

## The Effect of Interactive Multimedia Use on Students' Learning Motivation in Subjects History of Islamic Culture at MTs PAB-1 Helvetia

Rizka Lathifah Husna<sup>1\*</sup>, Hasrian Rudi Setiawan<sup>2</sup>

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara<sup>\*1, 2</sup>

<sup>\*1</sup>email: [rizkalathifah1099@gmail.com](mailto:rizkalathifah1099@gmail.com)

<sup>2</sup>email: [hasrianrudi@umsu.ac.id](mailto:hasrianrudi@umsu.ac.id)

**Abstract:** *This study aims to determine whether there is an effect of using interactive multimedia on students' learning motivation. This type of research is experimental quantitative research, the subject of this research is students in class VII A MTs PAB-1 Helvetia. Data collection techniques used by researchers are interviews, observation and documentation. The data analysis used is quantitative data analysis by calculating the product moment correlation. The results obtained are the influence of the use of multimedia on students' learning motivation in Islamic cultural history subjects at MTs PAB-1 Helvetia, where students' learning motivation in Islamic cultural history subjects at MTs PAB-1 Helvetia, after using interactive multimedia is more increased compared to not using interactive multimedia.*

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

### Artikel Info

**Received:**  
01 December 2020

**Revised:**  
03 January 2021

**Accepted:**  
18 January 2021

**Published:**  
29 February 2021

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen, subjek dari penelitian ini adalah peserta didik pada kelas VII A MTs PAB-1 Helvetia. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Adapun analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif dengan mempergunakan rumus korelasi product moment. Hasil penelitian yang didapatkan adalah terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MTs PAB-1 Helvetia, dimana motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MTs PAB-1 Helvetia, setelah

menggunakan multimedia interaktif lebih meningkat dibandingkan dengan tidak menggunakan multimedia interaktif.

***Kata kunci: Multimedia Interaktif, Motivasi Belajar***

---

### **A. Pendahuluan**

Proses pembelajaran akan berjalan optimal manakala guru mempergunakan media pembelajaran sebagai alat bantu, yang dimanfaatkan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Oleh karena itu dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan, maka guru mempergunakan media pembelajaran sebagai alat bantu. Hal ini dilandasi pemahaman bahwa kemampuan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran mempunyai keterbatasan tertentu, terutama yang berkaitan dengan pemahaman materi pembelajaran yang disampaikan dalam bentuk verbal (Fatah, 2009). Media pembelajaran merupakan alat bantu sekaligus *partner* bagi guru yang dapat mempercepat proses transfer materi pembelajaran. Guru akan mengalami kesulitan tertentu jika materi pembelajaran tidak disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, terutama jika pembelajaran tersebut peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam materi pembelajaran yang disampaikan (Setiawan, 2021).

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Standar proses pendidikan adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pada satu satuan pendidikan untuk mencapai standar kompetensi lulusan (peraturan pemerintah No. 19 Tahun 2005 Bab 1 Pasal 1 Ayat 6).

Proses pembelajaran akan berhasil manakala peserta didik mempunyai motivasi dalam belajar. Oleh sebab itu, guru perlu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik agar hasil belajarnya sesuai dengan yang diharapkan, dengan berbagai cara, diantaranya adalah dengan menggunakan berbagai macam variasi, baik metode, strategi dan

pendekatan tertentu (Setiawan, 2018). Selain itu juga, mempergunakan berbagai macam media pembelajaran yang dapat membantu dalam kegiatan belajar mengajar.

Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurangnya-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja, tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia (Nurzannah, Ginting & Setiawan, 2019).

Penggunaan media dalam proses pembelajaran menegaskan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, mengurangi atau menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur, sistematis, dan untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai pada diri peserta didik (Pamungkas & Hakim, 2019). Di samping itu, penggunaan media pembelajaran sangat penting, karena dapat menyingkat waktu. Artinya, pembelajaran dengan menggunakan media dapat menyederhanakan masalah terutama dalam menyampaikan hal-hal yang baru dan asing bagi peserta didik (Setiawan, 2017).

Media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri karena dengan adanya media dapat membantu tugas guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan oleh guru kepada peserta didik. Selain itu media juga dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu (Harfiani & Fanreza, 2019). Media pendidikan merupakan sarana dan prasarana untuk menunjang terlaksananya kegiatan pembelajaran (Harfiani & Setiawan, 2019). Untuk itu dari semua pihak yang terlibat dari proses pembelajaran perlu memberikan perhatian yang mamadai untuk masalah ini.keberadaan media tidak dapat diabaikan begitu saja dalam proses pembelajaran hal ini dikarenakan tanpa adanya media pendidikan, pelaksanaan pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik (Akbar, 2002). Dari uraian tersebut terlihat bahwa pentingnya media pembelajaran serta beragamnya media yang bisa dilakukan dalam proses

