, siswa dapat membangkitkan kepribadiannya yang melebihi kemampuan di dalam meraih prestasi dengan baik, serta relasi belajarnya terarah dan memuaskan. Adapun kekurangan dari motivasi belajar siswa adalah sebagai berikut:

- a. Siswa merasa tertekan, baik dari dalam diri siswa itu sendiri, maupun orang lain.
- b. Tidak didukung dengan minat mental dalam belajar
- c. Bagi siswa akan terasa membosankan dan terikat.

### **3. Hasil Belajar**

Pengertian hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya, sedangkan hasil belajar harus didasarkan pada pengamatan tingkah laku melalui stimulus respon (Sudjana, 2005:19). Hasil belajar berkenaan dengan kemampuan siswa di dalam memahami materi pelajaran. Hasil belajar pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, ablitas dan keterampilan.

(Hamalik, 2007: 31) Hasil belajar tampak sebagai terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan dan sebagainya (Hamalik, 2007:155) Penilaian proses serta hasil belajar dan pembelajaran merupakan implementasi Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional pendidikan (SNP). Penetapan SNP membawa implikasi terhadap model dan teknik penilaian pembelajaran yang mendidik. Perencanaan penilaian proses serta hasil belajar dan pembelajaran mencakup penilaian eksternal dan internal. Langkah perencanaan penilaian proses serta hasil belajar dan pembelajaran mencakup rencana penilaian proses pembelajaran dan rencana penilaian hasil belajar peserta didik. Rencana penilaian proses serta hasil belajar dan pembelajaran merupakan rencana penilaian yang akan dilakukan oleh guru untuk memantau proses kemajuan perkembangan hasil belajar peserta didik sesuai dengan potensi yang dimiliki dan kemampuan yang diharapkan secara berkesinambungan.

Hasil belajar dalam rangka pembelajaran meliputi tiga kategori ranah, yaitu: 1. Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu: (Sudjana, 2005:22)

- a). Pengetahuan (C.1)
- b). Pemahaman (C.2)

c). Penerapan (C.3)

d). Analisis (C.4)

e). Sintesis (C.5)

f). Evaluasi (C.6)

Ranah afektif, berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan, yaitu:

- a). Menerima
- b). Menjawab/ Reaksi
- c). Menilai Organisasi
- d). Karakteristik dengan suatu nilai
- e). Kompleks Nilai.

Ranah psikomotor, meliputi:

- a). Keterampilan motorik
- b). Manipulasi benda-benda
- c). Koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengintai)

Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol namun hasil belajar psikomotor dan afektif harus menjadi bagian dari hasil penilaian dan proses pembelajaran di sekolah. Berdasarkan dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya dan hasil tersebut dapat digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan

pendidikan dan hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain faktor yang terdapat dalam diri siswa, dan faktor yang ada diluar diri siswa. Faktor internal berasal dari dalam diri anak bersifat biologis, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang sifatnya dari luar diri siswa.

Faktor internal meliputi faktor fisiologis, yaitu kondisi jasmani dan keadaan fungsi-fungsi fisiologis. Faktor fisiologis sangat menunjang atau melatar belakangi aktivitas belajar. Keadaan jasmani yang sehat akan lain pengaruhnya dibanding jasmani yang keadaannya kurang sehat. Untuk menjaga agar keadaan jasmani tetap sehat, nutrisi harus cukup. Hal ini disebabkan, kekurangan kadar makanan akan mengakibatkan keadaan jasmani lemah yang mengakibatkan lekas mengantuk dan lelah. Faktor psikologis, yaitu yang mendorong atau memotivasi belajar. Faktor-faktor tersebut diantaranya ( Sudjana, 2005:24):

- a) Adanya keinginan untuk tahu
- b) Agar mendapatkan simpati dari orang lain.
- c) Untuk memperbaiki kegagalan.
- d) Untuk mendapatkan rasa aman

Faktor-faktor eksternal, yaitu faktor dari luar diri anak yang ikut mempengaruhi belajar anak, yang antara lain berasal dari orang tua, sekolah, dan masyarakat. a) Faktor yang berasal dari orang tua Faktor yang berasal dari orang tua ini utamanya adalah sebagai cara mendidik orang tua terhadap

anaknyanya. Dalam hal ini dapat dikaitkan suatu teori, apakah orang tua mendidik secara demokratis, pseudo demokratis, otoriter, atau cara *laissez faire*. Cara atau tipe mendidik yang demikian masing-masing mempunyai kebaikannya dan ada pula kekurangannya.

Menurut hemat peneliti, tipe mendidik sesuai dengan kepemimpinan Pancasila lebih baik dibandingkan tipe-tipe diatas. Karena orang tua dalam mencampuri belajar anak, tidak akan masuk terlalu dalam. Prinsip kepemimpinan Pancasila sangat manusiawi, karena orang tua akan bertindak *ing ngarsa sung tulada, ing madya mangun karsa, dan tut wuri handayani*.

Dalam kepemimpinan Pancasila ini berarti orang tua melakukan kebiasaan-kebiasaan yang positif kepada anak untuk dapat diteladani. Orang tua juga selalu memperhatikan anak selama belajar baik langsung maupun tidak langsung, dan memberikan arahan-arahan manakala akan melakukan tindakan yang kurang tertib dalam belajar.

Faktor yang berasal dari sekolah Faktor yang berasal dari sekolah, dapat berasal dari guru, mata pelajaran yang ditempuh, dan metode yang diterapkan. Faktor guru banyak menjadi penyebab kegagalan belajar anak, yaitu yang menyangkut kepribadian guru, kemampuan mengajarnya. Terhadap mata pelajaran, karena kebanyakan anak memusatkan perhatiannya kepada yang diminati saja, sehingga mengakibatkan nilai yang diperolehnya tidak sesuai dengan yang diharapkan.



Keterampilan, kemampuan, dan kemauan belajar anak tidak dapat dilepaskan dari pengaruh atau campur tangan orang lain. Oleh karena itu menjadi tugas guru untuk membimbing anak dalam belajar.

Faktor yang berasal dari masyarakat Anak tidak lepas dari kehidupan masyarakat. Faktor masyarakat bahkan sangat kuat pengaruhnya terhadap pendidikan anak. Pengaruh masyarakat bahkan sulit dikendalikan. Mendukung atau tidak mendukung perkembangan anak, masyarakat juga ikut mempengaruhi.

## **B. Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu yang sama dengan peneliti yaitu:

1. Tusfityatul Aimmah tahun 2015 dengan judul Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Ali Maksum Krapyak Bantul. Data yang diperoleh selanjutnya dilakukan analisis menggunakan uji *Mann Whitney U Test* untuk data motivasi belajar dan uji t (*Independent Sample t-Test (2-Tailed)*) untuk analisis hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian bahwa terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar dan hasil belajar biologi siswa antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen, ditunjukkan dengan nilai  $p < 0,05$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar biologi siswa. Perbedaan dengan peneliti yaitu tempat penelitian dan mata pelajaran.

2. Dian Mukti Nourmaningrum tahun 2015 dengan judul Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPA SD. Ada pengaruh yang positif dan signifikan dari penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SD Se-Gugus Tetuko Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen tahun ajaran 2012/ 2013 yaitu  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  ( $3,22564 \geq 2,00575$ ). Pengaruh lain dari penggunaan multimedia interaktif ini adalah hasil belajar IPA yang lebih baik, motivasi siswa tinggi, kegiatan belajar mengajar lebih menarik, siswa lebih aktif dalam pembelajaran, hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran aktif inovatif kreatif efektif dan menyenangkan (PAIKEM) terwujud. Perolehan nilai rata-rata pada kelompok eksperimen lebih besar daripada perolehan nilai rata-rata pada kelompok kontrol yaitu  $67,83 > 53,40$ .
3. Dani Jatmiko. 2015. Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sebomenggalan Purworejo. Hasil dari penelitian ini yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IV SD Negeri Sebomenggalan Purworejo. Hal ini telah dibuktikan pada hasil uji-t, dimana  $t_{hitung}=2,853 > t_{tabel}=1,690$ , dan nilai Sig. (2-tailed) =  $0,007 < \text{taraf signifikan } 0,05$ . Penelitian ini juga membuktikan bahwa siswa yang menggunakan multimedia interaktif (kelompok eksperimen) memiliki nilai rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi dari pada siswa yang belajar dengan menggunakan metode ceramah dan buku

teks (kelompok kontrol). Hasil penelitian yang berbeda dengan peneliti yaitu tempat penelitian dan varoabel penelitian yang diteliti.

4. Muhammad Chusnul Ai Fasy. 2015. Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas IV SD Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen berbentuk Quasi Experimental Design Type Nonequivalent Control Group Design yang menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberi perlakuan menggunakan media video, sedangkan kelompok kontrol melaksanakan pembelajaran seperti biasa dengan menggunakan ceramah dan media power point. Variabel penelitian ini terdiri dari variabel bebas yaitu media video, dan variabel terikat yaitu hasil belajar IPA. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IVA dan IVB SD Negeri Ngoto yang berjumlah 44 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar IPA dan lembar observasi. Teknik analisis data menggunakan uji-t untuk menguji pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar IPA. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perhitungan rata-rata nilai posttest kelompok eksperimen sebesar 82,36 lebih tinggi daripada rata-rata kelompok kontrol sebesar 76,18. Hasil analisis data menunjukan nilai t hitung  $3,473 > t$  tabel  $2,023$ . Artinya ada perbedaan yang signifikan antara hasil post-test kelas eksperimen yang menggunakan media video pembelajaran dengan kelas kontrol yang menggunakan ceramah dan media power point. Hal ini dapat dimaknai bahwa pembelajaran yang menggunakan media video memiliki hasil belajar yang lebih tinggi

dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media video. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan media video terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta.

5. Farida Hasan Rahmaibu. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Studi Kasus: SDI Al Madina Semarang. Jenis penelitian ini merupakan Research and Development (R and D) dengan metode pengembangan menggunakan model Waterfall, yang meliputi tahap (1) Analisis kebutuhan. (2) Desain. (3) Implementasi. (4) Pengujian. Penentuan tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia berdasarkan uji validasi para ahli dan uji coba skala kecil kemudian diterapkan pada kelas sampel. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan wawancara, data dokumentasi, angket, dan tes. Teknik analisis data, meliputi analisis data produk, analisis data awal dengan uji normalitas, serta analisis data akhir dengan uji N-gain dan uji paired sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase yang didapat dari ahli materi sebesar 90% yang dapat dikatakan bahwa materi globalisasi termasuk dalam kriteria sangat layak digunakan. Persentase yang dicapai oleh ahli media adalah 80%, dapat dikatakan jika media pembelajaran layak untuk digunakan. Hasil belajar uji coba skala kecil mengalami peningkatan dengan perolehan pemahaman dalam kriteria sedang. Angket tanggapan siswa menyatakan jika media dalam kriteria sangat baik dan angket tanggapan guru dalam kriteria baik. Dibuktikan pula

pada hasil rata-rata post-test kelas sampel, yaitu 83, dibandingkan rata-rata pre-test yang hanya 71,75 dengan perolehan pemahaman dalam kriteria sedang ( $N\text{-Gain} = 0,39$ ), disertai tanggapan positif dari siswa.

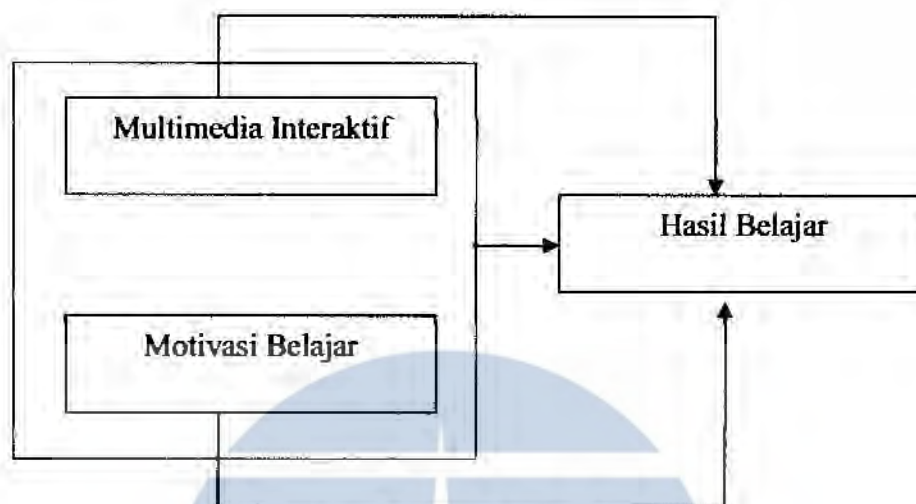
Berdasarkan uraian tersebut ada perbedaan dan persamaannya perbedaannya peneliti untuk variabel X1 penggunaan multi media interaktif dan X2 motivasi belajar dan variabel Y nya hasil belajar siswa sedangkan persamaannya adalah penerapan di SD.

### C. Kerangka Berpikir

Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari prestasi belajar siswa. Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran, diantaranya adalah tayangan media pembelajaran. Penggunaan media yang tepat akan membantu guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran. Multimedia mampu mengabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan, sehingga multimedia dapat memberikan pembelajaran yang lebih menarik. Penggunaan media pembelajaran yang menarik secara tidak langsung akan menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar. Selain itu, dengan menggunakan multimedia sebagai media akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa mencapai tujuan pembelajaran lebih baik.

Berdasarkan landasan teori yang telah dikemukakan, bahwa ada beberapa faktor psikologis siswa mempengaruhi hasil belajar. Faktor psikologis itu antara lain adalah kecerdasan, bakat, minat, motivasi, emosi dan kondisi kognitif. Karena

dirasa minat dan motivasi banyak sekali mempengaruhi hasil belajar siswa maka peneliti melakukan penelitian. Walaupun faktor dari metode belajar yang diterapkan oleh guru juga berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar. Hakikatnya belajar seperti itu sering tidak berjalan secara optimal dalam kehidupan anak sehari-hari. Ada berbagai tantangan yang merupakan kendala bagi pelaksanaan strategi belajar mengajar. ini disekolah, khususnya dari lingkungan budaya. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran IPA adalah multimedia interaktif. Menurut pendapat Smaldino dan kawan-kawan (2008) dalam Anitah (2009: 59) multimedia interaktif dapat didefinisikan sebagai berikut: Media interaktif, yaitu media yang meminta pebelajar mempraktikkan suatu keterampilan dan menerima balikan. Media interaktif berbasis komputer menciptakan lingkungan belajar multimedia dengan ciri-ciri baik video maupun pembelajaran berbasis komputer. Ini merupakan suatu sistem penyajian pelajaran dengan visual, suara, dan materi video, disajikan dengan kontrol komputer sehingga pebelajar tidak hanya dapat mendengar dan melihat gambar dan suara, tetapi memberi respon aktif. Daryanto (2010) mengungkapkan, "multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya".



Gambar 2.2 Kerangka Berfikir

#### D. Operasional Variabel

Operasional variabel dalam penelitian ini yaitu:

1. Multimedia interaktif adalah penggunaan computer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, dan video dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi berkarya dan berkomunikasi. Multimedia animasi interaktif merupakan hasil pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak, dengan bantuan computer dan grafika computer yang didalamnya terdapat komunikasi dua arah atau mempunyai timbal balik sehingga penggunanya bisa mengatur penggunaannya sendiri.
2. Motivasi dalam pembelajaran berarti sesuatu yang menggerakkan atau mendorong siswa untuk belajar yang berperan untuk menumbuhkan gairah, memunculkan rasa senang, dan semangat untuk belajar. Motivasi yang diukur

dalam penelitian ini adalah motivasi intrinsik dengan berbagai macam indikator, diantaranya adalah tekun dalam menghadapi tugas, tidak mudah putus asa, menunjukkan minat yang tinggi, tidak bergantung pada orang lain, dapat mempertahankan pendapatnya, tidak mudah terpengaruh orang lain, dan senang mencari dan memecahkan masalah-masalah (Sardiman, 2011:83). Instrumen yang digunakan untuk mengukur motivasi siswa dalam penelitian ini adalah lembar angket motivasi siswa.

3. Hasil belajar siswa merupakan kulminasi dari proses yang telah dilakukan dalam belajar. Hasil belajar siswa harus menunjukkan suatu perubahan tingkah laku atau perolehan perilaku yang baru dari siswa yang bersifat menetap, fungsional, positif, dan disadari. Bentuk perubahan tingkah laku harus menyeluruh secara komprehensif sehingga menunjukkan perubahan tingkah laku. Hasil belajar adalah skala hasil tes mata pelajaran IPA yang diukur dengan menggunakan tes terhadap pengaruh tayangan multi media interaktif dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas IV Mata Pelajaran IPA di SDN 1 Arjasa Kabupaten Situbondo Tahun pelajaran 2017/2018

#### **E. Hipotesis penelitian**

Berdasarkan uraian pada rumusan masalah dapat diduga sebagai berikut:

1. Ada pengaruh yang positif dan signifikan tayangan Multimedia Interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas IV Mata Pelajaran IPA di SDN 1 Arjasa Kabupaten Situbondo Tahun pelajaran 2017/2018.



