

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR PAI PADA SISWA KELAS VII C SMP NEGERI 01 TEBING TINGGI EMPAT LAWANG

Anita

Mahasiswa Program Studi Magister PAI IAI Al-Azhaar Lubuklinggau,
Jalan Pelita Kelurahan Pelita Jaya Kec. Lubuklinggau Barat I Kota Lubuklinggau
aisyahanita019@gmail.com

Ah. Mansur

Program Studi Magister PAI IAI Al-Azhaar Lubuklinggau
Jalan Pelita Kelurahan Pelita Jaya Kec. Lubuklinggau Barat I Kota Lubuklinggau
ahmansur75@gmail.com

Abstrak : *Media Pembelajaran Multimedia merupakan salah satu media yang dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran. Penelitian ini merupakan upaya untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran PAI berbasis multimedia di SMP Negeri 01 Tebing Tinggi Empat Lawang. Pertanyaan utama yang ingin dijawab dalam penelitian ini adalah : Apakah terdapat pengaruh penggunaan pembelajaran berbasis multimedia terhadap peningkatan motivasi dan prestasi belajar PAI pada Siswa kelas VII C SMP Negeri 01 Tebing Tinggi Empat Lawang? Teknik pengumpulan data pada penelitian adalah angket, dokumentasi, dan observasi. Subjek penelitian sebanyak 31 responden, menggunakan teknik sampel. Pengumpulan data menggunakan kuesioner untuk menjangkau data X dan data Y. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang tinggi antara penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia terhadap peningkatan motivasi dan prestasi belajar PAI secara bersama-sama pada Siswa Kelas VII C SMP Negeri 01 Tebing Tinggi Empat Lawang. Hal ini terbukti karena r_{xy} lebih besar dari pada r tabel (r product moment) yaitu 0.822, yang mana dengan $N = 31$ diperoleh nilai r pada taraf interval 95%(5%) sebesar 0,355 dan taraf kepercayaan 99% (1%) sebesar 0,456 sehingga hipotesis dapat diterima kebenarannya*

Kata Kunci : *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia, Motivasi, Prestasi Belajar PAI siswa.*

PENDAHULUAN

Perkembangan dalam dunia pendidikan mewajibkan guru ataupun pendidik untuk siap memberikan pendidikan yang sesuai dengan tuntutan zaman. Di era digital yang penuh dengan berbagai tantangan masa depan mengharuskan guru memberikan pendidikan dengan berbagai metode dan juga media pembelajaran yang efektif, sehingga dapat memberikan hasil yang baik bagi anak didiknya.

Secara bahasa atau leksikal, kata media diambil dari bahasa Latin yaitu *medias* yang secara harfiah berarti “tengah, perantara, atau pengantar”. Dalam bahasa Arab disebut dengan istilah (وسائل) yang berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹ Sedangkan menurut Criticos dalam Daryanto mengatakan bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.²

Sedangkan Anissatul Mufarokah, dalam bukunya “Strategi dan Model-Model Pembelajaran” mengatakan bahwa belajar adalah proses perubahan berkat pengalaman dan latihan. Artinya, bahwa tujuan akhir dari kegiatan belajar adalah perubahan tingkah laku baik yang menyangkut aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek pribadi dari peserta didik.³

Syaiful Bahri Djamarah juga mengatakan bahwa belajar adalah berusaha (berlatih dan sebagainya) supaya mendapat suatu kepandaian. Untuk itu dapat dikatakan bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya, tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi peserta didik.⁴

Media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu atau perlengkapan yang dapat digunakan oleh pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan peserta didiknya. “Muhammad mengatakan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau *message*, bisa merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar ke arah yang lebih baik.”⁵ Dengan kalimat yang berbeda, media bisa dimaknai sebagai komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar ke arah yang lebih baik.⁶

Sedangkan menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (*Natinal Education Association/ NEA*) dalam Arief Sadiman, dkk, mengatakan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Untuk itu, hendaknya media dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Adapun batasannya yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang apat 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.⁷

¹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), h. 3

²Daryanto, *Media Pembelajaran (Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran)*, (Yogyakarta: Gava Media, 2011), h. 4

³Anissatul Mufarokah, *Strategi dan Model-Model Pembelajaran*, (Tulungagung: STAIN Tulungagung Press, 2013), h. 37

⁴Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), h. 10

⁵A Muhammad, *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2002.), h. 89

⁶Sudarman Denim, *Media Komunikasi Pendidikan Cet 3*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 4

⁷Arief Sadiman, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), h. 7

Banyak sekali media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru terutama untuk dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Pada zaman sekarang anak-anak cenderung lebih tertarik dengan gadget ataupun android daripada belajar seperti biasa yang hanya menggunakan media-media pembelajaran sederhana. Untuk itu, kita sebagai guru harus memanfaatkan hobi mereka tersebut dan menjadikannya sebagai media pembelajaran dan merancang metode-metode pembelajaran sehingga lebih efektif dan memiliki daya tarik.

