



Contents lists available at [Journal IICET](https://journal.iicet.org)

JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)

ISSN: 2502-079X (Print) ISSN: 2503-1619 (Electronic)

Journal homepage: <https://jurnal.iicet.org/index.php/jrti>



Pengaruh pembelajaran berbasis multimedia interaktif terhadap motivasi belajar menulis argumentasi siswa SMA

Ilhamdi Zefry Syuhada¹, Risnawaty Risnawaty²

¹Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Mar 20th, 2022

Revised Apr 24th, 2022

Accepted May 21th, 2022

Keyword:

Pengaruh
Multimedia
Motivasi belajar

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pengaruh pembelajaran berbasis multimedia interaktif terhadap motivasi belajar menulis argumentasi. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Pembangunan Perbaungan tahun pembelajaran 2021-2022 sebanyak 74 siswa. Siswa kelas X.1 sebanyak 38 siswa dan kelas X.2 sebanyak 36 siswa. Siswa kelas X.1 ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yakni menerima pembelajaran menulis argumentasi menggunakan pembelajaran berbasis multimedia interaktif sedangkan siswa kelas X.2 ditetapkan sebagai kelompok control yakni tanpa menggunakan pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik angket untuk menjaring data motivasi belajar menulis argumentasi dari kedua kelompok sampel. Data penelitian dianalisis dengan metode eksperimen. Hipotesis diuji menggunakan rumus uji beda nilai rata-rata antara kelompok eksperimen dan kelompok control dengan perhitungan hipotesis diterima jika $t_{hitung} > t_{table}$. Berdasarkan perolehan data diketahui motivasi belajar menulis argumentasi menggunakan pembelajaran berbasis multimedia interaktif memperoleh nilai rata-rata 78,02 termasuk dalam kategori tinggi, motivasi belajar menulis argumentasi tanpa menggunakan pembelajaran berbasis multimedia interaktif memperoleh nilai rata-rata 70,75 termasuk dalam kategori sedang. Pembelajaran menulis argumentasi menggunakan pembelajaran berbasis multimedia interaktif memberikan pengaruh sebesar 10,27% terhadap motivasi belajar menulis argumentasi siswa kelas XI SMA Pembangunan Perbaungan tahun pembelajaran 2021-2022. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh positif yang signifikan antara pembelajaran berbasis multimedia interaktif terhadap motivasi belajar menulis argumentasi siswa kelas XI SMA Pembangunan Perbaungan tahun pembelajaran 2021-2022, dinyatakan benar dan dapat diterima.



© 2022 The Authors. Published by IICET.

This is an open access article under the CC BY-NC-SA license
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

Corresponding Author:

Syuhada, I. Z.,
Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia
Email: zefryilhamdi@gmail.com

Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia masih menghadapi berbagai permasalahan dan tantangan yang bersumber dari faktor internal dan eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi bidang pendidikan adalah berupa alat, media, dana, dan sumber belajar. Sedangkan faktor eksternal adalah berupa pertumbuhan penduduk, perkembangan ilmu dan teknologi yang menuntut peningkatan kualitas sumberdaya manusia yang handal.

Secara internal guru dan siswa dituntut untuk harus mampu mengikuti perkembangan ilmu dan teknologi, terutama guru, sebab baik buruknya prestasi siswa akan dipengaruhi kualitas guru. Guru akan menghasilkan output yang baik apabila dalam menyampaikan proses belajar mengajarnya dikelas ditunjang alat dan media pendidikan yang modern sebagai hasil perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang tepat untuk menunjang pada mata pelajaran yang diajarkan. Pengadaan sarana dan prasarana pendidikan akan dirasakan sangat menunjang dalam proses belajar mengajar dan mudah untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia umumnya adalah mewujudkan peserta didik yang memiliki kemampuan sikap dan keterampilan untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Siswa diharapkan bisa membaca, menulis, berbicara, dan mendengar dengan baik. Pembelajaran diarahkan untuk

meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dalam bahasa Indonesia secara lisan dan tertulis.