2. Ada pengaruh yang positif dan signifikan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas IV Mata Pelajaran IPA di SDN 1 Arjasa Kabupaten Situbondo Tahun pelajaran 2017/2018.
3. Ada pengaruh yang positif dan signifikan tayangan Multimedia Interaktif dan Motivasi belajar secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa kelas IV Mata Pelajaran IPA di SDN 1 Arjasa Kabupaten Situbondo Tahun pelajaran 2017/2018.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

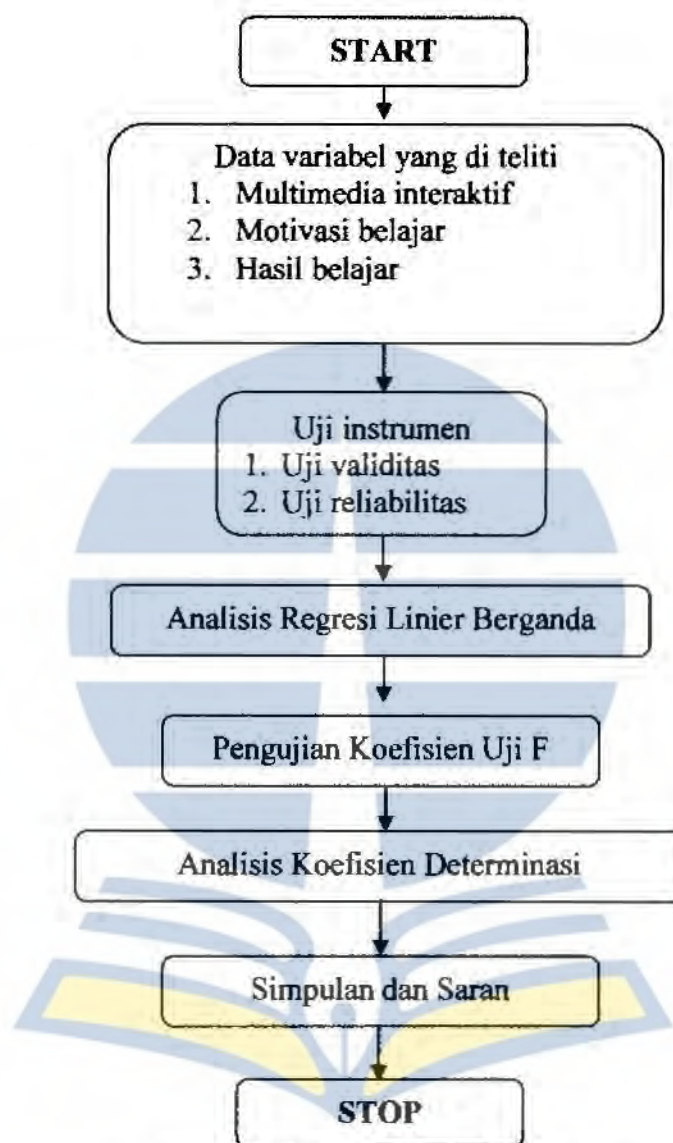
Pada bab ini dipaparkan tentang: (a) Desain Penelitian (b) Populasi dan Sampel (c) Instrumen Pendidikan (d) Prosedur Pengumpulan Data (e) Metode Analisis Data.

#### A. Desain Penelitian

Rancangan penelitian dapat diartikan sebagai strategi mengatur latar atau setting penelitian dalam hal ini bertujuan agar peneliti memperoleh data yang tepat atau valid sesuai dengan karakteristik variabel dan tujuan penelitian. Dalam penelitian ni, rancangan penelitian yang digunakan adalah "*ex post facto*" (Karlinger, 2003:165). Suatu penelitian disebut *ex post facto* karena para peneliti berhubungan dengan variabel yang telah terjadi dan mereka tidak perlu memberikan perlakuan terhadap variabel yang di teliti. (Sukardi, 2003:15)

Penelitian "*ex post facto*" merupakan penelitian dimana variabel-variabel bebas telah terjadi ketika peneliti mulai dengan pengamatan variabel terikat dalam suatu penelitian. Pada penelitian ini keterkaitan antar variabel bebas dengan variabel bebas maupun antar variabel bebas dengan variabel terikat, sudah terjadi secara alami dan peneliti dengan setting tersebut ingin melacak kembali jika dimungkinkan apa yang menjadi faktor penyebabnya.

Dalam penelitian ini desain penelitian dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 3.1 Rancangan Penelitian**

## **B. Populasi**

Populasi adalah keseluruhan objek atau individu yang ada dalam wilayah penelitian (Sugiyono, 2009:61). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV sejumlah 39 di SDN 1 Arjasa Kabupaten Situbondo.

### C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian menggunakan tes dan angket. Tes digunakan untuk menganalisa hasil belajar yang telah ditempuhnya. Sedangkan angket digunakan untuk mengukur multimedia dan motivasi belajar. Dapat dilihat pada tabel kisi-kisi penggunaan multimedia interaksi.

**Tabel 3.1 Kisi-Kisi Penggunaan Multimedia Interaktif**

Variabel	Subvariabel	Indikator
Multimedia Interaktif	Media Interaktif	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah Anda menggunakan tayangan VCD dalam belajar ?</li> <li>2. Tayangan apa yang di tayangan dengan menggunakan VCD ? Apakah anda senang mengikutinya pembelajaran tersebut ?</li> <li>3. Apakah anda belajar materi mata pelajaran IPA dengan menggunakan tayangan VCD ?</li> <li>4. Pernahkah anda belajar dengan menggunakan tayangan LCD untuk memudahkan tugas yang diselesaikan ?</li> <li>5. Belajar dengan menngunakan LCD apakah lebih cepat memahami mata pelajaran yang di pelajari ?</li> <li>6. Untuk melengkapi materi mata pelajaran IPA , apakah anda pernah memberikan copy an materi tersebut pada materi yang diberikan ?</li> <li>7. Apakah Anda sering menggunakan alat bantu media komputer dalam pembelajaran di kelas?</li> <li>8. Apakah Anda selalu mengumpulkan tugas pekerjaan rumah dan penunjang pembelajaran dengan menggunakan alat bantu komputer ?</li> <li>9. Apakah Anda sering menggunakan internet dalam mencari informasi mata</li> </ol>

Variabel	Subvariabel	Indikator
		<p>pelajaran IPA yang berkaitan materi pelajaran ?</p> <p>10. Apakah anda memanfaatkan layanan internet dalam tugas- tugas yang harus diselesaikan ?</p>

**Tabel 3.2 Kisi-Kisi Motivasi Belajar**

Variabel	Subvariabel	Indikator
Faktor-faktor motivasi terhadap hasil belajar	Motivasi Instrinsik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Adanya kebutuhan</li> <li>2. Adanya motivasi tentang cita-cita</li> <li>3. Adanya pengetahuan atau kemajuan tentang hasil yang pernah diperoleh</li> <li>4. Mengetahui hasil</li> <li>5. Minat</li> <li>6. Tujuan yang diakui</li> <li>7. Hasrat belajar</li> </ol>
	Motivasi Ekstrinsik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberi angka</li> <li>2. Hadiah</li> <li>3. Persaingan atau kompetisi</li> <li>4. Pujian</li> <li>5. Memberi ulangan</li> <li>6. Hukuman</li> </ol>

#### **D. Prosedur Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

##### **1. Kuesioner (Angket)**

Merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan dan pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya, Sugiyono (2011:142). Data diperoleh dengan memberikan angket pengaruh Multimedia Interaktif dan motivasi belajar terhadap hasil belajar di SDN 1 Arjasa.

## 2. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data yang sudah tersedia dalam bentuk catatan. Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang nilai siswa, profil sekolah, sarana dan prasarana, serta jumlah siswa yang akan diteliti.

### E. Metode Analisis Data

Agar data yang terkumpul dapat berwujud kuantitatif, maka setiap alternatif jawaban diberikan skor atau nilai. Adapun cara pemberian skor atau nilai pada masing-masing bagian adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.3 Skala likert**

No	Skor	Kategori
1.	5	Sangat Setuju (SS)
2.	4	Setuju (S)
3.	3	Netral (N)
4.	2	Tidak Setuju (TS)
5.	1	Sangat Tidak Setuju (STS)

**Sumber.** (Sugiyono, 2009:98)

Setiap penelitian, masalah penggunaan alat-alat ukur perlu mendapat perhatian agar hasil yang diperoleh adalah benar-benar dan dapat mencerminkan keadaan yang sesungguhnya dari masalah-masalah yang akan diteliti. Alat ukur yang ilmiah haruslah memenuhi kriteria sahih dan terandalkan (*valid* dan *reliable*). Sebelum instrumen penelitian (angket) digunakan dalam penelitian yang sebenarnya, terlebih dahulu diuji kesahihannya serta keandalannya. Banyaknya responden yang digunakan sebagai subyek untuk uji coba instrumen adalah sebanyak 39 responden.

### 1. Uji Validitas

Kesahihan alat ukur merupakan indeks dari kegiatan dan latihan, yaitu seberapa jauh alat ukur tersebut benar-benar mengukur apa yang perlu diukur (Ancok, 2005:13). Untuk mengukur validitas kuesioner yang diberikan kepada responden digunakan rumus korelasi product moment (Hadi, 2002:23).

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

Keterangan:

$r_{XY}$  = Korelasi *product moment*

$X$  = Skor total dari setiap item variabel tayangan Multimedia Interaktif dan Motivasi belajar

$Y$  = Skor/nilai dari setiap item variabel hasil belajar siswa

$\Sigma X$  = Jumlah skor dalam distribusi  $X$

$\Sigma Y$  = Jumlah skor dalam distribusi  $Y$

$\Sigma X^2$  = Jumlah kuadrat masing-masing skor  $X$

$\Sigma Y^2$  = Jumlah kuadrat masing-masing skor  $Y$

$N$  = Jumlah sampel

Pengujian validitas dalam penelitian ini akan menggunakan bantuan program SPSS Versi 20,0. Untuk menentukan validitas masing-masing variabel adalah dengan melihat tabel *r product moment* ( $r_{XY}$ ), dengan berdasarkan taraf signifikansi ( $\alpha$ ) 5 % dan pada  $df = N - 2 = 39 - 2 = 37$ , dimana  $r$  tabelnya ( $r_{tab}$ ) sebesar 0,316. Jika nilai  $r_{XY} < r$  tabel maka dikatakan tidak valid dan jika  $r_{XY} > r$  tabel maka dikatakan valid. Berdasarkan hasil uji validitas yang telah dilakukan

Uji validitas dilakukan pada seluruh pernyataan dalam instrumen dengan cara mengkorelasikan skor tiap pertanyaan dengan skor totalnya. Teknik korelasi yang digunakan adalah korelasi *Product Moment*. Data diolah dengan bantuan program *SPSS for Windows release 20.0*. Hasil uji validitas terhadap skor-skor variabel adalah sebagai berikut (Lampiran 4 dan 5).

Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas

Variabel	$r_{hitung}$	$r_{tabel\ 5\%}$	Interpretasi	$r_{hitung}$	$r_{tabel\ 5\%}$	Interpretasi
Multi Media Interaksi				Motivasi Belajar		
1	0,589	0,316	Valid	0,750	0,316	Valid
2	0,550	0,316	Valid	0,750	0,316	Valid
3	0,442	0,316	Valid	0,750	0,316	Valid
4	0,361	0,316	Valid	0,750	0,316	Valid
5	0,485	0,316	Valid	0,315	0,316	Valid
6	0,658	0,316	Valid	0,465	0,316	Valid
7	0,452	0,316	Valid	0,576	0,316	Valid
8	0,344	0,316	Valid	0,430	0,316	Valid
9	0,333	0,316	Valid	0,738	0,316	Valid
10	0,673	0,316	Valid	0,738	0,316	Valid
11				0,738	0,316	Valid
12				0,738	0,316	Valid
13				0,677	0,316	Valid

Sumber Data: Lampiran 4 dan 5

Dari masing-masing hasil nilai korelasi tersebut, kemudian dikonsultasikan dengan nilai  $r$  tabel pada taraf signifikansi 5% dan pada  $df = N - 2 = 39 - 2 = 37$ , dimana  $r$  tabelnya ( $r_{tabel}$ ) sebesar 0,316, sehingga dapat dilihat. Jika besar  $r$  hitung ( $r_{hitung}$ ) lebih kecil dari pada  $r$  tabel ( $r_{tabel}$ ), maka soal tersebut tidak valid dan perlu di revisi, tetapi apabila  $r$  hitung ( $r_{hitung}$ ) lebih besar daripada  $r$  tabel ( $r_{tabel}$ ) maka soal tersebut dapat dikatakan valid.

## 2. Uji Reliabilitas



Tujuan diadakannya reliabilitas adalah untuk mengetahui apakah data yang sudah terkumpul dapat dipercaya atau tidak. Menurut Suharsimi Arikunto (2006:160) mengatakan bahwa “reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut baik”. Dalam pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan teknik *Alpha Cronbach*, yang rumusnya sebagai berikut: Arikunto, (2006:165)

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{(k-1)} \right] \left[ 1 - \frac{\sum ob^2}{\sigma^2} \right]$$

$r_{11}$  = reliabilitas instrumen

$k$  = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum ob^2$  = jumlah varians butir

$\sigma^2$  = varians total

Tingkat reliabilitas dengan metode *Cronbach Alpha* diukur berdasarkan skala alpha 0 (nol) sampai 1 (satu). Adapun kriteria pengujian reliabilitas adalah jika  $t_{tabel} \geq r_{tabel}$  berarti reliabel, sebaliknya jika  $t_{tabel} \leq r_{tabel}$  berarti tidak reliabel.  $r_{tabel}$  mengacu tabel r untuk uji satu arah. Dalam penentuan tingkat reliabilitas suatu instrumen penelitian dapat diterima bila dalam kisaran  $r$  alpha > 0,60 s/d 0,80 dianggap baik / reliable serta dalam kisaran > 0,80 s/d 1.00 dianggap sangat baik / sangat reliable (Santoso, 2001:227).

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui keandalan kuesioner yaitu sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau diandalkan dan tetap konsisten jika dilakukan dua kali atau lebih pada kelompok yang sama dengan alat ukur yang

sama. Pengujian *Cronbach Alpha* digunakan untuk menguji tingkat keandalan (*reliability*) dari masing-masing angket variabel. Data diolah dengan bantuan program *SPSS for Windows release 20.0.* dengan menggunakan metode *Cronbach's Alpha*, dimana kuesioner dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,6 (Lampiran 4 dan 5. Adapun secara ringkas hasil uji reliabilitas ditunjukkan dalam tabel 4.11 berikut:

Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Koefisien Alpha	<i>Cronbach Alpha</i>	Interpretasi
Multi Media Interaktif	0,618	0,60	Reliabel
Motivasi Belajar	0,877	0,60	Reliabel

Sumber Data: Lampiran 4 dan 5

Berdasarkan tabel 4.11 yakni pengujian reliabilitas untuk menguji keandalan dari suatu alat ukur untuk masing-masing variabel. menunjukkan bahwa semua variabel memiliki hasil koefisien *Cronbach's Alpha* yang lebih besar dari 0,60. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semua konsep pengukur masing-masing variabel adalah reliabel.

### 3. Analisa regresi

Menemukan persamaan garis regresi, harga-harga koefisien prediktor dan bilangan konstantanya dapat dicari dari data yang diselidiki.

Adapun rumus yang digunakan dalam mencari persamaan garis regresi adalah sebagai berikut: Sanusi, (2011:135)

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + e$$

Keterangan:

$Y$  = Hasil Belajar

$X_1$  = Multimedia Interaktif

$X_2$  = Motivasi Belajar

$a$  = Konstanta

$b_1$ -  $b_2$  = Koefisien Regresi

$e$  = variabel pengganggu

#### 4. Pengujian Secara Parsial (Menggunakan Uji t)

Uji  $t_{hitung}$  untuk melihat secara parsial bagaimana pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y), guna menguji hipotesis yang telah ditetapkan memiliki pengaruh atau tidak, maka dilakukan uji t yang dikutip dari Sugiyono, (2012:184) menjelaskan sebagai berikut:

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

Keterangan:

$t$  = Nilai Uji t

$r$  = Nilai Efisien Korelasi

$n$  = Jumlah Sampel

Kriteria pengujian sebagai berikut:

$H_0$ :  $b_i = 0$ , artinya secara parsial tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari variabel bebas ( $X_1$ , dan  $X_2$ ) terhadap variabel terikat (Y).

$H_a: b_i \neq 0$ , artinya secara parsial terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari variabel bebas ( $X_1$ , dan  $X_2$ ) terhadap variabel terikat ( $Y$ ).

Kriteria pengambilan keputusan:

Jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  atau  $-t_{hitung} \leq -t_{tabel}$  dan nilai  $Sig < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima hal ini berarti ada pengaruh yang signifikan dari variabel bebas terhadap variabel terikat.

Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  atau  $-t_{hitung} > -t_{tabel}$  dan nilai  $Sig > 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak hal ini berarti tidak ada pengaruh yang signifikan dari variabel bebas terhadap variabel terikat.

Analisa untuk mencari t tabel adalah :

$Df = n - k$  pada  $\alpha = 0,05$

Keterangan :

$n$  = Jumlah sampel

$k$  = Variabel bebas dan terikat

### 5. Uji Secara Simultan (Menggunakan Uji F)

Uji F hitung dilakukan untuk melihat secara serentak atau bersama-sama bagaimana pengaruh variabel bebas ( $X$ ) terhadap variabel terikat ( $Y$ ). Rumus uji F yang di kutip dari Sugiono (2012:257) adalah sebagai berikut:

$$F_{reg} = \frac{R^2(N - m - 1)}{m(1 - R^2)}$$

Keterangan:

$F_h$  = Nilai  $F_{hitung}$

$r^2$  = Koefisien Determinasi

$n$  = Jumlah Sampel

$k$  = Jumlah Variabel Independent

Dasar pengambilan keputusan sebagai berikut:

1. Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  dan nilai Sig  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, artinya secara simultan variabel independent mempunyai pengaruh tidak signifikan terhadap variabel dependent.
2. Jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$  nilai Sig  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya simultan variabel independent mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependent.

Kriteria pengujian sebagai berikut:

$H_0: b_i = 0$ , artinya variabel bebas (X) secara serentak tidak berpengaruh terhadap variabel terikat (Y)

$H_a$ : minimal satu koefisien dari  $b_i \neq 0$ , artinya variabel bebas (X) secara serentak berpengaruh terhadap variabel terikat (Y).

3. Analisa untuk mencari F tabel adalah :

Df 1 = jumlah variabel bebas

Df 2 =  $n - k$

Keterangan :

$n$  = Jumlah sampel

$k$  = Variabel bebas dan terikat

## 6. Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi di gunakan untuk menunjukkan seberapa besar berpengaruh antara empat variabel yang di teliti, maka di hitung koefisien determinasi (Kd) dengan faktor-faktor lain di luar variabel dianggap konstan / tetap (*ceteris paribus*). Rumus koefisien determinasi (kd) yaitu:

$$Kd = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

Kd = Koefisien Determinasi

r = Koefisien Korelasi

Dimana apabila:

Kd = 0, artinya pengaruh variabel X terhadap variabel Y, lemah.