Dwi H. Hidayanto mengatakan bahwa untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran lebih inovatif yang dapat mendorong siswa untuk belajar secara optimal, baik belajar mandiri maupun dalam pembelajaran di kelas dengan metode yang inovatif dan bervariasi, dengan alat peraga maupun media lainnya.⁸

Terkait dengan media pembelajaran sebagai motivasi siswa dalam belajar, hal ini harus dipersiapkan dengan baik oleh guru, supaya anak-anak mau belajar, tanpa adanya paksaan, karena belajar dengan hati yang senang akan lebih mudah dipahami oleh anak dibanding dengan belajar yang dilakukan dengan keadaan terpaksa.

Sejalan dengan hal itu, Muhammad mengemukakan bahwa media pembelajaran didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Dalam pembelajaran yang biasanya hanya dilakukan dengan metode ceramah dan media seadanya tentu hasil yang didapatkan tidak akan seefektif pembelajaran yang dilakukan dengan media pembelajaran berbasis multimedia. Media pembelajaran berbasis multimedia akan lebih disukai oleh anak dan anak akan lebih termotivasi untuk belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia ini guru pun akan lebih mudah dalam mengajar dan tidak perlu banyak membuang waktu untuk membuat anak paham akan pelajaran yang diberikan.

Fungsi media dalam pembelajaran secara detail adalah: 1. Memberikan stimulus dan rangsangan kepada siswa/mahasiswa untuk belajar secara aktif, 2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, 3. Memperjelas penyajian materi (pesan) dalam bentuk visualisasi yang jelas sehingga pesan tidak terlalu bersifat verbalistik, 4. Menjadikan pengalaman manusia dari abstrak menjadi kongkret, 5. Memotivasi siswa/mahasiswa sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar ke arah yang lebih baik.⁹

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu aspek yang mempengaruhi berhasil atau tidaknya suatu proses pembelajaran. Jika media yang digunakan dapat menampilkan dan memberi informasi yang lebih konkrit, sudah tentu hasil pembelajaran yang didapatkan pun akan lebih baik lagi.

Proses pembelajaran memegang peranan penting dalam menciptakan peserta didik yang lebih kompeten. Oleh karena itu hal utama yang seharusnya mendapat perhatian serius oleh para pendidik adalah untuk menciptakan proses

⁸Dwi H. Hidayanto, *Penelitian Upaya Pengembangan Profesionalitas Guru*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011), h. 20

⁹Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran...*, h. 23

pembelajaran yang berkualitas, dan untuk menciptakan hal itu terdapat banyak aspek yang mempengaruhinya. Aspek-aspek tersebut meliputi: guru yang profesional, kondisi dan suasana belajar yang kondusif untuk belajar, metode pengajaran dan juga penggunaan media pembelajaran.¹⁰

Dalam proses belajar mengajar peserta didik tidak hanya mempelajari hal-hal yang ada sekarang ini tetapi juga peristiwa-peristiwa masa lampau. Maka dari itu, penyampaian materi yang berasal dari pengalaman nyata, membutuhkan media pembelajaran untuk menyampaikannya.

Hal itu disebabkan, karena pengalaman nyata merupakan cara pengajaran yang efektif dan lebih karena dapat mengikutsertakan semua indera manusia. Peserta didik -dalam hal ini- akan memperoleh pengertian secara langsung dan bisa ikut berpartisipasi di dalam kegiatan yang sedang dibicarakan. Begitu juga informasi yang diberikan kepada peserta didik akan lebih banyak tinggal dalam pikiran mereka, apabila lebih banyak indera yang dirangsang. Dengan semakin banyak indera yang dirangsang, maka semakin banyak pula informasi yang akan diterima.¹¹

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan penulis di lokasi penelitian yaitu di SMP Negeri 01 Tebing Tinggi Empat Lawang khususnya di Kelas VII C, peneliti menemukan siswa-siswi yang terlihat jenuh, mereka belajar dalam keadaan terpaksa yang akhirnya mereka pun ribut dan hanya bermain di dalam kelas. Guru pun kewalahan karena guru tidak menyiapkan media pembelajaran yang menarik, hanya buku pelajaran yang dibacakan dan didikte, dan anak pun harus menulis sampai banyak halaman tanpa diberi penjelasan yang nyata ataupun diberi gambaran dengan menggunakan media pembelajaran.

