

## **PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA DAN PEMBELAJARAN KONVENSIONAL: (Studi Komparasi di MTs. Al-Muttaqin Plemahan Kediri)**

**Mualimul Huda**

STAIN Kudus, Jawa Tengah Indonesia

hudastain@gmail.com

### **Abstract**

*CONVENTIONAL AND MULTIMEDIA BASED LEARNING A COMPARATION STUDY IN AL-MUTTAQIN PLEMAHAN KEDIRI SECONDARY SCHOOLS. The interaction during learning process is influenced by the circumstances, the effectiveness of learning media is the example. This research is to test the theory of two motivation factors that put forward by the Herzberg. He states that the motivation of the person in doing something influenced by two factors namely intrinsic factors and extrinsic factors. This theory is then made the basis development the theory of motivation to learn that the students learning achievement motivation is influenced by those two factors components. In addition in this research also focus testing the effectiveness of learning media that put forward by Edgar Dale known with Dale 's Cone of Experience. This study use a quantitative research using mixed approach method. Data collection is done by questionnaires and documentation, interview and observation. The sampling is determined by the technique of random sampling. Analysis of statistical data with the t-test independent formula. the results of the analysis comparison with t-test, independent data shows that there is a significant difference between motivation and student learning achievements between the learning using multimedia*

*computer and conventional methods so that it can be concluded that the motivation and achievement of student learning using multimedia computer is better than using conventional methods in Al-Muttaqin Plemahan Kediri Secondary Schools.*

**Key Words:** *Multimedia, Learning, Motivation, Achievement*

### **Abstrak**

*Interaksi yang terjadi selama proses belajar juga dipengaruhi oleh lingkungan belajarnya, di antaranya adalah efektivitas media pembelajarannya. Penelitian ini adalah untuk menguji teori motivasi dua faktor yang dikemukakan oleh Herzberg. Teori Herzberg menyatakan bahwa motivasi seseorang dalam melakukan sesuatu dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Teori ini kemudian juga dijadikan landasan dalam pengembangan teori motivasi belajar, bahwa motivasi prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Selain itu dalam penelitian ini juga memfokuskan pengujian teori tentang efektivitas media pembelajaran yang dikemukakan oleh Edgar Dale yang dikenal dengan Dale's Cone of Experience. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan mixed method. Pengumpulan data dilakukan dengan metode angket, dokumentasi, wawancara dan observasi. Pengambilan sampel ditentukan dengan teknik random sampling. Analisis data statistik dengan rumus t-test independent. Hasil analisis komparasi dengan t-test independen, data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi dan prestasi belajar siswa antara pembelajaran menggunakan multimedia komputer dan metode konvensional, sehingga dapat disimpulkan bahwa Motivasi dan Prestasi belajar siswa dengan menggunakan multimedia komputer lebih baik dari pada dengan menggunakan metode konvensional di MTs. Al-Muttaqin Plemahan Kediri*

**Kata Kunci:** *Multimedia Pembelajaran, Motivasi, Prestasi Belajar*

## **A. Pendahuluan**

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar pada setiap individu atau kelompok untuk merubah

sikap dari tidak tahu menjadi tahu sepanjang hidupnya. Sedangkan proses mengajar menurut Oemar Hamalik:

“Mengajar adalah suatu kegiatan yang di dalamnya terjadi proses siswa belajar dan guru mengajar dalam konteks interaktif, dan terjadi interaksi edukatif antara guru dan siswa, sehingga terdapat perubahan dalam diri siswa baik perubahan pada tingkat pengetahuan, pemahaman maupun ketrampilan atau sikap.”<sup>1</sup>”

Kegiatan belajar mengajar di kelas merupakan komunikasi tersendiri di mana guru dan siswa bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan pengertian. Dalam komunikasi sering timbul dan terjadi penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi tersebut tidak efektif dan efisien, antara lain disebabkan ketidaksiapan siswa untuk belajar serta kurangnya minat dan kegairahan. Salah satu usaha untuk mengatasi keadaan demikian adalah penggunaan media secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar, karena fungsi media dalam kegiatan tersebut di samping sebagai penyaji stimulus dalam belajar, informasi, sikap dan lain-lain juga untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi pembelajaran.<sup>2</sup>

Menurut Azhar Arsyad, bahwa “interaksi yang terjadi selama proses belajar dipengaruhi oleh lingkungan belajarnya, di antaranya adalah efektifitas media pembelajarannya.”<sup>3</sup> Halsenada juga dikemukakan oleh Sadiman bahwa “penggunaan media pembelajaran yang tepat akan dapat mengatasi sikap pasif dari anak didik.”<sup>4</sup> Oleh karena itu, proses belajar mengajar yang di selenggarakan di sekolah atau lembaga formal, dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan diri siswa secara terencana, baik

---

<sup>1</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Bandung, Bumi Aksara, 2001), hlm. 48.