Kd = 1, artinya pengaruh variabel X terhadap variabel Y, kuat.

**Tabel 3.6 Tinggi Rendahnya koefisien Determinasi**

<b>Pernyataan</b>	<b>Keterangan</b>
>4%	Pengaruh Rendah Sekali
5% - 16%	Pengaruh Rendah Tapi Pasti
17% - 49%	Pengaruh Cukup Berarti
50% - 81%	Pengaruh Tinggi atau Kuat
>80%	Pengaruh Tinggi Sekali

Sumber: (Supranto, 2001:227)

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dipaparkan tentang :(a)Deskripsi Objek Penelitian (b)Hasil (c) Pembahasan.

#### A. Deskripsi Hasil Penelitian

Dalam laporan ini disajikan dalam bentuk responden penelitian, pengumpulan data dan penelitian data.

##### 1. Deskripsi Variabel Penggunaan Multimedia Interaktif

Data variabel penggunaan Multimedia Interaktif diperoleh dari angket dengan 10 butir pernyataan dan jumlah responden sebanyak 39 siswa. Berdasarkan data yang diperoleh besarnya skor adalah 47 dari skor maksimal 50 dan skor 36 dari skor minimum adalah 10. Skor tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan *SPSS Statistic 20.0 for Windows* diperoleh nilai rerata (Mean) sebesar 42,69; nilai tengah (Median) sebesar 43,00; modus (*Mode*) sebesar 43; dan standar deviasi sebesar 2,430.

Distribusi frekuensi tabel dapat dihitung dengan langkah – langkah sebagai berikut:

- 1) Menentukan jumlah kelas interval Jumlah kelas interval dihitung dengan rumus Sturges yakni jumlah kelas interval =  $1 + 3,3 \log n$ , dimana n adalah jumlah responden.

$$\begin{aligned} \text{Jumlah kelas interval} &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 39 \end{aligned}$$

$$= 1 + 3,3 (1,5911)$$

$$= 1 + 5,25 = 6,25 \text{ dibulatkan menjadi } 6$$

2) Menentukan rentang kelas (range)

Rentang kelas = skor maksimum – skor minimum

$$= 47 - 36 = 11$$

3) Menentukan panjang kelas interval

Panjang kelas interval =  $\frac{\text{rentang kelas}}{\text{jumlah kelas interval}}$

$$= \frac{11}{6} = 1,83 \text{ dibulatkan menjadi } 1,8$$

Distribusi frekuensi variabel penggunaan Multimedia Interaktif dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Variabel Penggunaan Multimedia Interaktif

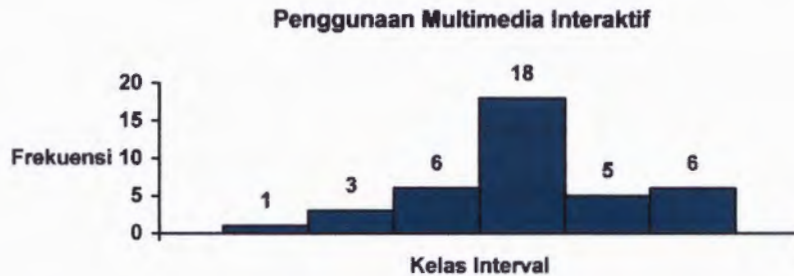
No	Kelas Interval	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	36,0 – 37,8	1	2,56
2	37,9 – 39,7	3	7,69
3	39,8 – 41,6	6	15,38
4	41,7 – 43,5	18	46,15
5	43,6 – 45,4	5	12,82
6	45,5 – 47,3	6	15,38
	Jumlah	39	100

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi variabel penggunaan Multimedia Interaktif diketahui bahwa frekuensi penggunaan Multimedia Interaktif pada interval 36,0–37,8 sebanyak 1 siswa (2,56%), interval 37,9–39,7 sebanyak 3 siswa (7,69%), interval 39,8–41,6 sebanyak 6 siswa (15,38%), interval 41,7–43,5 sebanyak 18 siswa (46,15%), interval 43,6 – 45,4 sebanyak 5 siswa (12,82%), dan interval 45,5 – 47,3 sebanyak 6 siswa (15,38%).



Data tersebut kemudian digambarkan dalam histogram sebagai berikut:



Gambar 4.1 Distribusi Frekuensi Variabel Penggunaan Multimedia Interaktif

Selanjutnya data variabel penggunaan Multimedia Interaktif dikategorikan dengan aturan sebagai berikut:

Tabel 4.2 Kecenderungan Data

No	Kategori	Rentang
1	Sangat Tinggi	$X \geq (Mi + 1,5SDi)$
2	Tinggi	$Mi \leq X < (Mi + 1,5SDi)$
3	Rendah	$(Mi - 1,5SDi) \leq X < Mi$
4	Sangat Rendah	$X < (Mi - 1,5SDi)$

Sumber: (Mardapi, 2008:123)

Mean ideal ( $Mi$ ) dan standar deviasi ideal ( $SDi$ ) diperoleh berdasarkan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Mean ideal (Mi)} &= \frac{1}{2} (\text{skor maksimum} + \text{skor minimum}) \\ &= \frac{1}{2} (47 + 36) \\ &= \frac{1}{2} (83) = 41,5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Standar Deviasi Ideal} &= \frac{1}{6} (\text{skor maksimum} - \text{skor minimum}) \\ &= \frac{1}{6} (47 - 36) \\ &= \frac{1}{6} (11) = 1,83 \end{aligned}$$

$$1,5 \text{ SDi} = 1,5 \times 1,83 = 2,745$$

$$\begin{aligned} \text{Kelompok sangat tinggi} &= X \geq (M_i + 1,5SD_i) \\ &= X \geq (41,5 + 2,745) \\ &= X \geq 44,245 \text{ dibulatkan menjadi } X \geq 44 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Kelompok tinggi} &= M_i \leq X < (M_i + 1,5SD_i) \\ &= 41,5 \leq X < (41,5 + 2,745) \\ &= 41,5 \leq X < 44,245 \\ &= \text{dibulatkan menjadi } 42 \leq X < 44 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Kelompok rendah} &= (M_i - 1,5SD_i) \leq X < M_i \\ &= (41,5 - 2,745) \leq X < 41,5 \\ &= 38,755 \leq X < 41,5 \\ &= \text{dibulatkan menjadi } 39 \leq X < 42 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Kelompok sangat rendah} &= X < (M_i - 1,5SD_i) \\ &= X < (41,5 - 2,745) \\ &= X < 38,755 \text{ dibulatkan menjadi } X < 39 \end{aligned}$$

Berdasarkan data kecenderungan yang telah dihitung, maka dapat dibuat distribusi frekuensi kecenderungan sebagai berikut:

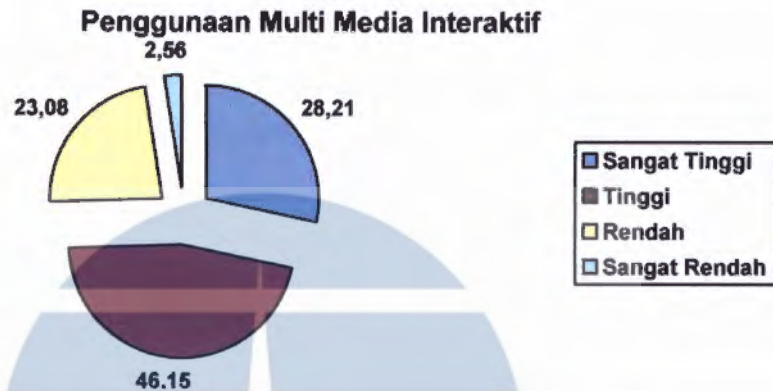
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Kecenderungan Penggunaan Multi Media Interaktif

No	Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	$X \geq 44$	Sangat Tinggi	11	28,21
2	$42 \leq X < 44$	Tinggi	18	46,15
3	$39 \leq X < 42$	Rendah	9	23,08
4	$X < 39$	Sangat Rendah	1	2,56
Jumlah			39	100

Sumber: Data primer yang diolah

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa kecenderungan penggunaan multi media interaktif terdapat 11 siswa dalam kategori sangat tinggi (28,21%), 18

siswa dalam kategori tinggi (46,15%), 9 siswa dalam kategori rendah (23,08%), dan 1 siswa dalam kategori sangat rendah (2,56%). Distribusi kecenderungan penggunaan multi media interaktif dapat digambarkan pada pie chart berikut ini:



Gambar 4.2 Pie Chart Kecenderungan Variabel Penggunaan Multimedia Interaktif

Gambar di atas menunjukkan bahwa variabel penggunaan Multimedia Interaktif memiliki kecenderungan tinggi yaitu sebesar 46,15%.

## 2. Deskripsi Variabel Motivasi Belajar

Data variabel motivasi belajar diperoleh dari angket dengan 13 butir pernyataan dan jumlah responden sebanyak 39 siswa. Berdasarkan data yang diperoleh besarnya skor maksimum adalah 55 dan skor minimum adalah 40. Skor tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan *SPSS Statistic 20.0 for Windows* diperoleh nilai rerata (Mean) sebesar 48,54; nilai tengah (Median) sebesar 50,00; modus (*Mode*) sebesar 51; dan standar deviasi sebesar 4,442.

Distribusi frekuensi tabel dapat dihitung dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 4) Menentukan jumlah kelas interval Jumlah kelas interval dihitung dengan rumus Sturges yakni jumlah kelas interval =  $1 + 3,3 \log n$ , dimana  $n$  adalah jumlah responden.

$$\begin{aligned} \text{Jumlah kelas interval} &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 39 \\ &= 1 + 3,3 (1,5911) \\ &= 1 + 5,25 = 6,25 \text{ dibulatkan menjadi } 6 \end{aligned}$$

- 5) Menentukan rentang kelas (range)

$$\begin{aligned} \text{Rentang kelas} &= \text{skor maksimum} - \text{skor minimum} \\ &= 55 - 40 = 15 \end{aligned}$$

- 6) Menentukan panjang kelas interval

$$\begin{aligned} \text{Panjang kelas interval} &= \frac{\text{rentang kelas}}{\text{jumlah kelas interval}} \\ &= \frac{15}{6} = 2,5 \text{ dibulatkan menjadi } 2,5 \end{aligned}$$

Distribusi frekuensi variabel motivasi belajar dapat dilihat pada tabel berikut:

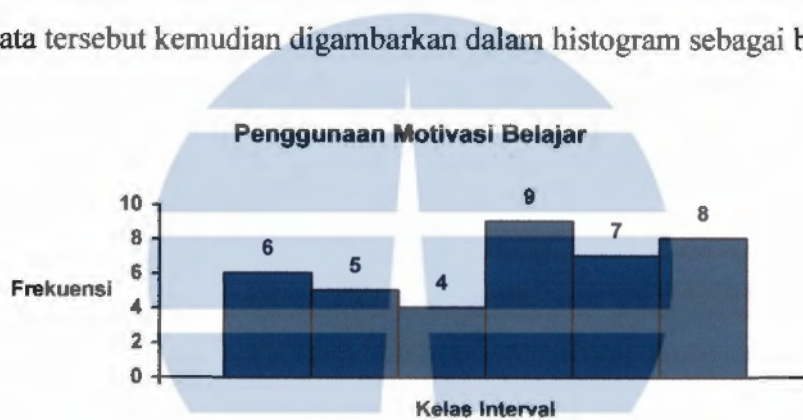
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Variabel Motivasi Belajar

No	Kelas Interval	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	40,0 – 42,5	6	15,38
2	42,6 – 45,1	5	12,82
3	45,2 – 47,7	4	10,26
4	47,8 – 50,3	9	23,08
5	50,4 – 52,9	7	17,95
6	53,0 – 55,5	8	20,51
	Jumlah	39	100

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi variabel motivasi belajar diketahui bahwa frekuensi motivasi belajar pada interval 40,0–42,5 sebanyak 6 siswa (15,38%), interval 42,6–45,1 sebanyak 5 siswa (12,82%), interval 45,2–47,7 sebanyak 4 siswa (10,26%), interval 47,8–50,3 sebanyak 9 siswa (23,08%), interval 50,4–52,9 sebanyak 7 siswa (17,95%), dan interval 53,0–55,5 sebanyak 8 siswa (20,51%).

Data tersebut kemudian digambarkan dalam histogram sebagai berikut:



Gambar 4.3 Distribusi Frekuensi Variabel Motivasi Belajar

Selanjutnya data variabel motivasi belajar dikategorikan dengan aturan sebagai berikut:

Tabel 4.5 Kecenderungan Data

No	Kategori	Rentang
1	Sangat Tinggi	$X \geq (Mi + 1,5SDi)$
2	Tinggi	$Mi \leq X < (Mi + 1,5SDi)$
3	Rendah	$(Mi - 1,5SDi) \leq X < Mi$
4	Sangat Rendah	$X < (Mi - 1,5SDi)$

Sumber: Djemari Mardapi, 2008:123)

Mean ideal ( $Mi$ ) dan standar deviasi ideal ( $SDi$ ) diperoleh berdasarkan rumus sebagai berikut:

$$\text{Mean ideal (Mi)} = \frac{1}{2} (\text{skor maksimum} + \text{skor minimum})$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{1}{2} (55 + 40) \\
 &= \frac{1}{2} (95) = 47,5 \\
 \text{Standar Deviasi Ideal} &= \frac{1}{6} (\text{skor maksimum} - \text{skor minimum}) \\
 &= \frac{1}{6} (55 - 40) \\
 &= \frac{1}{6} (15) = 2,5 \\
 1,5 \text{ SDi} &= 1,5 \times 2,5 = 3,75 \\
 \text{Kelompok sangat tinggi} &= X \geq (Mi + 1,5SDi) \\
 &= X \geq (47,5 + 3,75) \\
 &= X \geq 51,25 \text{ dibulatkan menjadi } X \geq 51 \\
 \text{Kelompok tinggi} &= Mi \leq X < (Mi + 1,5SDi) \\
 &= 47,5 \leq X < (47,5 + 3,75) \\
 &= 48 \leq X < 51,25 \\
 &= \text{dibulatkan menjadi } 48 \leq X < 51 \\
 \text{Kelompok rendah} &= (Mi - 1,5SDi) \leq X < Mi \\
 &= (47,5 - 3,75) \leq X < 47,5 \\
 &= 43,75 \leq X < 47,5 \\
 &= \text{dibulatkan menjadi } 44 \leq X < 48 \\
 \text{Kelompok sangat rendah} &= X < (Mi - 1,5SDi) \\
 &= X < (47,5 - 3,75) \\
 &= X < 43,75 \text{ dibulatkan menjadi } X < 44
 \end{aligned}$$

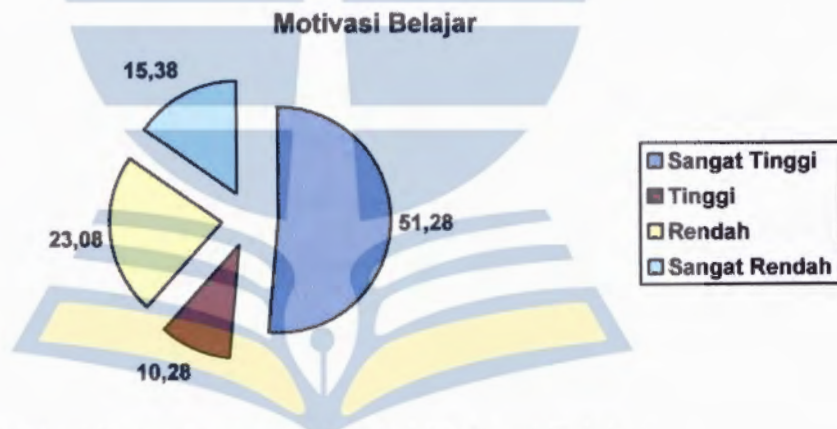
Berdasarkan data kecenderungan yang telah dihitung, maka dapat dibuat distribusi frekuensi kecenderungan sebagai berikut:

Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Kecenderungan Motivasi Belajar

No	Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	$X \geq 51$	Sangat Tinggi	20	51,28
2	$48 \leq X < 51$	Tinggi	4	10,26
3	$44 \leq X < 48$	Rendah	9	23,08
4	$X < 44$	Sangat Rendah	6	15,38
Jumlah			39	100

Sumber: Data primer yang diolah

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa kecenderungan motivasi belajar terdapat 20 siswa dalam kategori sangat tinggi (51,28%), 4 siswa dalam kategori tinggi (10,26%), 9 siswa dalam kategori rendah (23,08%), dan 6 siswa dalam kategori sangat rendah (15,38%). Distribusi kecenderungan motivasi belajar dapat digambarkan pada pie chart berikut ini:



Gambar 4.4 Pie Chart Kecenderungan Variabel Motivasi Belajar

Gambar di atas menunjukkan bahwa variabel motivasi belajar memiliki kecenderungan sangat tinggi yaitu sebesar 51,28%.

### 3. Deskripsi Variabel Hasil Belajar

Data hasil belajar diperoleh dari nilai rata-rata ulangan harian siswa pada pelajaran IPA. Berdasarkan penelitian melalui dokumentasi diketahui perolehan

nilai siswa tertinggi adalah 95 dan nilai terendah adalah 65 setelah dilakukan analisis dengan menggunakan *SPSS Statistic 20.0 for Windows* diketahui bahwa nilai rerata (Mean) sebesar 77,56; nilai tengah (Median) sebesar 75,00; modus (Mode) sebesar 70; dan standar deviasi sebesar 7,769.

