

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MULTIMEDIA TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X SMA NEGERI 7 PADANGSIIDMPUAN

OLEH

MUSTIKA EZRIN PURBA/NPM:14110054

Mahasiswa Institut Pendidikan Tapanuli Selatan
Program Studi Pendidikan Biologi

ABSTRACT

This study aims to describe the effectiveness of use multimedia on improvement of students' learning motivation at the tenth grade students of SMA Negeri 7 Padangsiidmpuan. The research was conducted for 3 months (April– June 2018) by applying descriptive method with 27 students as the sample and they were taken by using random sampling technique from 105 students. Observation and questionnaire were used in collecting the data. Based on descriptive analyzes, it could be found that a) the average of using multimedia was 77.14 (good category) and (b) the percentage of students' learning motivation was 65% (effective category). It means, use multimedia on improvement of students' learning motivation at the tenth grade students of SMA Negeri 7 Padangsiidmpuan is effective.

Keywords: *effectiveness, multimedia, motivation learning, Padangsidimpuan*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia untuk dapat berfikir secara rasional. Semua orang membutuhkan pendidikan karena pendidikan merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia yang masih sering dirasakan dan saat ini belum memenuhi harapan, hal itu disebabkan banyaknya lulusan pendidikan formal yang belum memenuhi kriteria tuntutan lapangan pekerjaan yang tersedia.

Berdasarkan masalah yang terjadi disekolah, terlihat penggunaan metode belajar yang bersifat monoton, penggunaan cara belajar yang konvensional dan pembelajaran yang dilakukan sangat berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Kurangnya motivasi belajar siswa menjadi faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa untuk memperoleh tujuan dari pembelajaran. Adanya motivasi belajar dapat memicu pembelajaran dalam diri sendiri, hal tersebut juga berlaku dalam proses pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi belajar siswa dan seseorang yang memiliki motivasi maka akan berusaha untuk mendapatkannya.

Sudah banyak upaya yang dilakukan sekolah, upaya tersebut yaitu seperti: mengadakan penataran guru-guru mata pelajaran, menyediakan sarana dan prasarana, juga menyediakan perpustakaan sebagai wahana untuk mendapatkan beberapa buku referensi mata pelajaran. Kemudian untuk meningkatkan kualitas dan kemampuan guru pembelajaran guru diberi peluang untuk meningkatkan pendidikan ke yang lebih tinggi, disini guru dituntut untuk menggunakan strategi maupun media pembelajaran yang menarik.

Apabila tidak dilakukan penanganan atas masalah pendidikan yang berlangsung saat ini maka akan berdampak pada pemahaman siswa akan materi pelajaran. Dengan demikian siswa tidak akan mampu melanjutkan ke materi pelajaran selanjutnya. Karena setiap materi pelajaran didalam biologi saling berkaitan antara satu sama lain. Hal ini akan mengakibatkan tujuan dari pendidikan di Indonesia akan menurun, khususnya di mata pelajaran biologi yang mana akibatnya akan mempengaruhi hasil dari belajar siswa.

Penyesuaian media pembelajaran dengan materi pembelajaran dengan materi

pelajaran menjadi solusi untuk mengatasi berbagai masalah pendidikan yang terjadi saat ini seperti penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, dan media yang cocok digunakan ialah multimedia.

Pembelajaran berbasis multimedia ialah kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakaian untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Multimedia juga merupakan suatu kombinasi data atau media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik. Berdasarkan keterangan di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul ‘Efektivitas Penggunaan Multimedia Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa kelas X SMA Negeri 7 Padangsidempuan’.

1. Hakikat Motivasi Belajar Siswa

Sebelum dijelaskan pengertian motivasi belajar terlebih dahulu di jelaskan mengenai makna dan arti belajar. Belajar merupakan hal yang selalu dilakukan oleh setiap manusia, dimana melalui proses belajar inilah maka akan menambah ilmu pengetahuan seseorang yang diperoleh dari pengalaman dengan lingkungannya, proses perubahan yang baru didalam diri seseorang. Apabila tidak terjadi perubahan dalam diri seseorang setelah belajar, maka tidaklah dikatakan bahwa telah berlangsung proses belajar padanya. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk yang relative permanen, seperti perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa.