<sup>2</sup> Muhammad Basyirudin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 13.

<sup>3</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2003), hlm. 79.

<sup>4</sup> Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*.(Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), hlm. 17.

perubahan dalam pengetahuan, pemahaman dan ketrampilan atau sikap.

Penggunaan media haruslah sejalan dengan pembaharuan di bidang kurikulum yang saat ini gencar dilakukan oleh pemerintah. Munculnya Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) yang kemudian diperbarui dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan berikutnya kurikulum 2013 ( K.13) membutuhkan aplikasi yang tepat di dalam metode pembelajarannya, agar sesuai dengan karakteristik dan tujuan pendidikan yang termaktub di dalam kurikulum. Hal ini senada dengan pendapat yang kemukakan oleh Anita Lie, bahwa :

“Kurikulum yang diperbaharui, menuntut proses belajar mengajar yang tidak lagi hanya mengandalkan guru sebagai satu-satunya pemilik dan sumber pengetahuan yang harus mentransfer pengetahuan tersebut ke siswa secara terus menerus, tetapi siswa sendiri yang harus membangun pengetahuannya.”<sup>5</sup>

Bersamaan dengan perkembangan zaman, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin maju dan juga mendorong guru untuk mengadakan upaya pembaharuan dalam proses belajar dan memanfaatkan hasil-hasil teknologi. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sadiman, Guru dituntut untuk mampu menggunakan alat-alat yang bisa memudahkannya dalam menjalankan proses belajar mengajar dan memudahkan siswa dalam belajar, baik alat bantu yang sesuai dengan perkembangan zaman seperti perangkat computer yang menampilkan media slide, animasi flas, dan lain sebagainya.

Adapun alat bantu mengajar yang sederhana, murah dan banyak jumlahnya seperti gambar, grafik, dan bagan serta audio visual yang dapat dikemas dalam media pembelajaran berbasis multimedia. Untuk mencapai tujuan pembelajaran di samping guru di tuntutan mampu menggunakan alat-alat tersebut. Guru juga dituntut untuk mampu menggunakan serta mengembangkan

---

<sup>5</sup> Anita Lie, *Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas* (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 2.

media pembelajaran yang akan digunakan, karena media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pembelajaran.<sup>6</sup>

Penggunaan komputer sebagai alat bantu atau multimedia dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar para siswa. Dengan menggunakan multimedia pengajaran ini, juga akan diperoleh manfaat di antaranya pengajaran akan lebih efektif dan efisien dari sisi waktu dan tempat, menarik perhatian siswa dan materi pengajaran akan lebih mudah untuk disampaikan kepada siswa.

Adapun manfaat penggunaan media pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai adalah:

“Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Alasannya berkenaan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain :Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga akan dapat menumbuhkan motivasi belajar, (b) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik, (c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, (d) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain – lain.”<sup>7</sup>

Dengan demikian, penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran diharapkan akan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.<sup>8</sup>

Selanjutnya, perlu diketahui bahwa motivasi belajar memegang peranan yang sangat penting dalam memberikan gairah, semangat, rasa nyaman dalam belajar. Sebagaimana yang

---

<sup>6</sup> Arief Sadiman, *Media Pengajaran*, hlm. 82.

<sup>7</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Riva'i, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2002), hlm. 2.

<sup>8</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, hlm.2.

dikemukakan oleh Mc. Donald dalam bukunya Sardiman A.M, “motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan”.<sup>9</sup> Menurut Oemar Hamalik, “motivasi belajar tidak hanya mendorong siswa untuk belajar lebih aktif, tetapi juga berfungsi sebagai pemberi arah dalam belajar”.<sup>10</sup>

Mengingat betapa pentingnya peranan motivasi bagi setiap individu dalam kehidupan sehari-hari dan khususnya bagi dunia pendidikan dan pembelajaran, maka perlu sekali permasalahan yang menyangkut motivasi belajar siswa mendapat perhatian yang serius, karena banyak penelitian telah mengungkap bahwa meskipun seseorang memiliki tingkat kecerdasan yang tinggi, akan tetapi jika tidak didukung oleh motivasi belajar yang kuat maka prestasi belajar yang diraihinya juga akan kurang optimal. Sejalan dengan pendapat tersebut Sardiman mengungkapkan bahwa untuk memberi arah atau motivasi siswa dalam belajar bisa dilihat dari munculnya motivasi tersebut, yakni bahwa motivasi belajar dapat timbul dalam diri sendiri, yang kemudian disebut dengan istilah motivasi *intrinsic*. Selain itu motivasi belajar juga dapat timbul berkat dorongan dari luar individu seperti pemberian angka, pujian, hadiah ataupun keinginan untuk bekerja, yang disebut dengan motivasi *ekstrinsik* yaitu motivasi yang aktif dan berfungsi karena perangsang dari luar.<sup>11</sup> Dengan demikian pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat dijadikan alat bagi guru dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa. Multimedia tersebut diantaranya dengan memanfaatkan presentasi powerpoint, video, animasi flas, gambar, peta, grafik serta multiimedia lain dalam perangkat komputer.