Distribusi frekuensi tabel dapat dihitung dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menentukan jumlah kelas interval Jumlah kelas interval dihitung dengan rumus Sturges yakni jumlah kelas interval =  $1 + 3,3 \log n$ , dimana  $n$  adalah jumlah responden.

$$\begin{aligned} \text{Jumlah kelas interval} &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 39 \\ &= 1 + 3,3 (1,5911) \\ &= 1 + 5,25 = 6,25 \text{ dibulatkan menjadi } 6 \end{aligned}$$

- 2) Menentukan rentang kelas (range)

$$\begin{aligned} \text{Rentang kelas} &= \text{skor maksimum} - \text{skor minimum} \\ &= 95 - 65 = 30 \end{aligned}$$

- 3) Menentukan panjang kelas interval

$$\begin{aligned} \text{Panjang kelas interval} &= \frac{\text{rentang kelas}}{\text{jumlah kelas interval}} \\ &= \frac{30}{6} = 5 \end{aligned}$$

Distribusi frekuensi variabel motivasi belajar dapat dilihat pada tabel berikut:



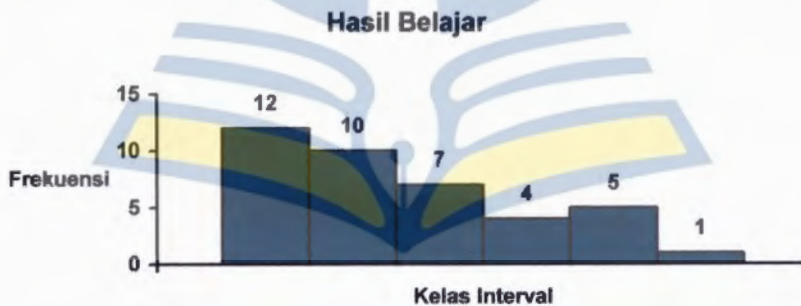
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Variabel Hasil Belajar

No	Kelas Interval	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	65 - 70	12	30,77
2	71 - 76	10	25,64
3	77 - 82	7	17,95
4	83 - 88	4	10,26
5	89 - 94	5	12,82
6	95 - 100	1	2,56
	Jumlah	39	100

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi variabel hasil belajar diketahui bahwa frekuensi hasil belajar pada interval 65–70 sebanyak 12 siswa (30,77%), interval 71–76 sebanyak 10 siswa (25,64%), interval 77–82 sebanyak 7 siswa (17,95%), interval 83–88 sebanyak 4 siswa (10,26%), interval 89–94 sebanyak 5 siswa (12,82%), dan interval 95–100 sebanyak 1 siswa (2,56%).

Data tersebut kemudian digambarkan dalam histogram sebagai berikut:



Gambar 4.5 Distribusi Frekuensi Variabel Hasil Belajar

Selanjutnya data variabel motivasi belajar dikategorikan dengan aturan sebagai berikut:

Tabel 4.8 Kecenderungan Data

No	Kategori	Rentang
1	Sangat Tinggi	$X \geq (Mi + 1,5SDi)$
2	Tinggi	$Mi \leq X < (Mi + 1,5SDi)$
3	Rendah	$(Mi - 1,5SDi) \leq X < Mi$
4	Sangat Rendah	$X < (Mi - 1,5SDi)$

Sumber: Djemari Mardapi, 2008:123)

Mean ideal ( $Mi$ ) dan standar deviasi ideal ( $SDi$ ) diperoleh berdasarkan rumus sebagai berikut:

$$\text{Mean ideal (Mi)} = \frac{1}{2} (\text{skor maksimum} + \text{skor minimum})$$

$$= \frac{1}{2} (95 + 65)$$

$$= \frac{1}{2} (160) = 80$$

$$\text{Standar Deviasi Ideal} = \frac{1}{6} (\text{skor maksimum} - \text{skor minimum})$$

$$= \frac{1}{6} (95 - 65)$$

$$= \frac{1}{6} (30) = 5$$

$$1,5 \text{ SDi} = 1,5 \times 5 = 7,5$$

$$\text{Kelompok sangat tinggi} = X \geq (Mi + 1,5SDi)$$

$$= X \geq (80 + 7,5)$$

$$= X \geq 87,5 \text{ dibulatkan menjadi } X \geq 88$$

$$\text{Kelompok tinggi} = Mi \leq X < (Mi + 1,5SDi)$$

$$= 80 \leq X < (80 + 7,5)$$

$$= 80 \leq X < 87,5$$

$$= \text{dibulatkan menjadi } 80 \leq X < 88$$

$$\text{Kelompok rendah} = (Mi - 1,5SDi) \leq X < Mi$$

$$= (80 - 7,5) \leq X < 80$$

$$= 72,5 \leq X < 80$$

$$= \text{dibulatkan menjadi } 73 \leq X < 80$$

$$\text{Kelompok sangat rendah} = X < (M_i - 1,5SD_i)$$

$$= X < (80 - 7,5)$$

$$= X < 72,5 \text{ dibulatkan menjadi } X < 73$$

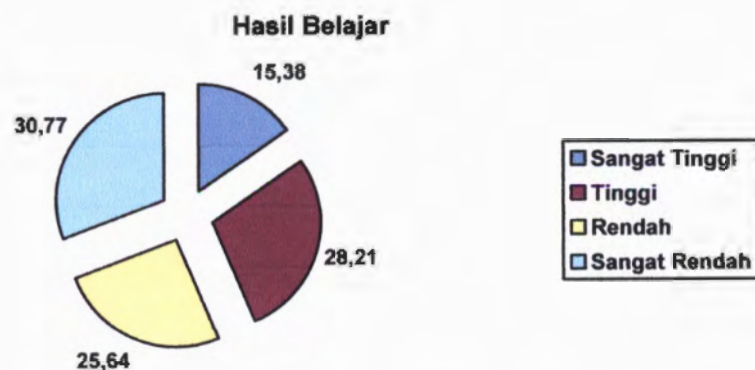
Berdasarkan data kecenderungan yang telah dihitung, maka dapat dibuat distribusi frekuensi kecenderungan sebagai berikut:

Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Kecenderungan Hasil Belajar

No	Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	$X \geq 88$	Sangat Tinggi	6	15,38
2	$80 \leq X < 88$	Tinggi	11	28,21
3	$73 \leq X < 80$	Rendah	10	25,64
4	$X < 73$	Sangat Rendah	12	30,77
Jumlah			39	100

Sumber: Data primer yang diolah

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa kecenderungan hasil belajar terdapat 6 siswa dalam kategori sangat tinggi (15,38%), 11 siswa dalam kategori tinggi (28,21%), 10 siswa dalam kategori rendah (25,64%), dan 12 siswa dalam kategori sangat rendah (30,77%). Distribusi kecenderungan motivasi belajar dapat digambarkan pada pie chart berikut ini:



Gambar 4.6 Pie Chart Kecenderungan Variabel Hasil Belajar

Gambar di atas menunjukkan bahwa variabel Hasil belajar memiliki kecenderungan sangat rendah yaitu sebesar 30,77%.

## **B. Hasil Penelitian**

### **1. Hasil Uji Hipotesis**

Pengujian hipotesis penelitian ini dilakukan untuk menguji pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Pengujian hipotesis pertama dan kedua untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat secara sendiri-sendiri dengan menggunakan teknik analisis regresi sederhana. Sedangkan pengujian hipotesis ketiga untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat secara bersama-sama menggunakan teknik analisis regresi ganda. Kedua teknik ini menggunakan bantuan komputer program *SPSS Statistic 20.0 for Windows*.

#### **1) Pengujian Hipotesis Pertama**

Hipotesis pertama dalam penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan Multimedia Interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas IV Mata Pelajaran IPA di SDN 1 Arjasa Kabupaten Situbondo Tahun pelajaran 2016/2017”. Sedangkan bentuk hipotesisnya adalah:

H<sub>0</sub> : Tidak terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan Multimedia Interaktif terhadap hasil belajar.

H<sub>a</sub> : Terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan Multimedia Interaktif terhadap hasil belajar.

Pengujian hipotesis pertama menggunakan analisis regresi sederhana yang diperoleh dengan perhitungan *SPSS Statistics 20.0 For Windows*. Hasil uji hipotesis tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.10 Rangkuman Hasil Uji Regresi Sederhana X1-Y

Sumber	Koef.	r	r <sup>2</sup>	t <sub>hitung</sub>	t <sub>tabel</sub>	ρ	Ket
Kons.	-6,327						
X1	1,965	0,615	0,378	4,738	1,688	0,000	Positif Signifikan

Sumber: Data primer yang diolah

a. Persamaan Garis Regresi dengan 1 Prediktor

Berdasarkan tabel di atas, maka persamaan garis regresi dapat dinyatakan dalam persamaan berikut:

$$Y = 1,965X_1 - 6,327$$

Persamaan tersebut menunjukkan bahwa nilai koefisien X1 sebesar 1,965 yang berarti apabila nilai penggunaan Multimedia Interaktif meningkat 1 satuan maka nilai hasil belajar akan meningkat sebesar 1,965satuan.

b. Korelasi antara Prediktor X dengan Kriteria Y

Nilai koefisien korelasi ( $r_{x1y}$ ) pada tabel di atas adalah 0,615. Koefisien korelasi bernilai positif maka terdapat pengaruh positif variabel penggunaan Multimedia Interaktif terhadap hasil belajar artinya semakin tinggi penggunaan Multimedia Interaktif semakin tinggi pula hasil belajar.

c. Koefisien determinasi  $r^2_{x_1y}$

Koefisien determinasi menunjukkan tingkat ketepatan garis regresi yang digunakan untuk mengetahui berapa besar pengaruh suatu variabel terhadap variabel lainnya. Berdasarkan analisis pada tabel di atas diketahui bahwa koefisien determinasi ( $r^2_{x_1y}$ ) sebesar 0,378. Nilai tersebut kemudian diubah ke bentuk persen menjadi 37,80% yang berarti penggunaan Multimedia Interaktif mampu menjelaskan 37,80% berpengaruh terhadap perubahan hasil belajar. Sedangkan sisanya menunjukkan masih ada 62,30% faktor atau variabel lain yang tidak mempengaruhi hasil belajar.

d. Menguji Signifikansi dengan Uji t

Uji signifikan bertujuan untuk mengetahui signifikansi pengaruh penggunaan multi media interaktif terhadap hasil belajar. Uji signifikansi menggunakan uji t. Berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai t sebesar 4,738. Hasil tersebut jika dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  sebesar 1,688 pada taraf signifikansi 5% maka nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4,738 > 1,688$ ). Apabila  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan multi media interaktif terhadap hasil belajar.

2) Pengujian Hipotesis Kedua

Hipotesis pertama dalam penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa

kelas IV Mata Pelajaran IPA di SD Negeri 1 Arjasa Situbondo Tahun pelajaran 2016/2017". Sedangkan bentuk hipotesisnya adalah:

H<sub>0</sub> : Tidak terdapat pengaruh positif dan signifikan motivasi belajar terhadap hasil belajar.

H<sub>a</sub> : Terdapat pengaruh positif dan signifikan motivasi belajar terhadap hasil belajar.

Pengujian hipotesis pertama menggunakan analisis regresi sederhana yang diperoleh dengan perhitungan *SPSS Statistics 20.0 For Windows*. Hasil uji hipotesis tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.11 Rangkuman Hasil Uji Regresi Sederhana X<sub>2</sub>-Y

Sumber	Koef.	r	r <sup>2</sup>	t <sub>hitung</sub>	t <sub>tabel</sub>	ρ	Ket
Kons.	34,434						
X <sub>2</sub>	0,889	0,508	0,258	3,588	1,688	0,001	Positif Signifikan

Sumber: Data primer yang diolah

a. Persamaan Garis Regresi dengan 1 Prediktor

Berdasarkan tabel di atas, maka persamaan garis regresi dapat dinyatakan dalam persamaan berikut:

$$Y = 0,889X_2 + 34,434$$

Persamaan tersebut menunjukkan bahwa nilai koefisien X<sub>2</sub> sebesar 0,889 yang berarti apabila nilai motivasi belajar meningkat 1 satuan maka nilai hasil belajar akan meningkat sebesar 0,889 satuan.

b. Korelasi antara Prediktor X dengan Kriteria Y

Nilai koefisien korelasi ( $r_{x_2y}$ ) pada tabel di atas adalah 0,508. Koefisien korelasi bernilai positif maka terdapat pengaruh positif

variabel motivasi belajar terhadap hasil belajar artinya semakin tinggi motivasi belajar semakin tinggi pula hasil belajar.

c. Koefisien determinasi  $r^2_{x_2y}$

Koefisien determinasi menunjukkan tingkat ketepatan garis regresi yang digunakan untuk mengetahui berapa besar pengaruh suatu variabel terhadap variabel lainnya. Berdasarkan analisis pada tabel di atas diketahui bahwa koefisien determinasi ( $r^2_{x_2y}$ ) sebesar 0,258. Nilai tersebut kemudian diubah ke bentuk persen menjadi 25,8% yang berarti motivasi belajar mampu menjelaskan 25,8% berpengaruh terhadap perubahan hasil belajar. Sedangkan sisanya menunjukkan masih ada 74,2% faktor atau variabel lain yang tidak mempengaruhi hasil belajar.

d. Menguji Signifikansi dengan Uji t

Uji signifikan bertujuan untuk mengetahui signifikansi pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar. Uji signifikansi menggunakan uji t. Berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai t sebesar 3,588. Hasil tersebut jika dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  sebesar 1,688 pada taraf signifikansi 5% maka nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,588 > 1,688$ ). Apabila  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan motivasi belajar terhadap hasil belajar.



### 3) Pengujian Hipotesis Ketiga

Hipotesis pertama dalam penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan multi media dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas IV Mata Pelajaran IPA di SDN 1 Arjasa Kabupaten Situbondo Tahun pelajaran 2016/2017”. Sedangkan bentuk hipotesisnya adalah:

H<sub>0</sub> : Tidak terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan multi media dan motivasi belajar terhadap hasil belajar.

H<sub>a</sub> : Terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan multi media dan motivasi belajar terhadap hasil belajar.

Pengujian hipotesis pertama menggunakan analisis regresi sederhana yang diperoleh dengan perhitungan *SPSS Statistics 20.0 For Windows*. Hasil uji hipotesis tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.12 Rangkuman Hasil Uji Regresi Ganda

Sumber	Koef.	r	r <sup>2</sup>	F <sub>hitung</sub>	F <sub>tabel</sub>	p	Ket
Kons.	-19,799	0,694	0,481	16,697	3,259	0,000	Positif Signifikan
X1	1,602						
X2	0,597						

Sumber: Data primer yang diolah

#### a. Persamaan Garis Regresi

Berdasarkan tabel di atas, maka persamaan garis regresi ganda dapat dinyatakan dalam persamaan berikut:

$$Y = 1,602X_1 + 0,597X_2 - 19,799$$

Persamaan tersebut menunjukkan bahwa nilai koefisien X<sub>1</sub> sebesar 1,602 yang berarti apabila nilai penggunaan multi media

interaktif meningkat 1 satuan maka nilai hasil belajar akan meningkat sebesar 1,602 satuan dengan asumsi  $X_2$  tetap. Nilai koefisien  $X_2$  sebesar 0,597 yang berarti apabila nilai motivasi belajar meningkat 1 satuan maka nilai hasil belajar akan meningkat sebesar 0,597 satuan dengan asumsi  $X_1$  tetap.

b. Korelasi antara Prediktor X dengan Kriteria Y

Nilai koefisien korelasi ( $R_{y(1,2)}$ ) pada tabel di atas adalah 0,694. Koefisien korelasi bernilai positif maka terdapat pengaruh positif variabel penggunaan multi media interaktif dan motivasi belajar terhadap hasil belajar, artinya semakin tinggi penggunaan multi media interaktif dan motivasi belajar semakin tinggi pula hasil belajar.

c. Koefisien determinasi  $R^2$

Koefisien determinasi menunjukkan tingkat ketepatan garis regresi yang digunakan untuk mengetahui berapa besar pengaruh suatu variabel terhadap variabel lainnya. Berdasarkan analisis pada tabel di atas diketahui bahwa koefisien determinasi ( $R^2_{y(1,2)}$ ) sebesar 0,481. Nilai tersebut kemudian diubah ke bentuk persen menjadi 48,10% yang berarti bahwa penggunaan multi media interaktif dan motivasi belajar mampu menjelaskan 48,10% berpengaruh terhadap perubahan hasil belajar. Sedangkan sisanya masih ada 51,90% faktor atau variabel lain yang tidak mempengaruhi hasil belajar.

d. Menguji Signifikansi dengan Uji F

Uji signifikan bertujuan untuk mengetahui signifikansi pengaruh penggunaan multi media interaktif dan motivasi belajar secara bersama-sama terhadap hasil belajar. Uji signifikansi menggunakan uji F. Berdasarkan hasil uji F diperoleh nilai F sebesar 16,697. Hasil tersebut jika dibandingkan dengan  $F_{tabel}$  sebesar 3,259 pada taraf signifikansi 5% maka nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  ( $16,697 > 3,259$ ). Apabila  $F_{hitung}$  lebih besar dari  $F_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan multi media interaktif dan motivasi belajar secara bersama-sama terhadap hasil belajar

4) Sumbangan Relatif (SR) dan Sumbangan Efektif (SE)

Berdasarkan hasil analisis regresi ganda dapat diketahui besarnya Sumbangan Relatif (SR) dan Sumbangan Efektif (SE) masing-masing variabel bebas (variabel penggunaan multi media interaktif dan motivasi belajar) terhadap variabel terikat (variabel hasil belajar). Besarnya SR dan SE dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.13 Sumbangan Relatif (SR) dan Sumbangan Efektif (SE)

No	Nama Variabel	Sumbangan Relatif	Sumbangan Efektif
1	Penggunaan Multi Media Interaktif ( $X_1$ )	70,22%	33,77%
2	Motivasi Belajar ( $X_2$ )	29,78%	14,32%
	Jumlah	100%	48,10%

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa penggunaan multi media interaktif ( $X_1$ ) memberikan Sumbangan Relatif sebesar 70,22% dan Motivasi belajar ( $X_2$ ) memberikan Sumbangan Relatif sebesar 29,78%. Sedangkan Sumbangan Efektif dari masing-masing variabel yaitu penggunaan multi media interaktif ( $X_1$ ) sebesar 33,77% dan motivasi belajar ( $X_2$ ) sebesar 14,32%. Total dari Sumbangan Efektif sebesar 48,10%, yang artinya secara bersama-sama variabel penggunaan multi media interaktif ( $X_1$ ) dan motivasi belajar ( $X_2$ ) memberikan Sumbangan Efektif sebesar 48,10% terhadap hasil belajar, sedangkan 51,90% diberikan oleh variabel lain yang tidak dibahas pada penelitian ini.