Kurangnya kemampuan guru dalam menyiapkan media pembelajaran juga merupakan salah satu faktor penyebab kurangnya motivasi belajar siswa. Hal ini pun akan berdampak pada hasil belajar siswa yang semakin lama akan semakin menurun, jika hal ini tidak segera ditanggulangi yaitu dilakukan perbaikan maka kondisi ini akan terus memburuk dan akan berdampak tidak baik kepada anak.

Apalagi hal yang penulis amati disini adalah kurangnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI, pelajaran PAI yang diberikan oleh guru di kelas VII C ini hanya sebatas mencatat materi, latihan, dan demonstrasi tanpa menggunakan media pembelajaran. Padahal guru sudah tahu bahwa media pembelajaran dapat membantu dan meringankan bebannya ketika mengajar, tetapi guru kadang enggan atau bahkan mungkin repot jika harus menyiapkan media pembelajaran terlebih dahulu.

Salah satu faktor lain mengapa penulis tertarik melakukan penelitian ini? Penyebabnya karena melihat anak-anak khususnya siswa kelas VII C sangat senang jika melihat televisi ataupun smartphone, mereka akan melupakan apapun kalau sudah memegang dan bermain dengan alat ini dan bahkan penulis menemukan siswa yang diam-diam membawa smartphone ke sekolah hanya untuk menonton *youtube* ataupun bermain game, dari sinilah penulis ingin melakukan penelitian bagaimana jika pelajaran PAI yang selama ini terkesan

¹⁰Sudarman Denim, *Media Komunikasi Pendidikan Cet 3....*, h. 4

¹¹Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar Cet 19*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h. 5

membosankan menjadi pelajaran yang menyenangkan karena gurunya menggunakan media pembelajaran multimedia sebagai alat bantu untuk memberikan pelajaran PAI kepada peserta didiknya.

Beberapa penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif antara lain dilakukan oleh Sintia Yuliandari dengan judul, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil akhir dari penelitian itu memperoleh nilai sebesar 84,85%. Dari ahli media kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memperoleh nilai sebesar 86,18%. Dari pendapat siswa kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memperoleh nilai sebesar 90,83% dengan kriteria sangat layak.¹² Sedangkan penelitian Ahmad Gufron, dkk dengan judul “Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa”. Dari hasil penelitiannya didapat bahwa respon penggunaan multimedia interaktif berada pada kategori baik dengan memperoleh persentase 74%. Pada katagori afektif berada pada kategori baik dengan memperoleh persentase 74%. Sedangkan pada ranah psikomotorik berada pada kategori baik dengan memperoleh persentase 77,5%. selain itu, hasil nilai rata-rata *pretest* (33,22) dan *posttest* (85,84), maka didapat peningkatan sebesar 44%. Jika dilihat dari uji hipotesis dengan menggunakan uji regresi; 1) pada hasil belajar katagori afektif, multimedia interaktif mempengaruhi sebesar 15,5%, 2) hasil belajar ranah psikomotorik, multimedia mempengaruhi sebesar 15,8%, dan 3) pada ranah kognitif multimedia mempengaruhi sebesar 11,4%. Hal ini, menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap ketiga aspek hasil belajar matematika siswa¹³

Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia terhadap peningkatan motivasi dan prestasi belajar PAI pada siswa kelas VII C SMPN 01 Tebing Tinggi.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dimana penelitian ini lebih menekankan pada data-data numerikal (angka) yang diolah dengan metode statistika. Lokasi penelitian ini di SMPN 01 Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Empat Lawang. Pendekatan penelitian yang digunakan penulis adalah metode eksperimen semu (*quasi experiment*). Metode eksperimen semu (*quasi-*

¹²Sintia Yuliandari, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa*, (Surabaya: Universitas Negeri Surabaya, Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, tt), h.1 <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/>

¹³Ahmad Gufron, dkk, *Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*, (Cirebon : INSPIRAMATIKA, Jurusan Tadris Matematika IAIN, Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Matematika Vol. 4, No. 2, 2018), h. 77 <http://e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/Inspiramatika/article/view/889>

experiment) pada dasarnya sama dengan eksperimen murni, bedanya adalah dalam pengontrolan variabel. Pengontrolannya hanya dilakukan terhadap satu variabel saja, yaitu variabel yang dipandang paling dominan. Dalam eksperimen tentang pengaruh metode pembelajaran, pendekatan pembelajaran dan strategi pembelajaran.