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses

<sup>9</sup> Sardiman A.M, *Interaksi & Motivasi Belajar*, hlm. 73.

<sup>10</sup> Oemar Hamalik, *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar Berdasarkan CBSA* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2000), hlm. 17.

<sup>11</sup> Sardiman, *Interaksi & Motivasi*, hlm. 69.

pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Di samping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik, informatif dan interaktif, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi yang tersampaikan kepada peserta didik. Sehubungan dengan ini, Ibrahim menjelaskan betapa pentingnya media pembelajaran karena media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan nyaman bagi msiswa dan memperbarui semangat mereka, serta membantu memantapkan pengetahuan pada benak siswa.<sup>12</sup>

## **B. Pembahasan**

### **1. Teori Tentang Motivasi**

#### **a. Teori Abraham Maslow (Teori hirarki kebutuhan manusia)**

Teori motivasi yang dikembangkan oleh Abraham Maslow pada intinya berkisar pada pendapat bahwa manusia mempunyai lima tingkat atau hirarki kebutuhan, yaitu :

- 1) Kebutuhan fisiologis, yakni kebutuhan dasar manusia untuk hidup, misalnya kebutuhan makanan, air, oksigen, kehangatan dan lain-lain;
- 2) Kebutuhan rasa aman, dalam hal ini tidak dalam arti fisik semata, akan tetapi juga mental, psikologikal dan intelektual;
- 3) Kebutuhan akan kasih sayang dan hubungan, yakni kebutuhan untuk memiliki hubungan kasih sayang

---

<sup>12</sup> Arsyad, *Media Pembelajaran.*, hlm.15-16.

- dengan orang lain dan diterima sebagai bagian dari suatu kelompok;
- 4) Kebutuhan akan penghargaan, hal ini pada umumnya tercermin dalam berbagai simbol-simbol status;
  - 5) Aktualisasi diri, dalam arti tersedianya kesempatan bagi seseorang untuk mengembangkan potensi yang terdapat dalam dirinya sehingga berubah menjadi kemampuan nyata.



**Gambar 1:** Piramid hirarki kebutuhan menurut Maslow

Kebutuhan-kebutuhan yang disebut pertama (fisiologis) dan kedua (keamanan) kadang-kadang diklasifikasikan dengan cara lain, misalnya dengan menggolongkannya sebagai kebutuhan primer, sedangkan yang lainnya dikenal pula dengan klasifikasi kebutuhan sekunder. Terlepas dari cara membuat klasifikasi kebutuhan manusia itu, yang jelas adalah bahwa sifat, jenis dan intensitas kebutuhan manusia berbeda satu orang dengan yang lainnya karena manusia merupakan individu yang unik. Juga jelas bahwa kebutuhan manusia itu tidak hanya bersifat materi, akan tetapi bersifat psikologikal, mental, intelektual dan bahkan juga spiritual.

Maslow selanjutnya menyatakan bahwa kebutuhan ini membentuk suatu hirarki. Secara spesifik, orang akan berusaha memenuhi kebutuhan fisiologis terlebih dahulu, kemudian memenuhi kebutuhan akan keamanan dan selanjutnya kebutuhan

kasih sayang serta penghargaan. Empat kebutuhan pertama dalam hirarki tersebut berkaitan dengan hal hal yang mungkin kurang dimiliki manusia. Maslow menyebutnya kebutuhan defisiensi, dimana kebutuhan tersebut hanya dapat dipenuhi oleh sumber-sumber eksternal oleh orang orang dan peristiwa-peristiwa di lingkungan seseorang. Sebaliknya kebutuhan terakhir yaitu aktualisasi diri adalah kebutuhan pertumbuhan, dimana kebutuhan akan aktualisasi diri inididak pernah terpuaskan sepenuhnya.<sup>13</sup>

Kendati pemikiran Maslow tentang teori kebutuhan ini tampak lebih bersifat teoritis, namun telah memberikan fondasi dan mengilhami bagi pengembangan teori-teori motivasi yang berorientasi pada kebutuhan berikutnya yang lebih bersifat aplikatif.