pelajaran. Akan tetapi masih banyak guru hanya menggunakan beberapa media saja bahkan ada juga yang sama sekali tidak mampu untuk mengembangkannya, sehingga dalam proses pembelajaran berakibat pada kejenuhan dan kebosanan pada peserta didik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di MTs PAB 1 Helvetia, baru-baru ini proses belajar mengajar banyak siswa yang bersikap kurang peduli, peserta didik tidak memiliki semangat dalam belajar dengan alasan terlalu membosankan dalam melakukan proses belajar mengajar. Dengan semua sikap peserta didik disini tertuju pada kurangnya variasi penggunaan media dalam melakukan proses pembelajaran. Selanjutnya, dari wawancara awal terlihat bahwa pelaksanaan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs PAB 1 Helvetia, guru tidak pernah menggunakan atau memanfaatkan multimedia interaktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut yang menjadi salah satu indikasi kurangnya motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs PAB 1 Helvetia.

Dengan demikian, perlu dilakukan percobaan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MTs PAB 1 Helvetia, dengan memanfaatkan multimedia interaktif. Karena itu, adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs PAB 1 Helvetia.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, Metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menggambarkan dan memuji hipotesis yang telah ditetapkan. Jenis penelitian ini adalah eksperimen, penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment tertentu (perlakuan) dalam kondisi yang terkontrol (Moleong, 2007).

Teknik yang digunakan peneliti dalam penarikan sampel ini adalah teknik Purposive Sampling, yaitu dimana tidak semua sampel memiliki kriteria yang sesuai dengan fenomena yang diteliti (Rahim, 2013). Dipilihnya teknik Purposive Sampling yang menetapkan pertimbangan-pertimbangan atau kriteria-kriteria tertentu yang harus dipenuhi oleh sampel-sampel yang digunakan dalam penelitian ini. Dalam pengambilan dari berbagai pertimbangan dan kriteria peneliti, maka peneliti memutuskan untuk mengambil sampel dari kelas VII A yang berjumlah 32 siswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang dipakai menggunakan analisis statistik dengan Regresi Linier Berganda/Multiple. Uji hipotesis menggunakan uji t dan uji F.

### C. Hasil dan Pembahasan

#### 1. Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini untuk dapat mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MTs PAB 1 Helvetia. Dari hasil penelitian terhadap dua variabel tersebut, maka skor rata-rata tersebut merupakan acuan dalam mendistribusi frekuensi data masing-masing Variabel, sebagaimana yang tampak pada tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

No	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1	61	70	3721	4900	4270
2	62	65	3844	4225	4030
3	65	70	4225	4900	4550
4	63	74	3969	5476	4662
5	65	72	4225	5184	4680
6	63	68	3969	4624	4284
7	64	74	4096	5476	4736
8	60	73	3600	5329	4380
9	65	70	4225	4900	4550
10	60	70	3600	4900	4200
11	69	73	4761	5329	5037
12	59	65	3481	4225	3835

13	60	68	3600	4624	4080
14	60	72	3600	5184	4320
15	66	72	4356	5184	4752
16	65	72	4225	5184	4680
17	65	70	4225	4900	4550
18	60	65	3600	4225	3900
19	64	70	4096	4900	4480
20	62	65	3844	4225	4030
21	61	67	3721	4489	4087
22	59	70	3481	4900	4130
23	63	69	3969	4761	4347
23	60	71	3600	5041	4260
25	62	75	3844	5625	4650
26	65	67	4225	4489	4355
27	60	70	3600	4900	4200
28	60	66	3600	4356	3960
29	68	74	4624	5476	5032
30	63	70	3969	4900	4410
31	64	69	4096	4761	4416
32	70	73	4900	5329	5110
$\Sigma$	2013	2239	126891	156921	140963

$$n = 32$$

$$\Sigma X = 2013$$

$$\Sigma Y = 2239$$

$$\Sigma X^2 = 126891$$

$$\Sigma Y^2 = 156921$$

$$\Sigma XY = 140963$$

Setelah diperoleh hasil perhitungan di atas, maka selanjutnya masuk ke dalam rumus korelasi product moment sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \cdot \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[n \cdot \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][n \cdot \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{32.140963 - (2013)(2239)}{\sqrt{\{32.126891 - (2013)^2\}\{32.156921 - (2239)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{4510720 - 4507107}{\sqrt{\{4060512 - 4052169\}\{5021472 - 5013121\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{3613}{\sqrt{\{8343\}\{8351\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{3613}{\sqrt{69672393}}$$

$$r_{xy} = \frac{3613}{8346,9990416}$$

$$r_{xy} = 0,43$$

Maka, diperoleh nilai korelasi (r) sebesar 0,43, karena nilai  $r_{xy} = 0,43$  berada diantara  $0,40 < r_{xy} \leq 0,70$  berarti korelasi sedang atau cukup.