Peneliti hanya mengontrol variabel tertentu saja yaitu "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia, Motivasi dan Prestasi Belajar". Dalam eksperimen semu atau *experiment quasi* pengujian atau pengukuran dilakukan dengan menggunakan instrumen. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan post-test yang sama dan diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan sampel, karena jumlah populasi yang akan diteliti cukup banyak. Instrumen yang digunakan adalah soal tes. Sebelum instrumen digunakan, terlebih dahulu harus dianalisis. Analisis tersebut meliputi validitas dan reliabilitas.

Validitas untuk menguji setiap butir-butir soal yang telah dibuat, validitas tes dalam penelitian ini terdiri dari validitas teoritis dimana dalam penelitian setiap indikator soal. Sedangkan validitas empirik dilakukan dengan menggunakan perhitungan korelasi *product moment*. Setelah diperoleh hasil rxy maka dicocokkan dengan tabel dengan taraf signifikan 5%, apabila rxy lebih besar atau sama dengan r tabel maka angket dikatakan valid. Instrumen diuji cobakan kepada 20 responden (siswa) dengan 10 soal untuk angket motivasi belajar PAI dan 10 soal untuk tes prestasi belajar PAI.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yaitu untuk mengukur motivasi belajar PAI menggunakan angket motivasi belajar PAI, sedangkan untuk mengukur prestasi belajar PAI menggunakan tes prestasi belajar PAI.

Teknis analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

Uji Prasyarat

Uji Normalitas Data (Lilliefors)

Untuk menguji apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak, maka digunakan uji normalitas (Lilliefors). Keputusan uji H_0 ditolak jika $L < DK$.

Uji Homogenitas Varians

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah subpopulasi mempunyai varian yang sama. H_0 ditolak jika $\chi^2 < DK$.

Uji Hipotesis

Hipotesis I

Hipotesis pertama ini penulis lakukan untuk mengetahui tingkat "Penggunaan Pembelajaran Berbasis Multimedia", rumusnya :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentasi

F : Frekuensi

N : Jumlah responden

Hipotesis II

Hipotesis kedua ini penulis lakukan untuk mengetahui "Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar PAI" setelah dilaksanakan "Penggunaan Pembelajaran Berbasis Multimedia" menggunakan rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentasi

F : Frekuensi

N : Jumlah responden

Hipotesis III

Dalam Hipotesis Ketiga ini penulis bermaksud mengetahui "Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Berbasis Multimedia terhadap Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar PAI pada Siswa Kelas VII C SMP Negeri 01 Tebing Tinggi." Teknik analisis yang penulis gunakan adalah Teknik " *Korelasi Product Moment* " Adalah teknik untuk mencari korelasi antar dua variabel yang sering digunakan, dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

rx_y : Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

XY : Perkalian antara X dan Y

X : Variabel skor pertama (pengaruh penggunaan media pembelajaran multimedia)

Y : Variabel skor kedua (peningkatan motivasi dan prestasi belajar PAI di SMP Negeri 01 Tebing Tinggi)

N : Jumlah sampel yang diteliti

∑ : Sigma

Hipotesis nya adalah :

Ho : Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran multimedia terhadap peningkatan motivasi dan prestasi belajar PAI di SMP Negeri 01 Tebing Tinggi

H1 : Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran multimedia terhadap peningkatan motivasi dan prestasi belajar PAI di SMP Negeri 01 Tebing Tinggi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Sekolah

SMP Negeri 01 Tebing Tinggi merupakan sekolah menengah pertama yang berdiri di Tebing Tinggi. Sekolah ini menjadi sekolah pilihan bagi anak-anak dan juga wali murid karena sekolah ini mempunyai lokasi yang strategis dan mudah dijangkau. SMP Negeri 01 juga dilengkapi dengan banyak fasilitas, diantaranya yaitu laboratorium bahasa, laboratorium komputer, laboratorium fisika, laboratorium biologi, laboratorium kimia, aula, ruang guru, perpustakaan, ruang osis, kantin, lapangan tenis, *musholla*, mading siswa, lapangan olah raga, lapangan parkir dan kamar mandi siswa. Media pembelajaran yang sudah

diterapkan di SMP Negeri 01 Tebing Tinggi yaitu media *powerpoint*. Media *powerpoint* ini sudah mulai diterapkan sejak tahun 2012.