Untuk memahami dan mencapai tujuan tersebut maka sumber pembelajaran yang tepat bagi pembelajaran bahasa Indonesia hubungannya dengan nilai praktisnya adalah lingkungan alam maupun lingkungan sosial. Multimedia adalah salah satu sumber pengajaran atau media alternatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Penggunaannya dengan berbagai jenis media di dalamnya, atau yang disebut dengan enam elemen media, yang terdiri dari teks, suara, grafik, animasi, video, dan aspek interaktif beserta implementasinya.

Multimedia yang tidak interaktif penggunaan bertindak pasif dan menyaksikan adegan atau materi demi materi secara berurutan, sedangkan multimedia interaktif pengguna dapat memilih secara aktif adegan/materi yang diinginkan. Pengguna juga dapat bermain dengan simulasi dan permainan/latihan soal yang disediakan. Namun, yang menjadi permasalahan bagaimana penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah, apa saja yang ada dalam sebuah multimedia interaktif itu, serta dapatkah media interaktif tersebut memacu motivasi siswa belajar menulis argumentasi?

Penggunaan komputer untuk kegiatan pembelajaran, akhir-akhir ini semakin banyak dimanfaatkan oleh dunia pendidikan. Hal ini menunjukkan media komputer sangat dimungkinkan terjadinya proses belajar mengajar yang lebih efektif. Hal ini terjadi karena dengan sifat dan karakteristik komputer yang cukup khas. Implementasi model-model pembelajaran interaktif berbasis komputer adalah dengan pemanfaatan komputer dalam setting pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas. Menurut Daryanto (2016:143), "bentuk-bentuk pemanfaatan model-model multimedia interaktif berbasis komputer dalam pelajaran dapat berupa drill, tutorial, simulation, dan games. "

Menurut Daryanto (2010:53), "Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafik, gambar, foto, audio, video, dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia Tinier dan multimedia interaksi.

Menurut Arsyad (2013:169-170), "Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Multimedia berbasis komputer ini sangat menjanjikan untuk penggunaannya dalam bidang pendidikan. Hamalik (2007:18) mengatakan Interaktif berarti bersifat Baling mempengaruhi. Artinya antara pengguna (user) dan media (program) ada hubungan timbal balik, user memberikan respon terhadap permintaan/tampilan media (program), kemudian dilanjutkan dengan penyajian informasi/konsep berikutnya yang disajikan oleh media (program) tersebut. User harus berperan aktif dalam pelajaran berbantuan komputer ini.

Program multimedia adalah media pembelajaran yang berbasis komputer. Media ini menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafik, foto, video, animasi, musik, narasi, dan interaktivitas yang diprogram berdasarkan teori pembelajaran. Program ini sering juga disebut CAI (Computer-Assisted Instruction), CAL (Computer-Assisted Learning).

Media mempunyai kedudukan penting dalam proses belajar mengajar, tidak hanya sekedar alat bantu mengajar, tetapi merupakan bagian integral dalam proses belajar mengajar, dalam arti bahwa kehadirannya mutlak diperlukan untuk membantu siswa belajar. Selain memiliki motivasi sebagai penyalir pesan dan memperjelas pesan sehingga memudahkan siswa menerima pesan tersebut, juga memiliki potensi dalam hal membangkitkan minat perhatian dan motivasi belajar siswa.

Motivasi merupakan salah satu faktor terjadinya perubahan ingkahlaku sebagai hasil belajar. Tanpa motivasi, minat siswa tidak akan timbul sehingga kebutuhan yang mendasar tidak akan terpenuhi, yang menyebabkan perbuatan belajar tidak akan terjadi secara efektif. Dalam upaya membangkitkan motivasi belajar ini, media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat besar. Rasa ingin tahu (curiosity), rasa ingin memahami dan berhasil (competency drive) yang ada dalam siswa dapat dimunculkan apabila guru menggunakan media pembelajaran dalam penyajian materi ajarannya. Penggunaan media secara tepat dan

bervariasi akan dapat menimbulkan kegairahan belajar, yang memungkinkan interaksi lebih langsung antara, siswa dengan lingkungan, yang kesemuanya ini akan menimbulkan motivasi belajar siswa.