#### **b. Teori Herzberg (Teori Dua Faktor)**

Teori ini dikemukakan oleh Frederick Herzberg dengan asumsi bahwa hubungan seorang individu dengan pekerjaan adalah mendasar dan bahwa sikap individu terhadap pekerjaan bias sangat baik menentukan keberhasilan atau kegagalan. Teori yang dikembangkannya dikenal dengan “ Model Dua Faktor” dari motivasi, yaitu faktor motivasional dan faktor hygiene atau pemeliharaan.

Menurut teori ini yang dimaksud faktor motivasional adalah hal-hal yang mendorong berprestasi yang sifatnya intrinsik, yang berarti bersumber dalam diri seseorang, sedangkan yang dimaksud dengan faktor hygiene atau pemeliharaan adalah faktor-faktor yang sifatnya ekstrinsik yang berarti bersumber dari luar diri yang turut menentukan perilaku seseorang dalam kehidupan seseorang.

Menurut Herzberg, yang tergolong sebagai faktor motivasional antara lain ialah pekerjaan seseorang, keberhasilan yang diraih, kesempatan bertumbuh, kemajuan dalam karier dan pengakuan orang lain. Sedangkan faktor-faktor hygiene

---

<sup>13</sup> Jeanne Ellis Ormrod, *Psikologi Pendidikan*, hlm. 64.

atau pemeliharaan mencakup antara lain status seseorang dalam organisasi, hubungan seorang individu dengan atasannya, hubungan seseorang dengan rekan-rekan sekerjanya, kebijakan organisasi, sistem administrasi dalam organisasi, kondisi kerja dan sistem imbalan yang berlaku. Salah satu tantangan dalam memahami dan menerapkan teori Herzberg ialah memperhitungkan dengan tepat faktor mana yang lebih berpengaruh kuat dalam kehidupan seseorang, apakah yang bersifat intrinsik atautkah yang bersifat ekstrinsik.<sup>14</sup>

Selanjutnya teori motivasi dari Hezberg ini juga dikembangkan dalam ranah pendidikan yang disebut dengan motivasi belajar intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi yang bersifat instinsik adalah manakala seseorang termotivasi belajarnya dengan sendirinya tanpa rangsangan lain dari luar. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah manakala motivasi siswa adanya rangsangan dari luar dirinya, misalkan lingkungan belajar, hadiah dan hukuman, metode dan media guru dalam menyampaikan pelajaran serta hal hal lain yang turut mempengaruhi proses pembelajaran.<sup>15</sup>

### c. Landasan Teori Penggunaan Media Pembelajaran

Edgar Dale dan James Finn merupakan dua tokoh yang berjasa dalam pengembangan teknologi pembelajaran modern. Edgar Dale mengemukakan tentang kerucut pengalaman (Cone of Experience) sebagaimana tampak dalam gambar berikut ini :



<sup>14</sup> Agung Dwi Putranto, "Pengertian Motivasi dan Teori-Teori Motivasi", dalam [http:// agungdwiputranto.blogspot.com](http://agungdwiputranto.blogspot.com),

<sup>15</sup> Jeanne Ellis Ormrod, *Psikologi Pendidikan*, hlm. 60.

**Gambar 2.** *Kerucut Pengalaman Belajar dari Edgar Dale*

Dari gambar tersebut dapat kita lihat rentangan tingkat pengalaman dari yang bersifat langsung hingga ke pengalaman melalui simbol-simbol komunikasi, yang merentang dari yang bersifat kongkrit ke abstrak, dan tentunya memberikan implikasi tertentu terhadap pemilihan metode dan bahan pembelajaran, khususnya dalam pengembangan teknologi pembelajaran.

Salah satu klasifikasi yang dapat menjadi acuan dalam pemanfaatan media adalah klasifikasi yang dikemukakan oleh Edgar Dale yang dikenal dengan kerucut pengalaman (*Cone Experience*). Kerucut pengalaman Dale mengklasifikasikan media berdasarkan pengalaman belajar yang akan diperoleh oleh peserta didik, mulai dari pengalaman belajar langsung, pengalaman belajar yang dapat dicapai melalui gambar, dan pengalaman belajar yang bersifat abstrak.<sup>16</sup>

Dari gambar tersebut dapat kita lihat rentangan tingkat pengalaman dari yang bersifat langsung hingga ke pengalaman melalui simbol-simbol komunikasi, yang merentang dari yang bersifat kongkrit ke abstrak, dan tentunya memberikan implikasi tertentu terhadap pemilihan metode dan bahan pembelajaran, khususnya dalam pengembangan teknologi pembelajaran.