Menurut Usman (2011:5), “Belajar diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dan individu dengan lingkungannya”. Menurut R. Gadne yang dikutip Susanto (2013:1) mengatakan bahwa, “Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman”. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa

belajar adalah suatu tindakan dan kegiatan siswa untuk memperoleh pengetahuan sehingga terdapat perubahan pada diri siswa tersebut.

Menurut Yamin (2007:157) ‘Motivasi merupakan salah satu yang akan berhubungan dengan (1) arah perilaku; (2) kekuatan respon (yakni usaha) setelah belajar siswa memilih mengikuti tindakan tertentu; dan (3) ketahanan perilaku, atau beberapa lama seseorang terus menerus berperilaku menurut arah tertentu’. Selanjutnya menurut Safitri (2014:60) ‘Motivasi merupakan proses yang ikut menentukan intensitas, arah, dan ketekunan individu dalam mencapai sasaran’. Menurut Sanyaja (2008:249) mengatakan bahwa ‘Motivasi merupakan penggerak atau pendorong untuk melakukan tindakan tertentu’. Selain itu menurut Syah (2010:134) menyatakan bahwa ‘Motivasi ialah keadaan internal organisme baik manusia ataupun hewan yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu’.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa adalah salah satu faktor yang mendukung tercapainya hasil belajar yang maksimal. Dengan demikian motivasi intrinsik juga dapat dikatakan sebagai bentuk motivasi yang didalamnya aktivitas belajar dimulai berdasarkan suatu dorongan dari dalam diri dan secara mutlak terkait dengan aktivitas belajarnya. Motivasi intrinsik yang di bahas dalam peniliti: a) Minat Siswa; b) Konsentrasi Belajar; c) Bakat Siswa.

2. Hakikat Penggunaan Multimedia

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media secara harfiah memiliki arti perantara atau pengantar. Media merupakan benda yang dimanifulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektivitas program emosional. Wina (2012:57) mengatakan bahwa “Media adalah perantara dari sumber informasi ke penerima informasi, contohnya video, televisi, komputer, dan lain sebagainya”. Sejalan dengan Azhar (2013:3) yang mengatakan “Alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik

untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal”.

Robert Hanick yang dikutip dalam buku Wina (2012:57) menyatakan bahwa “Media adalah sesuatu yang membawa informasi antara sumber (*source*) dan penerima (*receiver*) informasi. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat strategis dalam pembelajaran. Seringkali terjadi banyaknya siswa yang tidak memahami materi pelajaran yang disampaikan guru atau pembentukan kompetensi yang diberikan pada siswa dikarenakan ketiadaan atau kurang optimal pemberdayaan dalam proses belajar mengajar.

Wina (2012:73-75) mengemukakan fungsi media pembelajaran yaitu “Fungsi komunikatif. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampaian pesan dan penerima pesan. Fungsi motivasi. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa termotivasi untuk belajar Fungsi kebermaknaan. Meningkatkan aspek sikap dan keterampilan Fungsi penyampaian persepsi. Menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan. Fungsi individualita. Melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda”.

Dari penjelasan di atas penulis menarik kesimpulan bahwa fungsi media pembelajaran ialah sebagai pengantar informasi bagi siswa, baik berupa alat maupun bahan yang mampu merangsang ataupun menarik perhatian siswa sehingga ikut aktif di dalam suatu pembelajaran yang tujuan utama dibuatnya media pembelajaran untuk mencapai tujuan dari pembelajaran.

c. Kriteria Pemilihan dan Penggunaan Media

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain,

seperti tujuan, materi, strategi dan evaluasi pembelajaran. Menurut Hamdani (2011:192) “Karakteristik multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya: menggabungkan unsur audio dan visual.
2. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomasi respon pengguna.
3. Bersifat mandiri dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Menurut pendapat Rusman (2013:167) yang mengatakan bahwa “Dalam menentukan maupun memilih media pembelajaran, seorang guru harus mampu mempertimbangkan beberapa prinsip sebagai acuan dalam mengoptimalkan pembelajaran”. Prinsip-prinsip tersebut diantaranya adalah:

1. Efektivitas

Pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan pada ketepatan (efektivitas) dalam pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran atau pembentukan kompetensi.

2. Relevansi

Kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan, karakteristik materi pelajaran, potensi dan perkembangan siswa serta dengan waktu yang tersedia.