### C. Pembahasan

Untuk mendiskusikan hasil penelitian data dari pengujian hipotesis berikut ini disajikan rekapitulasi hasil analisa data sebagai berikut:

1. Pengaruh Tayangan Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa kelas IV Mata Pelajaran IPA di SDN 1 Arjasa Kabupaten Situbondo Tahun pelajaran 2016/2017

Hasil perhitungan menggunakan analisis regresi sederhana diketahui bahwa nilai koefisien korelasi ( $r_{x1y}$ ) adalah 0,615. Hasil tersebut menunjukkan bahwa koefisien korelasi bernilai positif maka terdapat pengaruh positif variabel penggunaan multi media interaktif terhadap hasil belajar. Sedangkan koefisien determinasi ( $r^2_{x1y}$ ) sebesar 0,378 atau 37,80% yang artinya bahwa penggunaan multi media interaktif mampu menjelaskan

37,80% perubahan hasil belajar IPA. Berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 4,738. Hasil tersebut jika dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  sebesar 1,688 pada taraf signifikansi 5% maka nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4,738 > 1,670$ ). Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan multi media interaktif terhadap hasil belajar IPA siswa Kelas IV di SDN 1 Arjasa Kabupaten Situbondo. Besarnya sumbangan efektif penggunaan multi media interaktif terhadap hasil belajar sebesar 33,77%.

Hasil analisis tersebut diperkuat oleh teori Widada HR (2010:162) dengan menulis buku yang berjudul Multimedia Interaktif untuk Guru dan Profesional yang menyebutkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Salah satu faktor ekstrinsik yang mempengaruhi hasil belajar adalah penggunaan multi media interaktif. Menurut Sadiman (2006:6) media adalah “segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”. Sedangkan hasil belajar menurut Ngalim Purwanto (2003:98) “suatu pembuktian yang akan menunjukkan sampai dimana tingkat kemampuan dan keberhasilan siswa dalam pencapaian tujuan-tujuan kurikuler”

2. Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar siswa kelas IV Mata Pelajaran IPA di SDN 1 Arjasa Kabupaten Situbondo Tahun pelajaran 2016/2017

Hasil perhitungan menggunakan analisis regresi sederhana diketahui bahwa nilai koefisien korelasi ( $r_{x_2y}$ ) adalah 0,889. Hasil tersebut menunjukkan bahwa koefisien korelasi bernilai positif maka terdapat pengaruh positif variabel motivasi belajar terhadap hasil belajar. Sedangkan koefisien determinasi ( $r^2_{x_2y}$ ) sebesar 0,508 atau 50,8% yang artinya bahwa motivasi belajar mampu menjelaskan 50,8% perubahan hasil belajar IPA. Berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 3,588. Hasil tersebut jika dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  sebesar 1,688 pada taraf signifikansi 5% maka nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,588 > 1,670$ ). Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPA siswa Kelas IV di SDN 1 Arjasa Kabupaten Situbondo. Besarnya sumbangan efektif motivasi belajar terhadap hasil belajar sebesar 14,32%

Hasil analisis tersebut diperkuat oleh teori bahwa salah satu faktor intrinsik yang mempengaruhi hasil belajar adalah motivasi belajar. Menurut Sardiman (2002:75) dalam bukunya yang berjudul *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* "motivasi merupakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang itu mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu". Sedangkan motivasi belajar adalah serangkaian usaha yang berupa dorongan seseorang untuk belajar.

Berdasarkan hasil perhitungan yang diperkuat oleh teori dan hasil penelitian, maka tinggi rendahnya hasil belajar mengetik manual dipengaruhi oleh motivasi belajar. Motivasi belajar merupakan dorongan yang berasal dari

dalam atau luar diri seseorang sehingga dapat menimbulkan kegiatan belajar. Adanya motivasi dalam diri seorang siswa akan mendorong siswa untuk aktif melakukan kegiatan belajar secara rutin dan terus menerus. Apabila motivasi siswa pada saat mengetik manual tinggi maka siswa akan mudah untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, seseorang yang ingin memperoleh hasil belajar yang tinggi harus mempunyai motivasi yang tinggi untuk belajar.

3. Pengaruh Tayangan Multi Media Interaktif dan Motivasi Belajar secara bersama-sama terhadap Hasil Belajar siswa kelas IV Mata Pelajaran IPA di SD Negeri 1 Arjasa Situbondo Tahun pelajaran 2016/2017.

Berdasarkan hasil perhitungan regresi ganda menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan multi media interaktif dan motivasi belajar secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa kelas IV Mata Pelajaran IPA di SD Negeri 1 Arjasa Situbondo. Hasil analisis diperoleh nilai koefisien korelasi ( $R_{y(1,2)}$ ) sebesar 0,694, koefisien korelasi tersebut bernilai positif maka terdapat pengaruh positif variabel penggunaan multi media interaktif dan motivasi belajar terhadap hasil belajar. Harga koefisien determinasi ( $R^2_{y(1,2)}$ ) sebesar 0,481 atau 48,10% yang berarti bahwa penggunaan multi media interaktif dan motivasi belajar mampu menjelaskan 48,10% perubahan hasil belajar. Sedangkan hasil uji F diperoleh nilai F sebesar 16,697. Hasil tersebut jika dibandingkan dengan  $F_{tabel}$  sebesar 3,259 pada taraf signifikansi 5% maka nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  ( $16,697 > 3,259$ ). Besarnya sumbangan efektif penggunaan multi media interaktif dan motivasi

belajar secara bersama-sama terhadap hasil belajar IPA sebesar 48,10%, sedangkan 51,90% berasal dari variabel lain yang tidak dibahas pada penelitian ini.

Hasil analisis di atas diperkuat oleh teori dari Slameto (2010:54) yang berjudul Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi dua yaitu faktor intern dan ektern. Salah satu faktor intern adalah motivasi belajar, sedangkan salah satu faktor ektern adalah penggunaan multi media interaktif. Ketepatan penggunaan multi media interaktif dapat mendorong motivasi belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Semakin tinggi penggunaan multi media interaktif dan motivasi belajar maka semakin tinggi pula hasil belajar yang diperoleh siswa. namun apabila penggunaan multi media interaktif dan motivasi belajar rendah maka hasil belajar siswa rendah pula.





## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini dipaparkan tentang: (a) Kesimpulan (b) Saran

#### A. Kesimpulan

Simpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian dan pembahasan adalah sebagai berikut:

1. Terdapat ada korelasi positif yang tinggi antara tayangan Multi Media Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa kelas IV Mata Pelajaran IPA di SD Negeri 1 Arjasa Situbondo. Hasil perhitungan menggunakan analisis regresi sederhana diketahui bahwa nilai tinggi koefisien korelasi ( $r_{x1y}$ ) adalah 0,615. Hasil tersebut menunjukkan bahwa koefisien korelasi bernilai positif maka terdapat pengaruh positif variabel penggunaan multi media interaktif terhadap hasil belajar. Koefisien determinasi ( $r^2_{x1y}$ ) sebesar 0,378 atau 37,80% yang artinya bahwa penggunaan multi media interaktif mampu menjelaskan 37,80% perubahan hasil belajar IPA. Berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 4,738. Hasil tersebut jika dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  sebesar 1,688 pada taraf signifikansi 5% maka nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4,738 > 1,670$ ). Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan multi media interaktif terhadap hasil belajar IPA siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Arjasa Situbondo. Besarnya sumbangan efektif tayangan multi media interaktif terhadap hasil belajar sebesar 33,77%..
2. Terdapat pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar siswa kelas IV Mata Pelajaran IPA di SD Negeri 1 Arjasa Situbondo. Hasil perhitungan

menggunakan analisis regresi sederhana diketahui bahwa nilai koefisien korelasi ( $r_{x_2y}$ ) adalah 0,889. Hasil tersebut menunjukkan bahwa koefisien korelasi bernilai positif maka terdapat pengaruh positif variabel motivasi belajar terhadap hasil belajar. Sedangkan koefisien determinasi ( $r^2_{x_2y}$ ) sebesar 0,508 atau 50,8% yang artinya bahwa motivasi belajar mampu menjelaskan 50,8% perubahan hasil belajar IPA. Berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 3,588. Hasil tersebut jika dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  sebesar 1,688 pada taraf signifikansi 5% maka nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,588 > 1,670$ ). Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPA siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Arjasa Situbondo. Besarnya sumbangan efektif motivasi belajar terhadap hasil belajar sebesar 14,32%. Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi motivasi belajar siswa maka semakin tinggi pula hasil belajar yang dicapainya

3. Pengaruh Tayangan Multi Media Interaktif dan Motivasi Belajar secara bersama-sama terhadap Hasil Belajar siswa kelas IV Mata Pelajaran IPA di SD Negeri 1 Arjasa Situbondo. Hasil analisis diperoleh nilai koefisien korelasi ( $R_{y(1,2)}$ ) sebesar 0,694, koefisien korelasi tersebut bernilai positif maka terdapat pengaruh positif variabel penggunaan multi media interaktif dan motivasi belajar terhadap hasil belajar. Harga koefisien determinasi ( $R^2_{y(1,2)}$ ) sebesar 0,481 atau 48,10% yang berarti bahwa penggunaan multi media interaktif dan motivasi belajar mampu menjelaskan 48,10% perubahan hasil belajar. Sedangkan hasil uji F diperoleh nilai F sebesar 16,697. Hasil tersebut jika dibandingkan dengan  $F_{tabel}$  sebesar 3,259 pada taraf signifikansi 5% maka

nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  ( $16,697 > 3,259$ ). Besarnya sumbangan efektif penggunaan multi media interaktif dan motivasi belajar secara bersama-sama terhadap hasil belajar IPA sebesar 48,10%, sedangkan 51,90% berasal dari variabel lain yang tidak dibahas pada penelitian ini. Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat penggunaan multi media interaktif dan motivasi belajar siswa maka semakin tinggi pula hasil belajar yang dicapai siswa

## B. Saran

Adapun saran-saran yang diajukan oleh penulis, antara lain sebagai berikut:

### 1. Bagi Siswa

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan multi media interaktif memiliki pengaruh lebih besar dari pada motivasi belajar. Oleh karena itu, kepada para siswa disarankan untuk lebih meningkatkan kesadaran akan pentingnya penggunaan multi media interaktif agar bisa saling memotivasi dalam belajar.

### 2. Bagi Guru

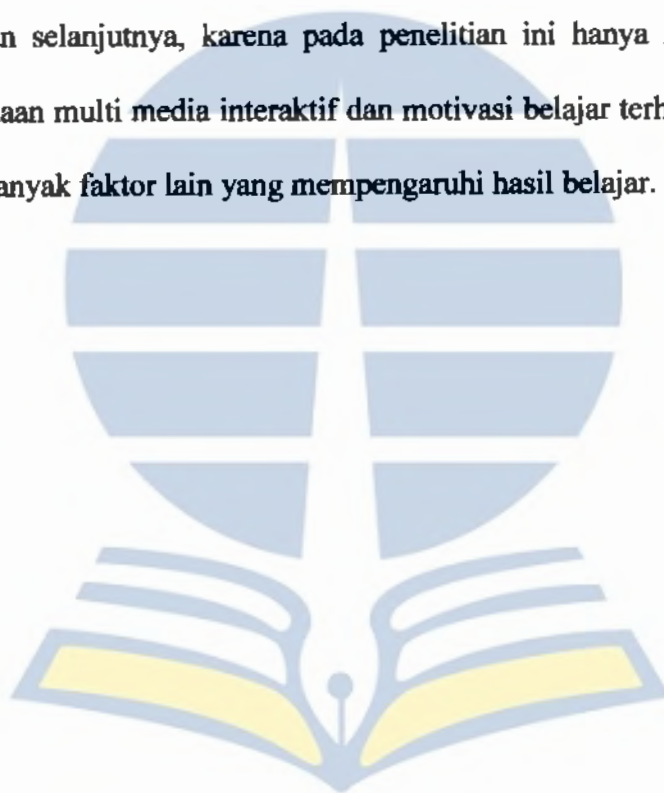
Guru hendaknya pada saat proses pembelajaran lebih memotivasi siswa. Selain itu, guru menggunakan referensi belajar yang bervariasi yang digunakan sebagai multi media interaktif sehingga semangat belajar siswa menjadi tinggi.

### 3. Bagi Sekolah

Sekolah hendaknya menciptakan suasana kelas yang nyaman untuk belajar dengan cara menyediakan fasilitas belajar yang memadai sehingga muncul motivasi belajar siswa.

### 4. Bagi peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan untuk melakukan penelitian selanjutnya, karena pada penelitian ini hanya meneliti pengaruh penggunaan multi media interaktif dan motivasi belajar terhadap hasil belajar. Masih banyak faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto,S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta .
- Arikunto,S. (2010). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta .
- Arsyad,(2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada .
- Azhar, (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Bates, A.W.(1995). *Multimedia Literacy*. New York: Pressman
- Dimiyati dan Mudjino,(2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Donald,(2006). *Media Pembelajaran*. Surakarta: LPP UNS dan UNS Press.
- Hamalik,(2007). *Proses Belajar Mengajar* . Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hannafin & Peck,(1998). *Media Pembelajaran*. Surakarta: LPP UNS dan UNS Press,
- Kock.H,(2006). *Media Pembelajaran*. Surakarta: LPP UNS dan UNS Press.
- Kusuma, A.ZI, (2004). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Kusuma, A.ZI, (2006). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Carthy,Mc, J.D & Zald M.W.(1995). *Media Pembelajaran*. Surakarta: LPP UNS dan UNS Press.
- Pramono,(2006). *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu*. Ghalia Indonesia, Bogor
- Pustekkom,(2007). *Teknologi Komunikasi Indonesia: Pengertian dan Penerapannya di Indonesia*. Jakarta: CV Rajawali.
- Riyana, 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Roblyer & Doering (2010). *Prinsip dan Metode Riset Epidemiologi*. Edisi ke-1. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Nasution.S, (2002). *Media Pendidikan Sebagai Alat Bantu Dalam Pengajaran*. . Jakarta: Pradnya Peramita
- Nasution.S, (2003). *Metode Penelitian Tindakan*. SIC Surabaya.

- Santoso, (2001). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sardiman, (2006). *Motivasi Belajar*. Jakarta: Rajawali.
- Sidhu, (2010). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudirman.AM, (2000). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali.
- Sudjana, (2005). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono, (2009). *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta .
- Sugiyono, (2011). *Statistik deskriptif*. Bandung: Alfabeta.
- Suhaenah, A.S, (2001). *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan*. Bandung: Pustaka
- Supranto, S, (2001). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sutopo, (2003). *Metode Penelitian Pendidikan*. Kartasura: Fairuz,
- Tabrani, (2000). *Penilaian Hasil Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tay, (2000) . *Multimedia: Making it Work*. New York: Mc Graw Hill .
- Sekaran,U, (2006). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Samatoa,U, (2006). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Walton, (1993). *Media Pembelajaran*. Surakarta: LPP UNS dan UNS Press.
- Winkell, (2003). *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung: Penerbit PT. Remaja Rosda karya .
- Kasian.Z, (2004). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

### **Jurnal**

- Aimmah, T. (2015). Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Ali Maksum Krpyak Bantul. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

<https://www.google.co.id/search?q=Pengaruh+Multimedia+Interaktif+TerMotivasi+Dan+Hasil+Belajar+Siswa+Kelas+VIII+SMP+Ali+Ma>

**ksum+Krapyak+Bantul+Universitas+Islam+Negeri+Sunan+Kalijaga+Yogyakarta+pdf&og=Pengaruh+Multimedia+Interaktif+Terhadap+Motivasi+Dan+Hasil+Belajar+Siswa+Kelas+VIII+SMP+Ali+Maksum+Krapyak+Bantul+Universitas+Islam+Negeri+Sunan+Kalijaga+Yogyakarta+pdf&aqs=chrome..69i57.2258j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8)** download tanggal 03 Maret 2018

Jatmiko,D, (2015). Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Seboenggala Purworejo (<http://eprints.uny.ac.id/28101/>) download tanggal 03 Maret 2018

Al Fasy,C , M,(2015). Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas IV SD Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta Tahun Ajara 2014/2015 (<http://eprints.uny.ac.id/23982/>) download tanggal 03 Maret 2018

Nourmaningrum,M.B,(2015). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPA SD. Universitas Sebelas Maret Surakarta. (<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=107714&val=4065>) download tanggal 03 Maret 2018

Rahmaibu, Hasan, dan Farida,(2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Studi Kasus: SDI Al Madina Semarang. (<http://lib.unnes.ac.id/24463/1/1401412398.pdf>) download tanggal 03 Maret 2018

# LAMPIRAN





### LEMBAR VALIDASI ANGKET

Nama Validator : Moi Mariana ,M.Pd  
 Instansi : Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Situbondo  
 Jabatan : Pengawas Sekolah Dasar

#### Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda check (√) pada kolom yang sesuai untuk menilai kesesuaian kualitas angket
- Gunakan indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian. Nilai SS = Sangat Setuju, S = Setuju, KS = Kurang Setuju, dan TK = Tidak Setuju, SS=Sangat Tidak Setuju.
- Memberi saran terkait kekurangan dalam penyusunan soal.

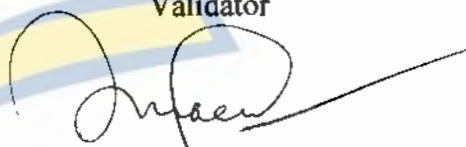
No.	Aspek	Kriteria	Nilai				
			SS	S	KS	TS	TSS
1.	Syarat Substansi	1) Sesuai dengan indikator dalam kisi-kisi penyusunan angket 2) Indikator yang diujikan sudah dipilih sesuai dengan urgensi, kontinuitas, relevansi dan keterpakain.					
2.	Syarat Konstruksi	3) Pengecoh berfungsi (ada beberapa option yang hampir benar). 4) Hanya ada satu					

		<p>jawaban yang benar.</p> <p>5) Pokok angket dirumuskan dengan jelas.</p> <p>6) Pokok angket tidak mengarah ke jawaban yang benar.</p> <p>7) Pokok angket tidak mengandung pernyataan negatif-ganda.</p> <p>8) Option homogen dan logis ditinjau dari segi materi.</p> <p>9) Panjang rumusan option relatif sama. Jika option tidak sama panjang, telah diurutkan dari yang terpendek ke yang terpanjang atau sebaliknya.</p> <p>10) Option tidak mengandung stemen "Semua jawaban benar/salah."</p> <p>11) Option berbentuk angka telah diurutkan dari terkecil ke terbesar, atau sebaliknya.</p>					
--	--	---	--	--	--	--	--

		12) Butir angket tidak bergantung kepada jawaban angket sebelumnya.					
3.	Syarat Bahasa	13) Menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar. 14) Bahasa komunikatif. 15) Rumusan angket tidak mengandung ungkapan yang bermakna tidak pasti, misal sebaiknya, pada umumnya, dan kadang-kadang. 16) Tidak menggunakan idiom-idom lokal.					