Dasar pengembangan kerucut tersebut bukanlah tingkat kesulitan, melainkan gambaran tingkat keabstrakan jumlah jenis indra yang turut serta dalam penerimaan isi pengajaran atau pesan yang mempengaruhi pemahaman siswa dalam pembelajaran. Arsyad mengungkapkan bahwa tingkat keabstrakan pesan akan semakin tinggi jika pelajaran atau informasi pesan itu hanya dalam bentuk lambang kata kata saja tanpa menggunakan media.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> *Ibid.*, hlm. 61.

<sup>17</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, hlm. 172.

## **2. Manfaat Multimedia Pembelajaran dari Perangkat Komputer**

Pemanfaatan multimedia komputer dalam proses belajar mengajar mempunyai nilai-nilai praktis sebagai berikut:

- a. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru. Dengan menggunakan media, pengalaman belajar anak semakin luas, persepsi semakin tajam, dan konsep-konsep dengan sendirinya semakin lengkap, sehingga keinginan dan minat baru untuk belajar selalu timbul
- b. Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar. Pemasangan gambar di papan buletin, pemutaran film dan mendengarkan program audio dapat menimbulkan rangsangan tertentu ke arah keinginan untuk belajar.
- c. Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa atau mahasiswa. Pengalaman masing-masing individu yang beragam karena kehidupan keluarga dan masyarakat sangat menentukan macam pengalaman yang dimiliki mereka. Dua orang anak yang hidup di dua lingkungan yang berbeda akan mempunyai pengalaman yang berbeda pula. Dalam hal ini media dapat mengatasi perbedaan-perbedaan tersebut.
- d. media dapat mengatasi ruang kelas. Banyak hal yang sukar untuk dialami secara langsung oleh siswa di dalam kelas, seperti: objek yang terlalu cepat atau terlalu lambat. Maka dengan melalui media akan dapat diatasi kesukaran-kesukaran tersebut.
- e. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan. Gejala fisik dan sosial dapat diajak berkomunikasi dengannya.
- f. Media menghasilkan keseragaman pengamatan. Pengamatan yang dilakukan siswa dapat secara bersama-

sama diarahkan kepada hal-hal yang dianggap penting sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

- g. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit dan realistis. Penggunaan media, seperti; gambar, film, model, grafik dan lainnya dapat memberikan konsep dasar yang benar.
- h. Media dapat memberikan pengalaman yang integral dari suatu yang konkrit sampai kepada yang abstrak. Sebuah film tentang suatu benda atau kejadian yang tidak dapat dilihat secara langsung oleh siswa, akan dapat memberikan gambaran yang konkrit tentang wujud, ukuran dan lokasi. Disamping itu dapat pula mengarahkan kepada generalisasi tentang arti kepercayaan suatu kebudayaan dan sebagainya.<sup>18</sup>

Dari uraian diatas dapat difahami bahwa media pembelajaran komputer dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pengajaran. Hubungan guru dengan siswa tetap merupakan elemen penting dalam sistem pendidikan. Guru harus selalu hadir untuk menyajikan materi dengan bantuan media apa saja, khususnya media pembelajaran komputer agar manfaat berikut dapat terealisasikan:

- a. Memberi kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa.
- b. Menarik perhatian siswa dalam proses belajar mengajar dengan ditampilkannya contoh gambar disertai suara.
- c. Memperlihatkan kepada siswa bentuk konkrit tingkah laku yang diinginkan atau contoh interaksi manusia, serta dapat menyajikan masalah yang akan dipecahkan oleh siswa.

---

<sup>18</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, hlm. 13-15.

- d. Menambah kenyamanan pada siswa ketika belajar, memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan dalam suatu mata pelajaran.
- e. Menunjukkan hubungan antara mata pelajaran dan kebutuhan serta minat siswa dengan meningkatnya motivasi dan aktivitas belajar siswa.
- f. Membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa.
- g. Memperkaya pengalaman belajar siswa dan dengan pengalaman tersebut konsep-konsep akan bermakna dapat dikembangkan. Sebagai mediator guru hendaknya memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikan khususnya media pembelajaran komputer, karena media pendidikan merupakan alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.

Dengan demikian jelaslah bahwa media pembelajaran merupakan bagian integral demi berhasilnya proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.<sup>19</sup> Guru tidak cukup hanya memiliki pengetahuan tentang media pembelajaran, tetapi juga harus memiliki ketrampilan menggunakan serta mengusahakan media itu dengan baik. Untuk itu guru perlu melakukan latihan latihan dan praktik dalam memanfaatkan media untuk menunjang pembelajarannya. Memilih dan menggunakan media pendidikan harus sesuai dengan tujuan, materi, metode, evaluasi dan kemampuan guru serta minat minat dan kemampuan siswa.<sup>20</sup>

### **3. Hasil Penelitian**

Untuk mengetahui bagaimana motivasi dan prestasi belajar siswa dengan pembelajaran menggunakan multimedia komputer

---

<sup>19</sup> Moh. Uzher Usman. *Menjadi Guru Profesional* (Bandung: Remaja Rodakarya, 1990), hlm. 8.