3. Efisiensi

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus benar-benar memperhatikan bahwa media tersebut murah, dan hemat biaya tetapi dapat menyampaikan inti pesan yang dimaksud, persiapan dan penggunaannya relative memerlukan waktu singkat, kemudian hanya memerlukan sedikit tenaga.

4. Dapat digunakan:

Media pembelajaran yang dipilih harus benar-benar dapat digunakan atau diterapkan dalam pembelajaran, sehingga dapat menambah pemahaman siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

5. Kontekstual

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus mengedepankan aspek lingkungan sosial dan budaya siswa. Alangkah baiknya jika mempertimbangkan aspek pengembangan pada pembelajaran *life skills*”.

Berdasarkan pendapat di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa guru harus mampu memilih serta menyesuaikan kebutuhan saat melakukan pembelajaran, terutama dalam memilih media pembelajaran yang sesuai untuk materi yang dibawakan. Kualitas pembelajaran yang dilakukan menarik akan memberikan nilai yang positif terhadap hasil daripada pembelajaran tersebut dengan demikian akan mewujudkan tujuan daripada pembelajaran.

d. Pengertian Multimedia Pembelajaran

Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu *multimedia linear* dan *multimedia interaktif*. Multimedia linear adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apa pun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya TV dan film. Munir (2012:16) mengatakan bahwa "Multimedia adalah penggunaan berbagai jenis media (teks, suara, grafik, animasi dan video) untuk menyampaikan informasi, kemudian ditambahkan elemen atau komponen interaktif".

Sejalan dengan pendapat di atas menurut jurnal Atmawarni (2011:22) mengatakan bahwa "Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi". Menurut Wina (2012:227) mengatakan bahwa "Multimedia merupakan pengemasan materi pembelajaran dengan memadukan berbagai ragam media untuk dipelajari siswa sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai".

Berdasarkan pendapat di atas penulis menyimpulkan bahwa multimedia adalah gabungan dari beberapa media seperti : gambar, video, animasi, grafik, suara dan teks yang digabungkan untuk mencapai tujuan daripada pembelajaran. Terdapatnya beberapa media didalam suatu pembelajaran melibatkan pendayagunaan seluruh panca indera, sehingga daya imajinasi kreativitas, fantasi, emosi siswa, berkembang ke arah yang lebih baik. Secara umum proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia dapat dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut : a. persiapan guru, b. mempersiapkan

kelas, c. menyajikan materi dengan multimedia dan d. Mengadakan angket.

e. Komponen Multimedia

Multimedia adalah sebuah perubahan cara berkomunikasi satu sama lain. Misalkan dalam hal mengirim dan menerima informasi, kini lebih efektif dilakukan dan lebih mudah dipahami. Dengan hadirnya elemen-elemen multimedia kini telah memperkuat informasi yang akan didapatkan. Berikut ini penjelasan elemen atau komponen multimedia yaitu:

1. Teks adalah suatu kombinasi huruf yang membentuk satu kata atau kalimat yang menjelaskan suatu maksud atau materi pembelajaran yang dapat dipahami oleh orang yang membacanya.
2. Grafik merupakan komponen penting dalam multimedia. Grafik berarti juga gambar (*image, picture atau drawing*).
3. Gambar merupakan penyampaian informasi dalam bentuk visual.
4. Video pada dasarnya adalah alat atau media yang dapat menunjukkan simulasi pada benda nyata.
5. Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antar media teks, grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan.
6. Audio didefinisikan sebagai macam-macam bunyi dalam bentuk digital seperti suara, music, narasi dan sebagainya yang bisa didengar untuk keperluan suatu latar, penyampaian pesan duka, sedih, semangat dan macam-macam disesuaikan dengan situasi dan kondisi.
7. Interaktivitas, elemen ini sangat penting dalam multimedia interaktif. Elemen interaktif hanya dapat ditampilkan di komputer. Sebagai pengontrol elemen-elemen yang ada seperti teks, suara, video dan foto.