Arjasa, 5 Juni 2017

Validator



(Moi Marjana, M.Pd)

NIP.19630316 198303 2 008

## Lampiran 1

**ANGKET****I. Petunjuk**

1. Bacalah pertanyaan berikut dengan teliti
2. Pilihlah alternatif jawaban yang benar-benar sesuai dengan keadaan Anda
3. Jawablah dengan sejujurnya karena angket ini tidak akan mempengaruhi pada nilai raport atau kenaikan kelas
4. Jawaban angket ini akan dirahasiakan
5. Atas partisipasi Anda diucapkan terima kasih.

**II. Identitas**

Nama :  
 Kelas : IV  
 SDN : 1 ARJASA

**III. Jawaban atas daftar pertanyaan yang harus diisi oleh responden dibuat dengan menggunakan skala likert ( lima skala )**

Jawaban	Bobot Nilai Positif
Sangat setuju	5
Setuju	4
Kurang setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

**IV. Daftar Pertanyaan****A. Multi Media Interaktif**

No	Pertanyaan	Tingkat Persetujuan				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Apakah Anda menggunakan tayangan VCD dalam belajar?					
2	Tayangan apa yang di tayangan dengan VCD ? Apakah Anda senang					

No	Pertanyaan	Tingkat Persetujuan				
		SS	S	KS	TS	STS
	mengikutinya?					
3	Apakah Anda belajar materi mata pelajaran IPA dengan menggunakan VCD?					
4	Pernahkan Anda belajar dengan menggunakan tayangan LCD?					
5	Apakah belajar dengan menggunakan LCD lebih cepat memahami ?					
6	Untuk melengkapi materi mata pelajaran IPA, apakah Anda pernah memberikan copy-an materi tersebut?					
7	Apakah Anda sering menggunakan alat bantu media komputer dalam belajar di kelas?					
8	Apakah Anda selalu mengumpulkan tugas pekerjaan rumah dengan menggunakan alat bantu komputer?					
9	Apakah Anda sering menggunakan internet dalam mencari informasi mata pelajaran IPA yang berkaitan dengan materi pelajaran?					
10	Apakah Anda memanfaatkan layanan internet dalam tugas-tugas yang diberikan?					

## B. Motivasi Belajar

No	Pertanyaan	Tingkat Persetujuan				
		SS	S	KS	TS	STS
	<b>Motivasi Instrinsik</b>					
1	Pembelajaran ini tidak relevan dengan kebutuhan saya sebab sebagian besar isinya tidak saya ketahui.					
2	Saya sangat senang pada pembelajaran ini sehingga saya ingin mengetahui lebih lanjut pokok bahasan ini.					
3	Menyelesaikan tugas-tugas dalam pembelajaran ini membuat saya merasa puas terhadap hasil yang telah saya capai.					
4	Setelah mempelajari pembelajaran ini					

No	Pertanyaan	Tingkat Persetujuan				
		SS	S	KS	TS	STS
	beberapa saat, saya percaya bahwa saya akan berhasil dalam tes.					
5	Isi pembelajaran ini sesuai dengan minat saya					
6	Pada pembelajaran ini ada hal-hal yang merangsang rasa ingin tahu saya.					
7	Pada pembelajaran ini ada hal-hal yang merangsang rasa ingin tahu saya.					
	<b>Motivasi Ekstrinsik</b>					
1	Isi dan gaya tulis pada pembelajaran ini memberi kesan bahwa isinya bermanfaat untuk diketahui					
2	Guru selalu memberikan hadiah bagi siswa yang berprestasi					
3	Persaingan dan kompetisi yang baik antar siswa dalam pembelajaran					
4	Guru selalu memberi pujian kepada siswa yang mendapat nilai ulangan tertinggi					
5	Guru selalu memberikan ulangan setiap selesai materi pembelajaran					
6	Guru selalu memberikan hukuman bagi siswa yang melanggar aturan sekolah					



## Lampiran 2

**Tabulasi Hasil Instrumen Penelitian  
Variabel Multi Media Interaktif (X1)**

No	Nama Siswa	Butir Responden										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	AH	4	4	4	4	5	5	5	4	5	3	43
2	AG	4	4	4	4	5	5	5	4	5	3	43
3	AT	4	4	4	4	5	5	5	4	5	3	43
4	AR	4	4	4	4	5	5	5	4	5	3	43
5	AS	5	5	4	4	5	5	5	4	5	3	45
6	AF	4	4	4	4	5	5	5	4	5	3	43
7	ANF	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	46
8	BR	4	3	4	4	5	3	4	4	5	3	39
9	BH	4	5	4	4	3	5	5	4	5	3	42
10	DA	4	4	4	4	5	3	5	4	5	3	41
11	DG	4	5	4	4	5	3	4	4	4	3	40
12	FR	5	5	4	4	5	5	5	4	5	3	45
13	F	4	4	4	4	5	5	5	4	5	3	43
14	GDN	4	5	4	4	5	3	5	4	5	3	42
15	JA	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	46
16	K	4	4	5	4	5	5	3	4	5	3	42
17	MA	4	4	4	4	5	5	4	4	5	3	42
18	MA	4	4	4	5	5	4	5	3	5	3	42
19	MS	5	4	4	4	5	5	5	4	5	3	44
20	MA	4	5	5	4	5	5	5	4	5	3	45
21	MF	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	47
22	MI	4	4	4	4	5	5	5	4	5	3	43
23	MK	4	4	4	4	5	5	5	4	5	3	43
24	MN	4	4	4	4	5	5	5	4	4	3	42
25	MN	4	4	4	4	5	5	5	4	4	3	42
26	MR	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	47
27	N	4	4	4	4	5	5	5	4	5	3	43
28	NM	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	46
29	R	4	4	4	4	5	5	5	4	5	3	43
30	RD	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	46
31	RS	4	4	4	4	5	5	5	4	3	3	41

No	Nama Siswa	Butir Responden										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
32	RA	4	4	4	4	5	5	5	4	3	3	41
33	RS	4	4	4	4	5	4	5	4	3	3	40
34	S	4	4	3	4	5	4	5	4	3	3	39
35	SF	4	5	5	5	5	5	5	4	3	4	45
36	SNA	4	5	4	4	5	5	5	3	5	3	43
37	SNK	4	4	3	4	3	3	4	3	5	3	36
38	YA	4	4	5	4	3	5	5	3	4	3	40
39	ZF	4	5	4	4	3	3	4	4	5	3	39





## Lampiran 3

**Tabulasi Hasil Instrumen Penelitian**  
**Variabel Motivasi Belajar (X2)**

No	Nama Siswa	Butir Responden													Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1	AH	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	40
2	AG	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	50
3	AT	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	50
4	AR	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	45
5	AS	5	5	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	55
6	AF	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	3	51
7	ANF	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	50
8	BR	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	50
9	BH	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	3	51
10	DA	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	45
11	DG	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	40
12	FR	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	47
13	F	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	54
14	GDN	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	40
15	JA	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	3	51
16	K	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	3	51
17	MA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	51
18	MA	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	44
19	MS	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	45
20	MA	5	5	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	55
21	MF	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	47
22	MI	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	49
23	MK	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	42
24	MN	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	54
25	MN	5	5	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	55
26	MR	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	54
27	N	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	44
28	NM	4	4	4	4	4	4	4	5	3	3	3	3	3	48
29	R	4	4	4	4	5	3	4	5	4	4	4	4	4	53
30	RD	4	4	4	4	5	4	3	5	4	4	4	4	4	53
31	RS	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	49
32	RA	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	49

No	Nama Siswa	Butir Responden													Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
33	RS	5	5	5	5	3	4	4	5	3	3	3	3	4	52
34	S	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	51
35	SF	4	4	4	4	5	4	4	5	3	3	3	3	4	50
36	SNA	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	47
37	SNK	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	42
38	YA	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	47
39	ZF	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	42



## Lampiran 4

## Uji Validitas dan Reliabilitas X1

## Correlations

[DataSet1]

Correlations		Total X1
	Pearson Correlation	,589 <sup>**</sup>
X1.1	Sig. (2-tailed)	,000
	N	39
	Pearson Correlation	,550 <sup>**</sup>
X1.2	Sig. (2-tailed)	,000
	N	39
	Pearson Correlation	,442 <sup>**</sup>
X1.3	Sig. (2-tailed)	,005
	N	39
	Pearson Correlation	,361 <sup>*</sup>
X1.4	Sig. (2-tailed)	,024
	N	39
	Pearson Correlation	,485 <sup>**</sup>
X1.5	Sig. (2-tailed)	,002
	N	39
	Pearson Correlation	,658 <sup>**</sup>
X1.6	Sig. (2-tailed)	,000
	N	39
	Pearson Correlation	,452 <sup>**</sup>
X1.7	Sig. (2-tailed)	,004
	N	39
	Pearson Correlation	,344 <sup>*</sup>
X1.8	Sig. (2-tailed)	,032
	N	39
	Pearson Correlation	,333 <sup>*</sup>
X1.9	Sig. (2-tailed)	,039
	N	39
	Pearson Correlation	,673 <sup>**</sup>
X1.10	Sig. (2-tailed)	,000
	N	39
	Pearson Correlation	1
Total X1	Sig. (2-tailed)	
	N	39

## Reliability

[DataSet1]

### Scale: ALL VARIABLES

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	39	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	39	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,618	10

## Lampiran 5

## Uji Validitas dan Reliabilitas X2

## Correlations

{DataSet0}

Correlations		Total X2
X2.1	Pearson Correlation	,750**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	39
X2.2	Pearson Correlation	,750**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	39
X2.3	Pearson Correlation	,750**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	39
X2.4	Pearson Correlation	,750**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	39
X2.5	Pearson Correlation	,315
	Sig. (2-tailed)	,051
	N	39
X2.6	Pearson Correlation	,485**
	Sig. (2-tailed)	,003
	N	39
X2.7	Pearson Correlation	,576**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	39
X2.8	Pearson Correlation	,430**
	Sig. (2-tailed)	,006
	N	39
X2.9	Pearson Correlation	,738**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	39
X2.10	Pearson Correlation	,738**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	39

	Pearson Correlation	,738**
X2.11	Sig. (2-tailed)	,000
	N	39
	Pearson Correlation	,738**
X2.12	Sig. (2-tailed)	,000
	N	39
	Pearson Correlation	,677**
X2.13	Sig. (2-tailed)	,000
	N	39
	Pearson Correlation	1
Total X2	Sig. (2-tailed)	
	N	39

## Reliability

[DataSet0]

### Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	39	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	39	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,877	13

## Lampiran 6

**Tabel Ringkasan Uji Validitas**  
**Variabel Penggunaan Multi Media Interaktif**

No	Butir Pernyataan	Pear Correlation	t Tabel	Keterangan
1	Pernyataan 1	0,589	0,316	Valid
2	Pernyataan 2	0,550	0,316	Valid
3	Pernyataan 3	0,442	0,316	Valid
4	Pernyataan 4	0,361	0,316	Valid
5	Pernyataan 5	0,485	0,316	Valid
6	Pernyataan 6	0,658	0,316	Valid
7	Pernyataan 7	0,452	0,316	Valid
8	Pernyataan 8	0,344	0,316	Valid
9	Pernyataan 9	0,333	0,316	Valid
10	Pernyataan 10	0,673	0,316	Valid



## Lampiran 7

**Tabel Ringkasan Uji Validitas**  
**Variabel Penggunaan Motivasi Belajar**

No	Butir Pernyataan	Pear Correlation	t Tabel	Keterangan
1	Pernyataan 1	0,750	0,316	Valid
2	Pernyataan 2	0,750	0,316	Valid
3	Pernyataan 3	0,750	0,316	Valid
4	Pernyataan 4	0,750	0,316	Valid
5	Pernyataan 5	0,315	0,316	Valid
6	Pernyataan 6	0,465	0,316	Valid
7	Pernyataan 7	0,576	0,316	Valid
8	Pernyataan 8	0,430	0,316	Valid
9	Pernyataan 9	0,738	0,316	Valid
10	Pernyataan 10	0,738	0,316	Valid
11	Pernyataan 11	0,738	0,316	Valid
12	Pernyataan 12	0,738	0,316	Valid
13	Pernyataan 13	0,677	0,316	Valid





## Lampiran 8

## Rekapitulasi X1, X2 dan Y

No.	X <sub>1</sub>	X <sub>2</sub>	Y	X <sub>1</sub> .X <sub>2</sub>	X <sub>1</sub> .Y	X <sub>2</sub> .Y	X <sub>1</sub> <sup>2</sup>	X <sub>2</sub> <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>
1	43	40	65	1.720	2.795	2.600	1.849	1.600	4.225
2	43	50	70	2.150	3.010	3.500	1.849	2.500	4.900
3	43	50	70	2.150	3.010	3.500	1.849	2.500	4.900
4	43	45	75	1.935	3.225	3.375	1.849	2.025	5.625
5	45	55	80	2.475	3.600	4.400	2.025	3.025	6.400
6	43	51	85	2.193	3.655	4.335	1.849	2.601	7.225
7	46	50	90	2.300	4.140	4.500	2.116	2.500	8.100
8	39	50	65	1.950	2.535	3.250	1.521	2.500	4.225
9	42	51	70	2.142	2.940	3.570	1.764	2.601	4.900
10	41	45	75	1.845	3.075	3.375	1.681	2.025	5.625
11	40	40	70	1.600	2.800	2.800	1.600	1.600	4.900
12	45	47	80	2.115	3.600	3.760	2.025	2.209	6.400
13	43	54	85	2.322	3.655	4.590	1.849	2.916	7.225
14	42	40	70	1.680	2.940	2.800	1.764	1.600	4.900
15	46	51	90	2.346	4.140	4.590	2.116	2.601	8.100
16	42	51	75	2.142	3.150	3.825	1.764	2.601	5.625
17	42	51	75	2.142	3.150	3.825	1.764	2.601	5.625
18	42	44	75	1.848	3.150	3.300	1.764	1.936	5.625
19	44	45	80	1.980	3.520	3.600	1.936	2.025	6.400
20	45	55	85	2.475	3.825	4.675	2.025	3.025	7.225
21	47	47	90	2.209	4.230	4.230	2.209	2.209	8.100
22	43	49	75	2.107	3.225	3.675	1.849	2.401	5.625
23	43	42	75	1.806	3.225	3.150	1.849	1.764	5.625
24	42	54	80	2.268	3.360	4.320	1.764	2.916	6.400
25	42	55	85	2.310	3.570	4.675	1.764	3.025	7.225
26	47	54	90	2.538	4.230	4.860	2.209	2.916	8.100
27	43	44	70	1.892	3.010	3.080	1.849	1.936	4.900
28	46	48	75	2.208	3.450	3.600	2.116	2.304	5.625
29	43	53	80	2.279	3.440	4.240	1.849	2.809	6.400
30	46	53	90	2.438	4.140	4.770	2.116	2.809	8.100
31	41	49	70	2.009	2.870	3.430	1.681	2.401	4.900
32	41	49	75	2.009	3.075	3.675	1.681	2.401	5.625
33	40	52	80	2.080	3.200	4.160	1.600	2.704	6.400
34	39	51	70	1.989	2.730	3.570	1.521	2.601	4.900

No.	X <sub>1</sub>	X <sub>2</sub>	Y	X <sub>1</sub> .X <sub>2</sub>	X <sub>1</sub> .Y	X <sub>2</sub> .Y	X <sub>1</sub> <sup>2</sup>	X <sub>2</sub> <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>
35	45	50	95	2.250	4.275	4.750	2.025	2.500	9.025
36	43	47	70	2.021	3.010	3.290	1.849	2.209	4.900
37	36	42	75	1.512	2.700	3.150	1.296	1.764	5.625
38	40	47	80	1.880	3.200	3.760	1.600	2.209	6.400
39	39	42	70	1.638	2.730	2.940	1.521	1.764	4.900
JML	1.665	1.893	3.025	80.953	129.585	147.495	71.307	92.633	236.925

**Keterangan:**

X<sub>1</sub> = Multi Media Interaktif

X<sub>2</sub> = Motivasi Belajar

Y = Hasil Belajar



## Lampiran 9

**ANALISIS REGRESI SEDERHANA DAN GANDA****1. Analisis variabel X1 terhadap Y****Variables Entered/Removed<sup>a</sup>**

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Multi Media Interaktif <sup>b</sup>		Enter

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

b. All requested variables entered.

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,615 <sup>a</sup>	,378	,361	6,211

a. Predictors: (Constant), Multi Media Interaktif

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	866,121	1	866,121	22,450	,000 <sup>b</sup>
	Residual	1427,469	37	38,580		
	Total	2293,590	38			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

b. Predictors: (Constant), Multi Media Interaktif

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-6,327	17,733		-,357	,723
	Multi Media Interaktif	1,965	,415	,615	4,738	,000

## 2. Analisis variabel X2 terhadap Y

**Variables Entered/Removed<sup>a</sup>**

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Motivasi Belajar <sup>b</sup>		Enter

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

b. All requested variables entered.