<sup>20</sup> *Ibid.*, hlm. 29.

di MTs. Al-Muttaqin Plemahan Kediri tahun pelajaran 2012-2013, maka penulis telah mengumpulkan data tentang motivasi belajar siswa dengan pembelajaran menggunakan multimedia komputer di MTs. Al-Muttaqin Plemahan Kediri dengan menyebarkan angket. Dalam menentukan jumlah sampel pada penelitian ini peneliti mengacu pada tabel *krejcie*. Untuk siswa dengan pembelajaran multimedia komputer peneliti mengambil sampel sebanyak 80 dari keseluruhan populasi sebanyak 100 siswa. Sedangkan untuk siswa dengan pembelajaran dengan metode konvensional dengan jumlah populasi 90 peneliti mengambil jumlah sampel sebanyak 73 siswa.

Hasil angket tersebut menunjukkan nilai mean rata 102,50, Setelah dicocokkan dengan berpedoman pada pembuatan absolute score, menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dengan pembelajaran menggunakan multimedia komputer di MTs. Al-Muttaqin Plemahan Kediri dikategorikan sangat baik. Hal ini juga dapat dilihat pada hasil angket yang menyatakan bahwa siswa semangat dan disiplin mengikuti pelajaran, memperhatikan penjelasan guru, mengerjakan tugas yang diberikan guru, dengan jumlah responden yang menjawab sering mencapai 75%.

Sementara itu dari hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan beberapa siswa menyatakan bahwa penggunaan media teknologi komputer dalam pembelajaran menjadikan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, mereka lebih tertarik untuk memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru, apalagi dalam slide disajikan gambar, foto, video yang membuat mereka lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru. Beberapa siswa lain mengaku dengan memanfaatkan multimedia komputer Proses belajar mengajar tidak membuat jenuh. Dari hasil observasi yang juga peneliti lakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa terlihat sangat antusias memperhatikan materi yang sedang dijelaskan, siswa mencatat penjelasan yang disampaikan guru, aktif mengerjakan tugas, beberapa siswa juga aktif bertanya jika mereka kurang memahami penjelasan guru.

Adapun data tentang prestasi belajar siswa dengan menggunakan multimedia komputer peneliti peroleh dari dokumentasi nilai siswa. Dari hasil dokumentasi prestasi belajar siswa dengan menggunakan multimedia komputer menunjukkan nilai mean rata-rata 85,10. Setelah dicocokkan dengan berpedoman pada klasifikasi predikat prestasi belajar, menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa dengan pembelajaran menggunakan multimedia komputer di MTs. Al-Muttaqin Plemahan Kediri dikategorikan baik. Hal ini juga dapat dilihat pada hasil prestasi belajar siswa yang mendapat nilai 86-89 mencapai 17 siswa dan nilai 83-85 mencapai 43 siswa.

Proses selanjutnya dalam pengolahan data yaitu melakukan pengujian hipotesis. adapun dalam pengujian hipotesis ini peneliti menggunakan analisis komprasi *t-test independent*, akan tetapi sebelum itu perlu peneliti paparkan rumusan hipotesis dari penelitian ini yaitu:

Ha : Siswa lebih termotivasi dan lebih baik prestasi belajarnya jika pembelajaran menggunakan multimedia komputer dari pada metode konvensional.

Ho : Siswa tidak lebih termotivasi dan tidak lebih baik prestasi belajarnya jika pembelajaran menggunakan multimedia komputer dari pada dengan tidak menggunakan multimedia komputer ( konvensional).

Pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan nilai Sig (2-tailed) dengan nilai alpha 0,05. Apabila nilai Sig (2-tailed) lebih kecil daripada nilai alpha 0,05, maka tolak Ho dan terima Ha, namun apabila Sig (2-tailed) lebih besar daripada nilai alpha 0,05, maka terima Ho dan tolak Ha. Setelah dipaparkan hipotesis diatas, maka untuk mengetahui perbandingan motivasi dan prestasi belajar siswa antara pembelajaran menggunakan multimedia komputer dan metode konvensional di MTs. Al-Muttaqin Plemahan Kediri, peneliti menggunakan analisis kuantitatif dengan bantuan *softwere* SPSS versi 20 dan didapatkan hasil komparasi sebagai berikut:

Tabel 1.  
Output Hasil Analisis *Group Statistic* Motivasi Belajar Siswa  
di MTs. Al-Muttaqin Plemahan Kediri

Group Statistics					
Kelompok		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Skor Motivasi Belajar Siswa	Menggunakan Multi Media Komputer	80	102,50	6,392	,715
	Tidak Menggunakan Media Komputer	73	88,03	8,248	,965

Tampilan output diatas menunjukkan bahwa sampel kelompok yang menggunakan multimedia komputer sejumlah 80 siswa dan yang tidak menggunakan komputer sejumlah 73 siswa. Perolehan rata-rata skor angket motivasi belajar siswa dengan multimedia komputer adalah 102,50 dengan kategori sangat baik sedangkan skor rata-rata motivasi belajar siswa dengan metode konvensional adalah 88,03 dengan kategori cukup baik.