Penyajian Data

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia terhadap Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar PAI secara Bersama-sama Pada Siswa Kelas VII C SMP Negeri 01 Tebing Tinggi Empat Lawang, data yang diperoleh akan dianalisis. Adapun dalam menganalisis data tersebut penulis akan menggunakan teknik korelasi *product moment* yang rumusnya sebagai berikut:

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

Keterangan :

- rx_y : Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y
- XY : Perkalian antara X dan Y
- X : Variabel skor pertama (pengaruh pembelajaran berbasis multimedia)
- Y : Variabel skor kedua (peningkatan motivasi dan prestasi belajar PAI pada siswa kelas VII C SMP Negeri 01 Tebing Tinggi)
- N : Jumlah sampel yang diteliti
- ∑ : Sigma

Langkah selanjutnya menyiapkan tabel kerja untuk mencantumkan koefisien antara variabel X (pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia) dan variabel Y (peningkatan motivasi dan prestasi belajar PAI pada siswa kelas VII C SMP Negeri 01 Tebing Tinggi) untuk mencari koefisiensi korelasi sebab akibat antara variabel pertama dan variabel kedua, serta variabel pertama dengan variabel ketiga.

Tabel 1
Tabel Kerja Koefisien Variabel X dan Variabel Y

Kode	X	Y= (Y ₁ +Y ₂ /2)	X ²	Y ²	XY
A	48	37	2304	1369	1776
B	39	39	1521	1521	1521
C	50	42	2500	1764	1200
D	42	45	1764	2025	1890
E	47	50	2209	2500	2350
F	49	41	2401	1681	2009
G	50	30	2500	900	1500
H	50	50	2500	2500	2500
I	50	41	2500	1681	2050
J	48	50	2304	2500	2400
K	50	46	2500	2116	2300

L	50	50	2500	2500	2500
M	44	45	1936	2025	1980
N	43	48	1849	2304	2064
O	50	33	2500	1089	1650
P	47	46	2209	2116	2162
Q	20	44	400	1936	880
R	50	45	2500	2025	2250
S	30	30	900	900	900
T	41	90	1681	8100	3690
U	50	49	2500	2401	2450
V	40	45	1600	2025	1800
W	50	41	2500	1681	2050
X	50	50	2500	2500	2500
Y	50	50	2500	2500	2500
Z	47	50	2209	2500	2350
A1	39	41	1521	1681	1599
A2	32	33	1024	1089	1056
A3	44	50	1936	2500	2200
A4	50	45	2500	2025	2250
A5	20	46	400	2116	920
Jumlah	1.370	1402	62.668	66.570	61.247

Dari tabel di atas diketahui :

$$\begin{aligned} \sum X & : 1.370 \\ \sum Y & : 1.402 \\ \sum X^2 & : 62.668 \\ \sum Y^2 & : 66.570 \\ \sum XY & : 61.247 \\ N & : 31 \end{aligned}$$

Untuk mengetahui korelasi pengaruh atau sebab akibat antara variable X (penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia) dengan variable Y (peningkatan motivasi dan prestasi belajar PAI pada siswa kelas VII C SMP Negeri 01 Tebing Tinggi), maka variabel X dan variabel Y dimasukkan dalam rumus *product moment* sebagai berikut :

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

$$r_{xy} = \frac{31 \times 61.247 - (1.370)(1.402)}{\sqrt{\{31 \times 62.668 - (1.370)^2\}\{31 \times 66.570 - (1.402)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{1.898.657 - 1.832.414}{\sqrt{\{1.898.657 - 1.832.414\}\{2.063.670 - (1.965.604)\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{66.243}{\sqrt{\{66.243\}\{98.066\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{66243}{\sqrt{6.496.186.038}}$$

$$r_{xy} = \frac{66.243}{80.598,92}$$

$$r_{xy} = 0,822$$

Dengan diperolehnya nilai *product moment* (r_{xy}) diatas, maka untuk menentukan taraf signifikansi disajikan nilai-nilai *product moment* dalam tabel taraf signifikansi sebagai berikut :

Tabel 2
Tabel Harga kritik dari r Product-Moment

N	Interval	Kepercayaan
	95% (5%)	99% (1%)
29	0,367	0,470
30	0,361	0,463
31	0,355	0,456

Dari tabel diatas dapat dilihat nilai yang diambil adalah $N= 31$, yaitu pada kolom interval 95% (5%) adalah 0,355 dan pada kolom kepercayaan 99% (1%) adalah 0,456. Hasil yang diperoleh dari koefisien antara variabel X (penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia) dengan variabel Y (Peningkatan motivasi dan prestasi belajar PAI pada siswa kelas VII C SMP Negeri 01 Tebing Tinggi) adalah 0,822.