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,508 <sup>a</sup>	,258	,238	6,782

a. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	591,924	1	591,924	12,870	,001 <sup>b</sup>
	Residual	1701,666	37	45,991		
	Total	2293,590	38			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

b. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	34,434	12,071		2,853	,007
	Motivasi Belajar	,889	,248	,508	3,588	,001

### 3. Analisis variabel X<sub>1</sub> dan X<sub>2</sub> secara bersama-sama terhadap Y

#### Regression

{DataSet1} D

**Descriptive Statistics**

	Mean	Std. Deviation	N
Hasil Belajar	77,56	7,769	39
Multi Media Interaktif	42,69	2,430	39
Motivasi Belajar	48,54	4,442	39

**Correlations**

		Hasil Belajar	Multi Media Interaktif	Motivasi Belajar
Pearson Correlation	Hasil Belajar	1,000	,615	,508
	Multi Media Interaktif	,615	1,000	,333
	Motivasi Belajar	,508	,333	1,000
Sig. (1-tailed)	Hasil Belajar	.	,000	,000
	Multi Media Interaktif	,000	.	,019
	Motivasi Belajar	,000	,019	.
N	Hasil Belajar	39	39	39
	Multi Media Interaktif	39	39	39
	Motivasi Belajar	39	39	39

**Variables Entered/Removed<sup>a</sup>**

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Motivasi Belajar, Multi Media Interaktif <sup>b</sup>		Enter

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

b. All requested variables entered.

**Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,694 <sup>a</sup>	,481	,452	5,749

a. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar, Multi Media Interaktif

b. Dependent Variable: Hasil Belajar

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1103,729	2	551,865	16,697	,000 <sup>b</sup>
	Residual	1189,861	36	33,052		
	Total	2293,590	38			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

b. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar, Multi Media Interaktif

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
		(Constant)	-19,799	17,166				
1	Multi Media Interaktif	1,602	,407	,501	3,935	,000	,889	1,125
	Motivasi Belajar	,597	,223	,341	2,681	,011	,889	1,125

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

**Collinearity Diagnostics<sup>a</sup>**

Model	Dimension	Eigenvalue	Condition Index	Variance Proportions		
				(Constant)	Multi Media Interaktif	Motivasi Belajar
1	1	2,994	1,000	,00	,00	,00
	2	,005	24,952	,11	,09	1,00
	3	,002	43,628	,89	,91	,00

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

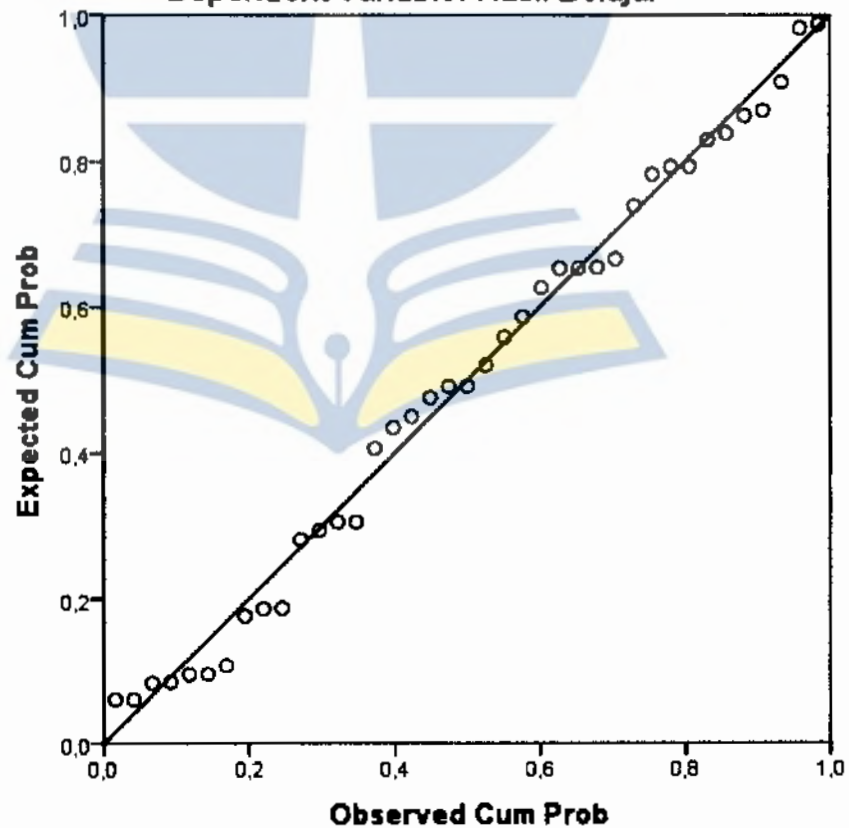
Residuals Statistics<sup>a</sup>

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	62,94	87,72	77,56	5,389	39
Residual	-8,930	12,867	,000	5,596	39
Std. Predicted Value	-2,713	1,885	,000	1,000	39
Std. Residual	-1,553	2,238	,000	,973	39

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

## Charts

Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual  
Dependent Variable: Hasil Belajar



## Hasil Perhitungan Sumbangan Relatif (SR) dan Sumbangan Efektif (SE)

### 1. Sumbangan Relatif (SR)

$$SR\% X = \frac{a \sum xy}{JK_{reg}} \times 100\%$$

$$JK_{reg} = a_1 \sum x_1 y + a_2 \sum x_2 y$$

$$JK_{reg} = (1,602 \times 129.585) + (0,597 \times 147.495)$$

$$JK_{reg} = 207.595,17 + 88.054,52$$

$$JK_{reg} = 295.649,69$$

#### a. Variabel Penggunaan Multi Media Interaktif (X1)

$$SR\% X_1 = \frac{a_1 \sum x_1 y}{JK_{reg}} \times 100\%$$

$$SR\% X_1 = \frac{1,602 \times 129.585}{295.649,69} \times 100\%$$

$$SR\% X_1 = \frac{207.595,17}{295.649,69} \times 100\%$$

$$SR\% X_1 = 70,22\%$$

#### b. Variabel Motivasi Belajar (X2)

$$SR\% X_2 = \frac{a_2 \sum x_2 y}{JK_{reg}} \times 100\%$$

$$SR\% X_2 = \frac{0,597 \times 147.495}{295.649,69} \times 100\%$$

$$SR\% X_2 = \frac{88.054,52}{295.649,69} \times 100\%$$

$$SR\% X_2 = 29,78\%$$



## 2. Sumbangan Efektif (SE)

### a. Variabel Penggunaan multi media interaktif (X1)

$$SE\%X_1 = SR\%X_1 \times R^2$$

$$SE\%X_1 = 70,22\% \times 0,481$$

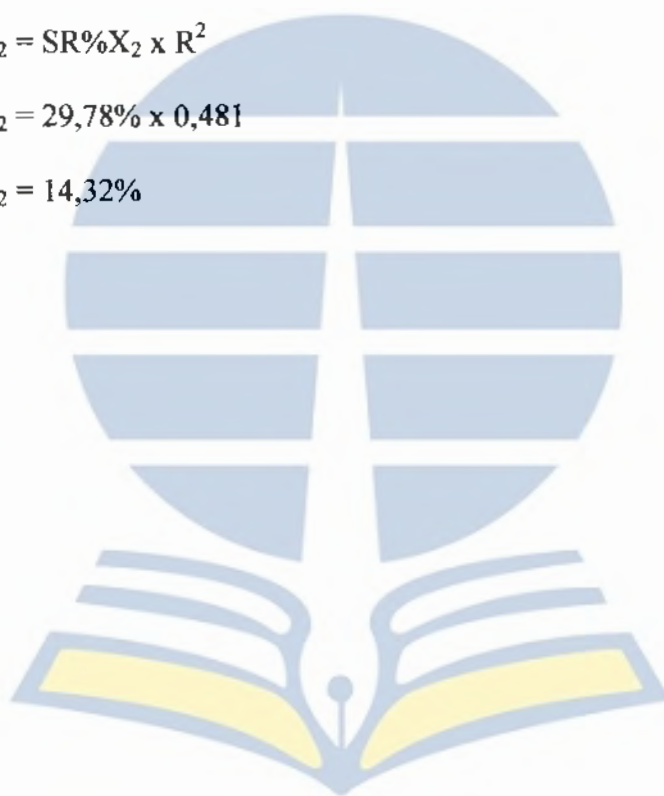
$$SE\%X_1 = 33,77\%$$

### b. Variabel motivasi belajar (X2)

$$SE\%X_2 = SR\%X_2 \times R^2$$

$$SE\%X_2 = 29,78\% \times 0,481$$

$$SE\%X_2 = 14,32\%$$



## Lampiran 10

**R TABEL**

DF	0,05		0,01	
	t 0,05	r 0,05	t 0,01	r 0,01
1	12,7062	0,9969	63,6567	0,9999
2	4,3027	0,9500	9,9248	0,9900
3	3,1824	0,8783	5,8409	0,9587
4	2,7764	0,8114	4,6041	0,9172
5	2,5706	0,7545	4,0321	0,8745
6	2,4469	0,7067	3,7074	0,8343
7	2,3646	0,6664	3,4995	0,7977
8	2,3060	0,6319	3,3554	0,7646
9	2,2622	0,6021	3,2498	0,7348
10	2,2281	0,5760	3,1693	0,7079
11	2,2010	0,5529	3,1058	0,6835
12	2,1788	0,5324	3,0545	0,6614
13	2,1604	0,5140	3,0123	0,6411
14	2,1448	0,4973	2,9768	0,6226
15	2,1314	0,4821	2,9467	0,6055
16	2,1199	0,4683	2,9208	0,5897
17	2,1098	0,4555	2,8982	0,5751
18	2,1009	0,4438	2,8784	0,5614
19	2,0930	0,4329	2,8609	0,5487
20	2,0860	0,4227	2,8453	0,5368
21	2,0796	0,4132	2,8314	0,5256
22	2,0739	0,4044	2,8188	0,5151
23	2,0687	0,3961	2,8073	0,5052
24	2,0639	0,3882	2,7969	0,4958
25	2,0595	0,3809	2,7874	0,4869
26	2,0555	0,3739	2,7787	0,4785
27	2,0518	0,3673	2,7707	0,4705
28	2,0484	0,3610	2,7633	0,4629
29	2,0452	0,3550	2,7564	0,4556
30	2,0423	0,3494	2,7500	0,4487
31	2,0395	0,3440	2,7440	0,4421
32	2,0369	0,3388	2,7385	0,4357
33	2,0345	0,3338	2,7333	0,4296
34	2,0322	0,3291	2,7284	0,4238

35	2,0301	0,3246	2,7238	0,4182
36	2,0281	0,3202	2,7195	0,4128
37	2,0262	0,3160	2,7154	0,4076
38	2,0244	0,3120	2,7116	0,4026
39	2,0227	0,3081	2,7079	0,3978



## Lampiran 11

t Tabel

$\alpha$	0,25	0,1	0,05	0,025	0,01	0,005	0,001
df	0,5	0,2	0,1	0,05	0,02	0,01	0,002
1	1,00000	3,07768	6,31375	12,70620	31,82052	63,65674	318,30884
2	0,81650	1,88562	2,91999	4,30265	6,96456	9,92484	22,32712
3	0,76489	1,63774	2,35336	3,18245	4,54070	5,84091	10,21453
4	0,74070	1,53321	2,13185	2,77645	3,74695	4,60409	7,17318
5	0,72669	1,47588	2,01505	2,57058	3,36493	4,03214	5,89343
6	0,71756	1,43976	1,94318	2,44691	3,14267	3,70743	5,20763
7	0,71114	1,41492	1,89458	2,36462	2,99795	3,49948	4,78529
8	0,70639	1,39682	1,85955	2,30600	2,89646	3,35539	4,50079
9	0,70272	1,38303	1,83311	2,26216	2,82144	3,24984	4,29681
10	0,69981	1,37218	1,81246	2,22814	2,76377	3,16927	4,14370
11	0,69745	1,36343	1,79588	2,20099	2,71808	3,10581	4,02470
12	0,69548	1,35622	1,78229	2,17881	2,68100	3,05454	3,92963
13	0,69383	1,35017	1,77093	2,16037	2,65031	3,01228	3,85198
14	0,69242	1,34503	1,76131	2,14479	2,62449	2,97684	3,78739
15	0,69120	1,34061	1,75305	2,13145	2,60248	2,94671	3,73283
16	0,69013	1,33676	1,74588	2,11991	2,58349	2,92078	3,68615
17	0,68920	1,33338	1,73961	2,10982	2,56693	2,89823	3,64577
18	0,68836	1,33039	1,73406	2,10092	2,55238	2,87844	3,61048
19	0,68762	1,32773	1,72913	2,09302	2,53948	2,86093	3,57940
20	0,68695	1,32534	1,72472	2,08596	2,52798	2,84534	3,55181
21	0,68635	1,32319	1,72074	2,07961	2,51765	2,83136	3,52715
22	0,68581	1,32124	1,71714	2,07387	2,50832	2,81876	3,50499
23	0,68531	1,31946	1,71387	2,06866	2,49987	2,80734	3,48496
24	0,68485	1,31784	1,71088	2,06390	2,49216	2,79694	3,46678
25	0,68443	1,31635	1,70814	2,05954	2,48511	2,78744	3,45019
26	0,68404	1,31497	1,70562	2,05553	2,47863	2,77871	3,43500
27	0,68368	1,31370	1,70329	2,05183	2,47266	2,77068	3,42103
27	0,68368	1,31370	1,70329	2,05183	2,47266	2,77068	3,42103
29	0,68304	1,31143	1,69913	2,04523	2,46202	2,75639	3,39624
30	0,68276	1,31042	1,69726	2,04227	2,45726	2,75000	3,38518
31	0,68249	1,30946	1,69552	2,03951	2,45282	2,74404	3,37490
32	0,68223	1,30857	1,69389	2,03693	2,44868	2,73848	3,36531
33	0,68200	1,30774	1,69236	2,03452	2,44479	2,73328	3,35634
34	0,68177	1,30695	1,69092	2,03224	2,44115	2,72839	3,34793

$\alpha$	0,25	0,1	0,05	0,025	0,01	0,005	0,001
df	0,5	0,2	0,1	0,05	0,02	0,01	0,002
35	0,68156	1,30621	1,68957	2,03011	2,43772	2,72381	3,34005
36	0,68137	1,30551	1,68830	2,02809	2,43449	2,71948	3,33262
37	0,68118	1,30485	1,68709	2,02619	2,43145	2,71541	3,32563
38	0,68100	1,30423	1,68595	2,02439	2,42857	2,71156	3,31903
39	0,68083	1,30364	1,68488	2,02269	2,42584	2,70791	3,31279



## Lampiran 12

## F TABEL

df N2	df N1						
	1	2	3	4	5	6	7
1	161,448	199,500	215,707	224,583	230,162	233,986	236,768
2	18,513	19,000	19,164	19,247	19,296	19,330	19,353
3	10,128	9,552	9,277	9,117	9,013	8,941	8,887
4	7,709	6,944	6,591	6,388	6,256	6,163	6,094
5	6,608	5,786	5,409	5,192	5,050	4,950	4,876
6	5,987	5,143	4,757	4,534	4,387	4,284	4,207
7	5,591	4,737	4,347	4,120	3,972	3,866	3,787
8	5,318	4,459	4,066	3,838	3,687	3,581	3,500
9	5,117	4,256	3,863	3,633	3,482	3,374	3,293
10	4,965	4,103	3,708	3,478	3,326	3,217	3,135
11	4,844	3,982	3,587	3,357	3,204	3,095	3,012
12	4,747	3,885	3,490	3,259	3,106	2,996	2,913
13	4,667	3,806	3,411	3,179	3,025	2,915	2,832
14	4,600	3,739	3,344	3,112	2,958	2,848	2,764
15	4,543	3,682	3,287	3,056	2,901	2,790	2,707
16	4,494	3,634	3,239	3,007	2,852	2,741	2,657
17	4,451	3,592	3,197	2,965	2,810	2,699	2,614
18	4,414	3,555	3,160	2,928	2,773	2,661	2,577
19	4,381	3,522	3,127	2,895	2,740	2,628	2,544
20	4,351	3,493	3,098	2,866	2,711	2,599	2,514
21	4,325	3,467	3,072	2,840	2,685	2,573	2,488
22	4,301	3,443	3,049	2,817	2,661	2,549	2,464
23	4,279	3,422	3,028	2,796	2,640	2,528	2,442
24	4,260	3,403	3,009	2,776	2,621	2,508	2,423
25	4,242	3,385	2,991	2,759	2,603	2,490	2,405
26	4,225	3,369	2,975	2,743	2,587	2,474	2,388
27	4,210	3,354	2,960	2,728	2,572	2,459	2,373
27	4,210	3,354	2,960	2,728	2,572	2,459	2,373
29	4,183	3,328	2,934	2,701	2,545	2,432	2,346
30	4,171	3,316	2,922	2,690	2,534	2,421	2,334
31	4,160	3,305	2,911	2,679	2,523	2,409	2,323
32	4,149	3,295	2,901	2,668	2,512	2,399	2,313
33	4,139	3,285	2,892	2,659	2,503	2,389	2,303
34	4,130	3,276	2,883	2,650	2,494	2,380	2,294
35	4,121	3,267	2,874	2,641	2,485	2,372	2,285

df N2	df N1						
	1	2	3	4	5	6	7
36	4,113	<b>3,259</b>	2,866	2,634	2,477	2,364	2,277
37	4,105	3,252	2,859	2,626	2,470	2,356	2,270
38	4,098	3,245	2,852	2,619	2,463	2,349	2,262
39	4,091	3,238	2,845	2,612	2,456	2,342	2,255



# **PENJELASAN TABEL**





## Lampiran 2

Uji Validitas Angket Multimedia Interaktif (X<sub>1</sub>)