Setelah dilakukan untuk uji menentukan nilai korelasi antara variabel X (penggunaan multimedia interaktif) dan variabel Y (motivasi belajar peserta didik), maka sudah didapatkan hasilnya sebesar  $r_{xy} = 0,43$ . Selanjutnya uji hipotesis guna untuk menentukan apakah terdapat atau tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X terhadap variabel Y dengan ketentuan sebagai berikut:

- $H_0$  diterima jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  atau probabilitas  $\geq 0,05$
- $H_0$  ditolak jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau probabilitas  $< 0,05$

Maka untuk menguji hipotesis tersebut, dilakukan sebagai berikut:

Diketahui,

$$r = 0,43$$

$$n = 32$$

selanjutnya masuk ke dalam uji t sebagai berikut:

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

$$t = \frac{0,43 \sqrt{32-2}}{\sqrt{1-(0,43)^2}}$$

$$t = \frac{0,43 \times 5,477}{\sqrt{1-0,1849}}$$

$$t = \frac{2,35511}{0,8151}$$

$$t = 2,88935$$

maka nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,88935 untuk mencari nilai  $t_{tabel}$  sebagai berikut :

$$\begin{aligned} t_{tabel} = dk &= n - k \\ &= 32 - 2 \\ &= 30 \\ &= 1,69726 \end{aligned}$$

Berdasarkan rekapitulasi hasil analisis data pengujian hipotesis pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MTs PAB 1 Helvetia adalah nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,88935 > (lebih besar) dari nilai  $t_{tabel}$  1,69726, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel X berpengaruh terhadap variabel Y artinya  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MTs PAB -1 Helvetia.

Uji koefisien determinasi ( $r^2$ ) dilakukan untuk mengukur seberapa jauh pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik di MTs PAB 1 Helvetia. Dimana uji koefisien determinasi yang telah dilakukan peneliti sebagai berikut:

$$KD = r_{xy}^2 \times 100\%$$

$$KD = (0,43)^2 \times 100\%$$

$$KD = 18,49\%$$

Dari perhitungan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kontribusi penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran

sejarah kebudayaan Islam di MTs PAB 1 Helvetia yaitu 18,49%, sedangkan sisanya 81,51% dipengaruhi oleh faktor lainnya.

Dengan demikian, penggunaan multimedia interaktif memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MTs PAB 1 Helvetia, walaupun terdapat faktor lain yang dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik, seperti penggunaan metode, strategi dan pendekatan yang tepat sesuai dengan materi yang diajarkan pada peserta didik.

#### **D. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan yaitu: terdapat pengaruh antara penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik di MTs PAB -1 Helvetia. Adapun pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam adalah dapat dilihat dimana nilai  $t_{hitung} 2,88935 > r_{tabel} 1,69726$ . Hal ini membuktikan bahwa Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ) diterima dan Hipotesis Nol ( $H_o$ ) ditolak. Dengan kata lain terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MTs PAB 1 Helvetia. Adapun penggunaan multimedia interaktif, persentasi keberpengaruhannya adalah sebesar 18,49% dalam memotivasi belajar peserta didik, sedangkan sisanya sebesar 81,51% dipengaruhi oleh faktor lainnya.

#### **E. Daftar Pustaka**

Akbar, E. (2002). *Metode Belajar Anak Usia Dini*. Prenada Media.

Fatah, A. (2009). *40 Metode Pendidikan dan Pengajaran Rasulullah*, (Bandung: , 2009), h. 79.

Harfiani, R., & Fanreza, R. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Lesson Study Praktikum Wisata Dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Berpikir Kreatif Mahasiswa Pada Mata Kuliah Media dan Sumber Belajar Di Prodi

Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Agama Islam UMSU. *Intiqad: Agama Dan Pendidikan Islam*, 11(1), 68.

Harfiani, R., & Setiawan, H. R. (2019). Model Penilaian Pembelajaran d Paud Inklusif. *Ihya Al-Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab*, 5(2), 235–243.

Setiawan, H. R. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Bildung.

Moleong. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja Rosda Karya.

Nurzannah, Ginting, N., & Setiawan, H. R. (2019). Implementation Of Integrated Quality Management In The Islamic Education System. *Proceeding International Seminar on Islamic Studies*, 1, 1–9.

Pamungkas, N. T. S., & Hakim, L. (2019). Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Computer Test ( CBT ) Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang di SMA Negeri 1 Puri Mokokerto. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 07(01), 90–95.

Rahim, A. (2013). Strategi Peningkatan Kualitas Pendidikan di Madrasah Aliyah Kabupaten Sidrap: Tinjauan Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. *Lentera.UIN Alauddin Makasar*, 16(1), 218.

Setiawan, H. R. (2017). Pengaruh Konsep Diri, Minat dan Inteligensi Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Metode Pengembangan Kemampuan Bahasa Anak. *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*, 9(2), 23.

Setiawan, H. R. (2021). *Management Of New Student Admissions In Improving The Quality Of Graduates At SMP Islam Al-Ulum Terpadu Medan*. 2, 843–850.