Dari pendapat diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa interaktivitas adalah kombinasi daripada teks, grafik, gambar, video, animasi dan audio. Berdasarkan pendapat di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa komponen multimedia yaitu: 1) Teks, 2) Grafik, 3) Gambar (Image atau Visual Diam) 4) Video (Visual Gerak) 5) Animasi 6) Audio (Suara, Bunyi) dan 7) Interaktivitas. Ke tujuh unsur inilah yang membantu perjalanan multimedia.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 7 Padangsidempuan yang beralamat di Jln. Jenderal Besar A.H Nasution, Kecamatan Padangsidempuan Batunadua. Sekolah ini dipimpin oleh Bapak Ervin Aryadi, S.Pd, M.Pd dan guru mata pelajaran biologi yang berjumlah 3 orang yaitu, Susi Listiani S.Pd, Sofianur Nasution S.Pd, Elli Nofianti S.Pd.

Peran populasi dalam suatu penelitian sangat diperlukan untuk mendapatkan data dan informasi yang akan diteliti berdasarkan permasalahan dalam penelitian. Menurut Sukmadinata (2010:250) menyatakan bahwa "Populasi adalah suatu kelompok besar dan wilayah yang menjadi lingkup penelitian".Selanjutnya menurut Arikunto (2010:173) "Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian". Apabila seorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya menurut Sugiyono (2014:215) "Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas atau karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, kemudian ditarik kesimpulan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Populasi ialah semua nilai, baik hasil perhitungan maupun pengukuran, baik kuantitatif maupun kualitatif dan karakteristik tertentu mengenai sekelompok objek yang lengkap dan jelas. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X IPA SMA Negeri 7 Padangsidempuan yang terdiri dari 4 kelas yang berjumlah 105 orang.

Sampel merupakan bagian dari populasi yang dipilih dengan menggunakan aturan-aturan tertentu, yang digunakan untuk mengumpulkan informasi atau data dan menggambarkan sifat atau ciri yang dimiliki populasi. Sugiyono (2014: 215) "Sampel adalah sebagian dari populasi". Menurut Sukardi (2009:54) "Sampel adalah sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data". Teknik pengambilan sampel dapat menentukan mutu atau akhir suatu penelitian. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *random sampling*.

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam menguji hipotesis maka perlu dilakukan penyusunan suatu instrumen penelitian. Arikunto (2010:203) "Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah". Selanjutnya untuk menyusun instrumen terlebih dahulu penulis merumuskan defenisi operasional masing-masing variabel, yaitu defenisi yang dapat diukur secara jelas tentang apa yang akan dibahas dalam penelitian ini, variabel X dan variabel Y.

Adapun yang menjadi indikator dari penggunaan multimedia yaitu : 1) Teks, 2) Grafik, 3) Gambar (Image atau Visual Diam) 4) Video (Visual Gerak) 5) Animasi 6) Audio (Suara, Bunyi) dan 7) Interaktivitas.

Dari uraian teori diatas, adapun alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dari kedua variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah observasi dan angket. Menurut Menurut Sugiyono (2016:145) menyatakan: "Observasi adalah suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis". Dalam penelitian ini, Lembar penilaian kinerja dilakukan dengan menggunakan skala *Guttman*. Menurut Sugiyono (2016: 96), "Skala pengukuran tipe ini akan didapatkan jawaban yang tegas, yaitu ya-tidak; benar-salah; pernah-tidak pernah; positif-negatif". Untuk kategori uraian tentang alternatif jawaban dalam observasi, penulis menetapkan kategori untuk setiap butir pernyataan, yaitu: Ya = 1, dan Tidak = 0". Menurut Arikunto (2010:103) "Angket adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain dengan maksud agar orang yang diberi tersebut bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna". Setelah data terkumpul dilakukan analisis data dengan 2 (dua) cara, yaitu: analisis deskriptif dan rasio efektivitas.

HASIL ANALISIS

Berdasarkan analisis data yang dilakukan observer tentang penggunaan multimedia di kelas X SMA Negeri 7 Padangsidempuan dengan 4 aspek pokok melalui 7 langkah-langkah yang harus

dilakukan diperoleh nilai rata-rata sebesar 77,14 masuk dalam kategori “Baik”. Artinya guru telah menerapkan dan mengimplementasikan langkah-langkah penggunaan penggunaan multimedia dengan baik sesuai dengan prosedur yang tepat dan sistematis.

Dengan perolehan nilai rata-rata terendah terendah ada pada indikator Animasi animasi yaitu 50 yang termasuk dalam kategori “Kurang”, dan gambar yaitu 100 yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Hal ini dilatar belakangi karena peneliti telah mempersiapkan semua bahan yang mendukung proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran multimedia.