Tabel 2.  
Output Hasil Analisis Uji Komparasi Motivasi Belajar Siswa

		Independent Samples Test		
		Equal variances assumed	Equal variances not assumed	
Levene's Test for Equality of Variances	F	12,895		
	Sig.	,000		
	T	12,189	12,049	
	Df	151	135,466	
t-test for Equality of Means	Sig. (2-tailed)	,000	,000	
	Mean Difference	14,473	14,473	
	Std. Error Difference	1,187	1,201	
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower	12,127	12,097
		Upper	16,819	16,848

Dari kolom di atas diketahui bahwa nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari pada nilai alpha 0,05, maka kesimpulannya tolak Ho dan terima Ha. Hasil tersebut menjelaskan bahwa terdapat perbedaan tingkat motivasi belajar siswa antara pembelajaran menggunakan multimedia komputer dan metode konvensional. Adapun perbedaan tingkat motivasinya dapat dilihat dari perolehan rata-rata skor angket motivasi belajar siswa dengan multimedia komputer adalah 102,50 dengan kategori sangat baik sedangkan skor rata-rata motivasi belajar siswa dengan metode konvensional adalah 88,03 dengan kategori cukup baik, sehingga Kesimpulan yang dapat diambil adalah “motivasi belajar siswa dengan menggunakan multimedia komputer lebih baik dari pada hanya dengan menggunakan metode konvensional tanpa pemanfaatan multimedia di MTs. Al-Muttaqin Plemahan Kediri.

Selanjutnya juga dilakukan pengujian hipotesis yang sama untuk membandingkan prestasi belajar siswa antara pembelajaran menggunakan multimedia computer dan metode konvensional di MTs. Al-Muttaqin Plemahan Kediri. Adapun hasil analisis data adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.**

Output Hasil Analisis *Group Statistics* Prestasi Belajar Siswa

		Group Statistics			
Kategori		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error
Prestasi belajar siswa	Media				Mean
	Memakai				
	Multimedia	80	85,10	3,128	,350
	Komputer				
	Tidak Memakai	73	79,11	2,563	,300
	Media Komputer				

Tampilan diatas menunjukkan bahwa sampel kelompok yang menggunakan multimedia komputer sejumlah 80 siswa dan yang tidak menggunakan komputer sejumlah 73 siswa. Perolehan

rata –rata prestasi belajar siswa dengan multimedia komputer adalah 85,10 dengan kategori baik sedangkan skor rata –rata prestasi belajar siswa dengan metode konvensional adalah 79,11 dengan kategori cukup baik. Hasil t-tes independennya adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.**

Output Hasil Analisis Uji Komparasi Prestasi Belajar Siswa

Independent Samples Test

		Prestasi Belajar siswa		
		Equal variances assumed	Equal variances not assumed	
Levene's Test for Equality of Variances	F	3,990		
	Sig.	,048		
	T	12,882	12,999	
	Df	151	149,323	
t-test for Equality of Means	Sig. (2-tailed)	,000	,000	
	Mean Difference	5,990	5,990	
	Std. Error Difference	,465	,461	
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower	5,072	5,080
		Upper	6,909	6,901

Dari kolom di atas diketahui bahwa Sig (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil daripada nilai alpha 0,05, maka kesimpulannya tolak  $H_0$  dan terima  $H_a$ . Hasil analisis di atas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan tingkat prestasi belajar siswa antara pembelajaran menggunakan multimedia komputer dengan menggunakan metode konvensional. Adapun perbedaan tingkat prestasi belajarnya dapat dilihat dari perolehan rata – rata prestasi belajar siswa dengan multimedia komputer adalah 85,10 dengan kategori baik sedangkan skor rata –rata motivasi belajar siswa dengan metode konvensional adalah 79,11 dengan kategori cukup baik. Sehingga kesimpulan yang dapat diambil adalah “Prestasi belajar siswa dengan menggunakan multimedia komputer lebih baik dari pada dengan menggunakan metode konvensional di MTs. Al-Muttaqin Plemahan Kediri, tahun pelajaran 2012/2013.