NR	Butir Responden										Y
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	4	4	4	4	5	5	5	4	5	3	43
2	4	4	4	4	5	5	5	4	5	3	43
3	4	4	4	4	5	5	5	4	5	3	43
4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	3	43
5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	3	45
6	4	4	4	4	5	5	5	4	5	3	43
7	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	46
8	4	3	4	4	5	3	4	4	5	3	39
9	4	5	4	4	3	5	5	4	5	3	42
10	4	4	4	4	5	3	5	4	5	3	41
11	4	5	4	4	5	3	4	4	4	3	40
12	5	5	4	4	5	5	5	4	5	3	45
13	4	4	4	4	5	5	5	4	5	3	43
14	4	5	4	4	5	3	5	4	5	3	42
15	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	46
16	4	4	5	4	5	5	3	4	5	3	42
17	4	4	4	4	5	5	4	4	5	3	42
18	4	4	4	5	5	4	5	3	5	3	42
19	5	4	4	4	5	5	5	4	5	3	44
20	4	5	5	4	5	5	5	4	5	3	45
21	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	47
22	4	4	4	4	5	5	5	4	5	3	43
23	4	4	4	4	5	5	5	4	5	3	43
24	4	4	4	4	5	5	5	4	4	3	42
25	4	4	4	4	5	5	5	4	4	3	42
26	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	47
27	4	4	4	4	5	5	5	4	5	3	43
28	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	46
29	4	4	4	4	5	5	5	4	5	3	43
30	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	46
31	4	4	4	4	5	5	5	4	3	3	41
32	4	4	4	4	5	5	5	4	3	3	41
33	4	4	4	4	5	4	5	4	3	3	40
34	4	4	3	4	5	4	5	4	3	3	39
35	4	5	5	5	5	5	5	4	3	4	45
36	4	5	4	4	5	5	5	3	5	3	43
37	4	4	3	4	3	3	4	3	5	3	36
38	4	4	5	4	3	5	5	3	4	3	40
39	4	5	4	4	3	3	4	4	5	3	39
$\Sigma X$	163	170	160	160	187	180	188	152	181	124	1665
$\Sigma X^2$	687	752	664	660	911	852	914	596	859	400	71307
$\Sigma XY$	6980	7285	6849	6841	8011	7730	8045	6499	7749	5318	
$r_{tabel}$	0,316	0,316	0,316	0,316	0,316	0,316	0,316	0,316	0,316	0,316	
$r_{xy}$	0,589	0,550	0,442	0,361	0,485	0,658	0,452	0,344	0,333	0,673	
Ket	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	

Uji Validitas Angket Multimedia Interaktif (X<sub>1</sub>)

NR	Butir Responden										Y	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		

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

## Keterangan:

$r_{XY}$  = Korelasi *product moment*

$X$  = Skor total dari setiap item

$Y$  = Skor nilai dari setiap item

$N$  = Jumlah sampel



Lampiran 3  
Uji Validitas Angket Motivasi Belajar (X<sub>2</sub>)

NR	Butir Responden													Y
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	40
2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	50
3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	50
4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	45
5	5	5	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	55
6	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	3	51
7	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	50
8	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	50
9	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	3	51
10	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	45
11	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	40
12	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	47
13	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	54
14	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	40
15	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	3	51
16	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	3	51
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	51
18	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	44
19	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	45
20	5	5	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	55
21	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	47
22	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	49
23	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	42
24	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	54
25	5	5	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	55
26	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	54
27	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	44
28	4	4	4	4	4	4	4	5	3	3	3	3	3	48
29	4	4	4	4	4	5	3	4	5	4	4	4	4	53
30	4	4	4	4	5	4	3	5	4	4	4	4	4	53
31	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	49
32	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	49
33	5	5	5	5	3	4	4	5	3	3	3	3	4	52
34	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	51
35	4	4	4	4	5	4	4	5	3	3	3	3	4	50
36	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	47
37	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	42
38	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	47
39	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	42
ΣX	150	150	150	150	142	154	137	164	142	142	142	142	128	1893
ΣX <sup>2</sup>	590	590	590	590	538	618	491	696	526	526	526	526	428	92633
ΣXY	7355	7355	7355	7355	6932	7515	6699	7990	6953	6953	6953	6953	6265	
r <sub>tabel</sub>	0,316	0,316	0,316	0,316	0,316	0,316	0,316	0,316	0,316	0,316	0,316	0,316	0,316	
r <sub>xy</sub>	0,750	0,750	0,750	0,750	0,315	0,465	0,576	0,430	0,738	0,738	0,738	0,738	0,677	
Ket	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	

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

Keterangan:

$r_{XY}$  = Korelasi *product moment*

$X$  = Skor total dari setiap item

$Y$  = Skor nilai dari setiap item

$N$  = Jumlah sampel

## Lampiran 4

Uji Reabilitas Angket Multimedia Interaktif ( $X_1$ )

NR	Butir Responden										$\Sigma X$	$\Sigma X^2$
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	4	4	4	4	5	5	5	4	5	3	43	1849
2	4	4	4	4	5	5	5	4	5	3	43	1849
3	4	4	4	4	5	5	5	4	5	3	43	1849
4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	3	43	1849
5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	3	45	2025
6	4	4	4	4	5	5	5	4	5	3	43	1849
7	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	46	2116
8	4	3	4	4	5	3	4	4	5	3	39	1521
9	4	5	4	4	3	5	5	4	5	3	42	1764
10	4	4	4	4	5	3	5	4	5	3	41	1681
11	4	5	4	4	5	3	4	4	4	3	40	1600
12	5	5	4	4	5	5	5	4	5	3	45	2025
13	4	4	4	4	5	5	5	4	5	3	43	1849
14	4	5	4	4	5	3	5	4	5	3	42	1764
15	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	46	2116
16	4	4	5	4	5	5	3	4	5	3	42	1764
17	4	4	4	4	5	5	4	4	5	3	42	1764
18	4	4	4	5	5	4	5	3	5	3	42	1764
19	5	4	4	4	5	5	5	4	5	3	44	1936
20	4	5	5	4	5	5	5	4	5	3	45	2025
21	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	47	2209
22	4	4	4	4	5	5	5	4	5	3	43	1849
23	4	4	4	4	5	5	5	4	5	3	43	1849
24	4	4	4	4	5	5	5	4	4	3	42	1764
25	4	4	4	4	5	5	5	4	4	3	42	1764
26	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	47	2209
27	4	4	4	4	5	5	5	4	5	3	43	1849
28	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	46	2116
29	4	4	4	4	5	5	5	4	5	3	43	1849
30	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	46	2116
31	4	4	4	4	5	5	5	4	3	3	41	1681
32	4	4	4	4	5	5	5	4	3	3	41	1681
33	4	4	4	4	5	4	5	4	3	3	40	1600
34	4	4	3	4	5	4	5	4	3	3	39	1521
35	4	5	5	5	5	5	5	4	3	4	45	2025
36	4	5	4	4	5	5	5	3	5	3	43	1849
37	4	4	3	4	3	3	4	3	5	3	36	1296
38	4	4	5	4	3	5	5	3	4	3	40	1600
39	4	5	4	4	3	3	4	4	5	3	39	1521
$\Sigma X_i$	163	170	160	160	187	180	188	152	181	124	1665	71307
$\Sigma X_i^2$	687	752	664	660	911	852	914	596	859	400		

### Uji Reabilitas Angket Multimedia Interaktif (X<sub>1</sub>)

NR	Butir Responden										ΣX	ΣX <sup>2</sup>
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
σ <sup>2</sup>	0,147	0,281	0,195	0,092	0,368	0,544	0,199	0,092	0,487	0,147		
Σσb <sup>2</sup>	2,552											
σ <sup>2</sup>	5,751											
r <sub>11</sub>	0,618											

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{(k-1)} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma^2} \right]$$

$r_{11}$  = reliabilitas instrumen

$k$  = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma b^2$  = jumlah varians butir

$\sigma^2$  = varians total



## Lampiran 5

Uji Reabilitas Angket Motivasi Belajar ( $X_2$ )

NR	Butir Responden													$\Sigma X$	$\Sigma X^2$
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
1	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	40	1600
2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	50	2500
3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	50	2500
4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	45	2025
5	5	5	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	55	3025
6	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	3	51	2601
7	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	50	2500
8	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	50	2500
9	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	3	51	2601
10	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	45	2025
11	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	40	1600
12	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	47	2209
13	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	54	2916
14	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	40	1600
15	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	3	51	2601
16	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	3	51	2601
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	51	2601
18	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	44	1936
19	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	45	2025
20	5	5	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	55	3025
21	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	47	2209
22	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	49	2401
23	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	42	1764
24	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	54	2916
25	5	5	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	55	3025
26	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	54	2916
27	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	44	1936
28	4	4	4	4	4	4	4	5	3	3	3	3	3	48	2304
29	4	4	4	4	5	3	4	5	4	4	4	4	4	53	2809
30	4	4	4	4	5	4	3	5	4	4	4	4	4	53	2809
31	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	49	2401
32	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	49	2401
33	5	5	5	5	3	4	4	5	3	3	3	3	4	52	2704
34	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	51	2601
35	4	4	4	4	5	4	4	5	3	3	3	3	4	50	2500
36	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	47	2209
37	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	42	1764
38	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	47	2209
39	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	42	1764
$\Sigma X_i$	150	150	150	150	142	154	137	164	142	142	142	142	128	1893	92633
$\Sigma X_i^2$	590	590	590	590	538	618	491	696	526	526	526	526	428		
$\sigma^2$	0,335	0,335	0,335	0,335	0,538	0,254	0,250	0,163	0,230	0,230	0,230	0,230	0,202		
$\Sigma \sigma b^2$	3,669														

Uji Reabilitas Angket Motivasi Belajar ( $X_2$ )

NR	Butir Responden													$\Sigma X$	$\Sigma X^2$		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13				
$\sigma^2$	19,223																
$r_{11}$	0,877																

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{(k-1)} \right] \left[ 1 - \frac{\sum ob^2}{\sigma^2} \right]$$

$r_{11}$  = reliabilitas instrumen

$k$  = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum ob^2$  = jumlah varians butir

$\sigma^2$  = varians total



No.	$X_1$	$X_2$	Y	$X_1 \cdot X_2$	$X_1 \cdot Y$	$X_2 \cdot Y$	$X_1^2$	$X_2^2$	$Y^2$
39	39	42	70	1.638	2.730	2.940	1.521	1.764	4.900
JML	1.665	1.893	3.025	80.953	129.585	147.495	71.307	92.633	236.925

Min 36  
Max 47  
rata-rata 42,6923  
median 43  
modus 43  
Standar Deviasi 2,42957





## Lampiran 6

Tabel Persiapan Dari Hasil Skoring Data

No.	X <sub>1</sub>	X <sub>2</sub>	Y	X <sub>1</sub> -X <sub>2</sub>	X <sub>1</sub> -Y	X <sub>2</sub> -Y	X <sub>1</sub> <sup>2</sup>	X <sub>2</sub> <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>
1	43	40	65	1.720	2.795	2.600	1.849	1.600	4.225
2	43	50	70	2.150	3.010	3.500	1.849	2.500	4.900
3	43	50	70	2.150	3.010	3.500	1.849	2.500	4.900
4	43	45	75	1.935	3.225	3.375	1.849	2.025	5.625
5	45	55	80	2.475	3.600	4.400	2.025	3.025	6.400
6	43	51	85	2.193	3.655	4.335	1.849	2.601	7.225
7	46	50	90	2.300	4.140	4.500	2.116	2.500	8.100
8	39	50	65	1.950	2.535	3.250	1.521	2.500	4.225
9	42	51	70	2.142	2.940	3.570	1.764	2.601	4.900
10	41	45	75	1.845	3.075	3.375	1.681	2.025	5.625
11	40	40	70	1.600	2.800	2.800	1.600	1.600	4.900
12	45	47	80	2.115	3.600	3.760	2.025	2.209	6.400
13	43	54	85	2.322	3.655	4.590	1.849	2.916	7.225
14	42	40	70	1.680	2.940	2.800	1.764	1.600	4.900
15	46	51	90	2.346	4.140	4.590	2.116	2.601	8.100
16	42	51	75	2.142	3.150	3.825	1.764	2.601	5.625
17	42	51	75	2.142	3.150	3.825	1.764	2.601	5.625
18	42	44	75	1.848	3.150	3.300	1.764	1.936	5.625
19	44	45	80	1.980	3.520	3.600	1.936	2.025	6.400
20	45	55	85	2.475	3.825	4.675	2.025	3.025	7.225
21	47	47	90	2.209	4.230	4.230	2.209	2.209	8.100
22	43	49	75	2.107	3.225	3.675	1.849	2.401	5.625
23	43	42	75	1.806	3.225	3.150	1.849	1.764	5.625
24	42	54	80	2.268	3.360	4.320	1.764	2.916	6.400
25	42	55	85	2.310	3.570	4.675	1.764	3.025	7.225
26	47	54	90	2.538	4.230	4.860	2.209	2.916	8.100
27	43	44	70	1.892	3.010	3.080	1.849	1.936	4.900
28	46	48	75	2.208	3.450	3.600	2.116	2.304	5.625
29	43	53	80	2.279	3.440	4.240	1.849	2.809	6.400
30	46	53	90	2.438	4.140	4.770	2.116	2.809	8.100
31	41	49	70	2.009	2.870	3.430	1.681	2.401	4.900
32	41	49	75	2.009	3.075	3.675	1.681	2.401	5.625
33	40	52	80	2.080	3.200	4.160	1.600	2.704	6.400
34	39	51	70	1.989	2.730	3.570	1.521	2.601	4.900
35	45	50	95	2.250	4.275	4.750	2.025	2.500	9.025
36	43	47	70	2.021	3.010	3.290	1.849	2.209	4.900
37	36	42	75	1.512	2.700	3.150	1.296	1.764	5.625
38	40	47	80	1.880	3.200	3.760	1.600	2.209	6.400

## Lampiran 7

## R TABEL

DF	0,05		0,01	
	t 0,05	r 0,05	t 0,01	r 0,01
1	12,7062	0,9969	63,6567	0,9999
2	4,3027	0,9500	9,9248	0,9900
3	3,1824	0,8783	5,8409	0,9587
4	2,7764	0,8114	4,6041	0,9172
5	2,5706	0,7545	4,0321	0,8745
6	2,4469	0,7067	3,7074	0,8343
7	2,3646	0,6664	3,4995	0,7977
8	2,3060	0,6319	3,3554	0,7646
9	2,2622	0,6021	3,2498	0,7348
10	2,2281	0,5760	3,1693	0,7079
11	2,2010	0,5529	3,1058	0,6835
12	2,1788	0,5324	3,0545	0,6614
13	2,1604	0,5140	3,0123	0,6411
14	2,1448	0,4973	2,9768	0,6226
15	2,1314	0,4821	2,9467	0,6055
16	2,1199	0,4683	2,9208	0,5897
17	2,1098	0,4555	2,8982	0,5751
18	2,1009	0,4438	2,8784	0,5614
19	2,0930	0,4329	2,8609	0,5487
20	2,0860	0,4227	2,8453	0,5368
21	2,0796	0,4132	2,8314	0,5256
22	2,0739	0,4044	2,8188	0,5151
23	2,0687	0,3961	2,8073	0,5052
24	2,0639	0,3882	2,7969	0,4958
25	2,0595	0,3809	2,7874	0,4869
26	2,0555	0,3739	2,7787	0,4785
27	2,0518	0,3673	2,7707	0,4705
28	2,0484	0,3610	2,7633	0,4629
29	2,0452	0,3550	2,7564	0,4556
30	2,0423	0,3494	2,7500	0,4487
31	2,0395	0,3440	2,7440	0,4421
32	2,0369	0,3388	2,7385	0,4357
33	2,0345	0,3338	2,7333	0,4296
34	2,0322	0,3291	2,7284	0,4238
35	2,0301	0,3246	2,7238	0,4182
36	2,0281	0,3202	2,7195	0,4128
37	2,0262	0,3160	2,7154	0,4076
38	2,0244	0,3120	2,7116	0,4026
39	2,0227	0,3081	2,7079	0,3978

## Lampiran 8

TABEL DISTRIBUSI F ( $\alpha = 0,05$ )

df N2	df N1						
	1	2	3	4	5	6	7
1	161,448	199,500	215,707	224,583	230,162	233,986	236,768
2	18,513	19,000	19,164	19,247	19,296	19,330	19,353
3	10,128	9,552	9,277	9,117	9,013	8,941	8,887
4	7,709	6,944	6,591	6,388	6,256	6,163	6,094
5	6,608	5,786	5,409	5,192	5,050	4,950	4,876
6	5,987	5,143	4,757	4,534	4,387	4,284	4,207
7	5,591	4,737	4,347	4,120	3,972	3,866	3,787
8	5,318	4,459	4,066	3,838	3,687	3,581	3,500
9	5,117	4,256	3,863	3,633	3,482	3,374	3,293
10	4,965	4,103	3,708	3,478	3,326	3,217	3,135
11	4,844	3,982	3,587	3,357	3,204	3,095	3,012
12	4,747	3,885	3,490	3,259	3,106	2,996	2,913
13	4,667	3,806	3,411	3,179	3,025	2,915	2,832
14	4,600	3,739	3,344	3,112	2,958	2,848	2,764
15	4,543	3,682	3,287	3,056	2,901	2,790	2,707
16	4,494	3,634	3,239	3,007	2,852	2,741	2,657
17	4,451	3,592	3,197	2,965	2,810	2,699	2,614
18	4,414	3,555	3,160	2,928	2,773	2,661	2,577
19	4,381	3,522	3,127	2,895	2,740	2,628	2,544
20	4,351	3,493	3,098	2,866	2,711	2,599	2,514
21	4,325	3,467	3,072	2,840	2,685	2,573	2,488
22	4,301	3,443	3,049	2,817	2,661	2,549	2,464
23	4,279	3,422	3,028	2,796	2,640	2,528	2,442
24	4,260	3,403	3,009	2,776	2,621	2,508	2,423
25	4,242	3,385	2,991	2,759	2,603	2,490	2,405
26	4,225	3,369	2,975	2,743	2,587	2,474	2,388
27	4,210	3,354	2,960	2,728	2,572	2,459	2,373
28	4,196	3,340	2,947	2,714	2,558	2,445	2,359
29	4,183	3,328	2,934	2,701	2,545	2,432	2,346
30	4,171	3,316	2,922	2,690	2,534	2,421	2,334
31	4,160	3,305	2,911	2,679	2,523	2,409	2,323
32	4,149	3,295	2,901	2,668	2,512	2,399	2,313
33	4,139	3,285	2,892	2,659	2,503	2,389	2,303
34	4,130	3,276	2,883	2,650	2,494	2,380	2,294
35	4,121	3,267	2,874	2,641	2,485	2,372	2,285
36	4,113	3,259	2,866	2,634	2,477	2,364	2,277
37	4,105	3,252	2,859	2,626	2,470	2,356	2,270
38	4,098	3,245	2,852	2,619	2,463	2,349	2,262
39	4,091	3,238	2,845	2,612	2,456	2,342	2,255

Lampiran 13

FOTO KEGIATAN