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan. Analisis data tentang hasil peningkatan motivasi belajar memperoleh rata-rata ratio efektif 65% berada pada kategori “Efektif”. Berikut akan dipaparkan rekapitulasi hasil praktikum dan rasio efektivitas pada pertemuan ke 1 dan pertemuan ke 2, serta perolehan rata-rata pada kedua pertemuan yaitu sebagai berikut:

Berdasarkan tabel di atas ditampilkan bahwa peningkatan motivasi belajar memperoleh rata-rata ratio efektif 65% berada pada kategori “Efektif”. Berdasarkan penggunaan multimedia sudah efektif dalam peningkatan motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 7 Padangsidempuan. Hal ini dilihat dari rata-rata ratio efektif 65% berada pada kategori “Efektif”.

DISKUSI DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X di SMA Negeri 7 Padangsidempuan. Dimana nilai rata-rata penggunaan multimedia yaitu 77,14 masuk dalam kategori “Baik”. Artinya penggunaan multimedia pada penelitian ini sesuai dengan langkah-langkah dan aturan penggunaan media pembelajaran multimedia. Dengan perolehan nilai rata-rata terendah berada pada indikator animasi yaitu 50, dan nilai tertinggi berada pada indikator gambar yaitu 100. Hal ini dilatar belakangi karena peneliti telah mempersiapkan semua bahan yang

mendukung proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran multimedia.

Penggunaan multimedia terhadap ditampilkan bahwa peningkatan motivasi belajar memperoleh rata-rata ratio efektif 65% berada pada kategori “Efektif”. Berdasarkan penggunaan multimedia sudah efektif dalam peningkatan motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 7 Padangsidempuan. Hal ini dilihat dari rata-rata ratio efektif 65% berada pada kategori “Efektif”. Penggunaan multimedia efektif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 7 Padangsidempuan. Dengan demikian, semakin baik penggunaan multimedia maka semakin tinggi pula motivasi belajar siswa pada materi kelas X SMA Negeri 7 Padangsidempuan.

PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sebagaimana diuraikan dan dijelaskan pada bagian terdahulu, penulis menarik beberapa kesimpulan, sebagai berikut :

- a. Penggunaan multimedia terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas di X SMA Negeri 7 Padangsidempuan diperoleh nilai rata-rata 77,14. Nilai tersebut berada pada kategori “Baik”.
- b. Hasil observasi dari penggunaan multimedia untuk meningkatkan motivasi belajar siswa memperoleh nilai rata-rata rasio efektif 65% dan berada pada kategori “Efektif”.
- c. Penggunaan multimedia Efektif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas di X SMA Negeri 7 Padangsidempuan diperoleh nilai rata-rata 65% yang berada pada kategori “Efektif”.

2. Implikasi Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian bahwa penggunaan multimedia terhadap peningkatan motivasi belajar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan multimedia yang

terstruktur dengan baik akan diperoleh penyampaian suatu prosedur yang mendapat perhatian siswa sehingga dapat termotivasi dalam belajar dan juga berdampak baik terhadap hasil belajar siswa itu sendiri.

Oleh karena itu, guru sebagai penyampai materi dan prosedur di dalam penggunaan multimedia dapat menggunakan multimedia dalam proses belajar mengajar. Adapun indikator penggunaan multimedia yaitu: a) teks; b) Grafik; c) gambar; d) video, e) animasi, f) suara/video, dan g) Interaktivitas. Dalam penelitian ini telah dibuktikan bahwa penggunaan multimedia berpengaruh untuk peningkatan motivasi siswa sehingga pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- _____. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Atmawarni. 2011. Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran yang Inovatif di Sekolah. *Jurnal Ilmu Sosial Fakultas Fisipol UMA*. Volume IV Tahun 2011; 20-27.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman, 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Setiadi, Rali. 2015. Perancangan Multimedia Interaktif Kejayaan Kerajaan Pakuan Pajajaran. *Jurnal Sketsa*. Volume II hal 69-80.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Susanto Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Syah, Muhibbin. 2010. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Usman, Uzer. 2011. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT . Remaja Rosdakarya.
- Yamin Martinis. 2007. *Desain pembelajaran Berbasis tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press.