Adapun perbedaan tingkat prestasi belajarnya dapat dilihat dari perolehan rata – rata prestasi belajar siswa dengan multimedia komputer adalah 85,10 dengan kategori baik sedangkan skor rata –rata motivasi belajar siswa dengan metode konvensional adalah 79,11 dengan kategori cukup baik.

Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh hezberg tentang motivasi ekstrinsik yang turut mempengaruhi tinggi rendahnya motivasi seseorang. motivasi ekstrinsik adalah manakala motivasi siswa adanya rangsangan dari luar dirinya, misalkan lingkungan belajar, hadiah dan hukuman, metode dan media guru dalam menyampaikan pelajaran serta hal hal lain yang turut mempengaruhi proses pembelajaran.. Selain itu hasil penelitian ini juga memperkuat teori efektifitas pemanfaatan media pembelajaran yang dikemukakan oleh Edgar Dale dengan teori kerucut pengalaman belajarnya. Dalam teori ini dijelaskan bahwa hasil belajar seseorang dimulai dari pengalaman langsung (konkret) kemudian melalui benda tiruan sampai pada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas dipuncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan itu. Arsyad mengungkapkan bahwa “tingkat keabstrakan pesan akan semakin tinggi jika pelajaran itu informasi pesan itu hanya dalam bentuk lambang kata kata saja tanpa menggunakan media.”<sup>21</sup>

Hal ini yang dapat dilakukan ketika guru menggunakan multimedia komputer dalam pembelajarannya. Dengan media tersebut guru dapat menampilkan multimedia gambar, grafik, peta, suara, video, animasi disertai dengan penjelasan yang akan menambah pemahaman dan perhatian siswa dalam pembelajaran.

### **C. Simpulan**

Dari uraian di atas telah dipaparkan oleh peneliti tentang motivasi dan prestasi belajar siswa dengan pembelajaran menggunakan multimedia komputer dan metode konvensional di MTs. Al-Muttaqin Plemahan. Dari hasil penelitian dan

---

<sup>21</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 172.

pembahasan sampai pada analisisnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

*Pertama*, Berdasarkan dari hasil penelitian, bahwa motivasi belajar siswa dengan pembelajaran menggunakan multimedia komputer tergolong sangat baik. Hal ini terbukti dengan perolehan rata-rata skor angket 102,50, yang termasuk kategori sangat baik ada 8 responden dengan prosentase 10%, kategori baik sebanyak 22 responden dengan prosentase 27,5%, kategori cukup sebanyak 31 responden dengan prosentase 38,75 %, kategori kurang sebanyak 19 responden dengan prosentase 23,75 %.

*Kedua*, Berdasarkan dari hasil penelitian, bahwa motivasi belajar siswa dengan menggunakan metode konvensional tergolong Cukup baik. Hal ini terbukti dengan hasil rata-ratanya 88,03, yang termasuk kategori sangat baik ada 8 responden dengan prosentase 10,9 %, kategori baik sebanyak 20 responden dengan prosentase 27,3 %, kategori cukup sebanyak 26 responden dengan prosentase 35,6 %, kategori kurang sebanyak 16 responden dengan prosentase 21,9 % serta kategori sangat kurang hanya 3 responden dengan prosentase 4,1%.

*Ketiga*, Berdasarkan hasil analisis komparasi dengan t-test independen, data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi dan prestasi belajar siswa antara pembelajaran menggunakan multimedia komputer dan metode konvensional MTs. Al-Muttaqin Plemahan, dengan perbandingan skor rata-rata motivasi belajarnya 102,50 : 88,03, sementara perbandingan perbedaan tingkat prestasi belajarnya 85,10: 79,11. Hasil analisis perhitungan statistik melalui rumus t-test independent diperoleh hasil nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil daripada nilai alpha 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa Motivasi dan Prestasi belajar siswa dengan menggunakan multimedia komputer lebih baik dari pada dengan menggunakan metode konvensional.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu dan Joko Tri Prastyo, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia, 1997.
- , dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka cipta, 1991.
- Anwar, Ali. *Statistika untuk Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya dengan SPSS dan Excel*, Kediri: IAIT Press, 2004.
- Ahmadi, Abu dan Joko Tri Prastyo, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia, 1997.
- , dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka cipta, 1991.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003.
- Hasan, Chalidjah, *Dimensi-dimensi Psikologi Pendidikan*, Surabaya: Al-Ikhlash, 1994.
- Hamalik, Oemar *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar Berdasarkan CBSA*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2000.
- \_\_\_\_\_, *Proses Belajar Mengajar*, Bandung, Bumi Aksara, 2001.
- Lie, Anita, *Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005.
- Sadiman, Arief S, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatanny*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Riva'i, *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2002.
- Usman, Muhammad Basyirudin dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers, 2002.
- Usman. Moh. Uzher, *Menjadi Guru Profesional*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 1990.