Kemudian langkah selanjutnya adalah menghubungkan r hasil penelitian dengan r pada tabel, pada taraf interval 95% dan taraf kepercayaan 99%. Apabila r hasil koefisien diperoleh lebih besar dari nilai r pada tabel, maka hasil yang diperoleh adalah signifikan. Artinya hipotesis yang penulis ajukan diterima. Hasil yang diperoleh dari koefisien korelasi antara variabel X (penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia) dengan variabel Y (Peningkatan motivasi dan prestasi belajar PAI pada siswa kelas VII C SMP Negeri 01 Tebing Tinggi) adalah 0,822, sedangkan pada tabel adalah 0,355 dan 0,456 pada taraf interval 95% dan taraf kepercayaan 99%. Jika melihat dari hasil tersebut di atas, maka koefisien korelasi lebih besar dari hasil pada tabel nilai r *product moment* ($0,822 > 0,355$ dan $0,456$). Dengan demikian hipotesis yang berbunyi “ada pengaruh dari penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia terhadap peningkatan motivasi dan prestasi belajar PAI pada siswa kelas VII C SMP Negeri 01 Tebing Tinggi” dapat *diterima atau dapat dibuktikan*. Dengan demikian maka penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia berpengaruh terhadap motivasi dan prestasi belajar PAI pada siswa kelas VII C SMP Negeri 01 Tebing Tinggi. Ini berarti semakin tinggi / semakin sering guru menerapkan penggunaan media

pembelajaran berbasis multimedia, maka akan semakin meningkat pula motivasi dan prestasi belajar PAI pada siswa kelas VII C SMP Negeri 01 Tebing Tinggi.

KESIMPULAN

Analisis data yang didapat dari rumus *product moment* menunjukkan bahwa ada pengaruh antara variabel X dengan variabel Y pada siswa kelas VII C SMP Negeri 01 Tebing Tinggi. Artinya ada pengaruh positif antara "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia terhadap Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar PAI Siswa Kelas VII C SMP Negeri 01 Tebing Tinggi." Hal ini terbukti karena r_{xy} lebih besar dari pada r tabel (r *product moment*) yaitu 0.822, yang mana dengan $N = 31$ diperoleh nilai r pada taraf interval 95%(5%) sebesar 0,355 dan taraf kepercayaan 99% (1%) sebesar 0,456 sehingga hipotesis dapat diterima kebenarannya.

SARAN

Bagi guru-guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah-sekolah terutama di SMP negeri maupun swasta, perlu melakukan langkah-langkah kongrit untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di sekolah dengan cara memaksimalkan penggunaan media-media pembelajaran yang mutakhir. Bagi para peneliti, perlu dilakukan penelitian lanjutan disebabkan penelitian ini hanya meneliti sample yang cukup kecil dan sangat terbatas, yaitu hanya di kelas VII C SMPN 01 Tebing Tinggi Kabupaten Empat Lawang.

DAFTAR PUSTAKA

- A Muhammad, *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2002.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003.
- , *Media Pembelajaran*, Jakarta : Rajawali Pers, 2007.
- Daryanto, *Media Pembelajaran (Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran)*, Yogyakarta: Gava Media, 2011.
- Denim, Sudarman, *Media Komunikasi Pendidikan Cet 3*, Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- Djamarah, Syaiful Bahri, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010.
- Gufron, Ahmad. dkk, *Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*, Cirebon : INSPIRAMATIKA, Jurusan Tadris Matematika IAIN, 2018. Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Matematika Vol. 4, No. 2 <http://e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/Inspiramatika/article/view/889>
- Mufarokah, Anissatul, *Strategi Dan Model-Model Pembelajaran*. Tulungagung: STAIN Tulungagung Press, 2013.
- Hidayanto, Dwi H., *Penelitian Upaya Pengembangan Profesionalitas Guru*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011.

- Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar Cet 19*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.
- Sadiman, Arief. dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007.
- Yuliandari, Sintia, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa*, tt. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya, Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/>