Pengertian motivasi belajar menurut Nasution (2012:3) adalah, "keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa untuk menimbulkan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu, maka tujuan yang dikehendaki siswa tercapai." Jadi, motivasi belajar adalah dorongan yang timbul dari diri siswa untuk lebih giat belajar dalam mencapai tujuan.

Berdasarkan uraian diatas, motivasi belajar menulis argumentasi adalah dorongan atau kekuatan dalam diri siswa untuk melakukan sesuatu kegiatan itu menjadi daya penggerak dalam mencapai tujuan menulis argumentasi. Artinya, sesuatu kegiatan yang dapat membangkitkan motivasi dalam diri siswa untuk melakukan kegiatan menulis argumentasi. Sesuatu kegiatan yang dimaksud adalah usaha menggunakan multimedia interaktif untuk dapat memenuhi persyaratan yang akan ditulis dalam bentuk argumentasi.

Penelitian ini mencoba membahas bagaimana pengaruh penggunaan media interaktif sebagai sumber belajar dalam meningkatkan motivasi belajar menulis argumentasi siswa. Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa untuk menimbulkan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu sehingga tujuan yang dikehendaki siswa tercapai. Sedangkan menulis argumentasi adalah suatu kegiatan mengarah dengan tujuan mengajak, mendorong, membujuk, mempengaruhi pembaca agar mau mengikuti kemauan penulis. Maksud ini tercapai apabila ada pembuktian berupa angka, fakta, gambar, grafik, denah, peta, dan sebagainya. Jadi, media interaktif sebagai sumber belajar diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap motivasi belajar menulis argumentasi siswa sehingga siswa termotivasi dalam mencapai tujuan penulisan argumentasi tersebut.

Memperhatikan media interaktif diperkirakan dapat mengontribusi keperluan dalam meningkatkan motivasi belajar menulis argumentasi, maka penelitian ini di laksanakan di SMA Pembangunan Perbaungan dengan menetapkan judul "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Menulis Argumentasi Siswa Kelas XI SMA Pembangunan Perbaungan Tahun Pembelajaran 2021-2022".

Metode

Metode penelitian dapat diartikan sebagai penggambaran secara jelas tentang hubungan antarvariabel. Hal ini dikatakan Sukardi (2013), Metode penelitian dapat diartikan sebagai penggambaran secara jelas tentang hubungan antarvariabel, pengumpulan data, dan analisis data, sehingga dengan adanya Metode yang baik peneliti maupun orang lain yang berkepentingan mempunyai gambaran tentang bagaimana keterkaitan antara variabel yang ada dalam konteks penelitian dan apa yang hendak dilakukan oleh seorang peneliti dalam melaksanakan penelitian.

Berdasarkan pendapat di atas, Metode penelitian akan memberikan gambaran yang lebih jelas pada kaitannya dengan penyusunan hipotesis dengan tindakan yang akan diambil dalam proses penelitian selanjutnya. Adapun Metode penelitian ini pelaksanaannya dibagikan Sugiyono (2014) sebagai berikut:

Tabel 1 <Metode Penelitian>

Kelas	Perlakuan	Skor Angket
Eksperimen	X	A ₁
Kontrol	Y	A ₂

Keterangan:

- A₁ : Nilai angket setelah melaksanakan pembelajaran menulis argumentasi menggunakan pembelajaran berbasis multimedia interaktif.
- A₂ : Nilai angket tanpa menggunakan pembelajaran menulis argumentasi menggunakan pembelajaran berbasis multimedia interaktif.
- X : Pembelajaran ,menulis argumentasi menggunakan multimedia interaktif.
- Y : Pembelajaran menulis argumentasi secara konvensional.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Pembangunan Perbaungan tahun pembelajaran 2021-2022 yang berjumlah 38 siswa, kelas XI.2 berjumlah 36 siswa. Dilihat dari data jumlah populasi, dan memperhitungkan bahwa penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang memerlukan aktu lama, Jika subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi.

Tetapi jika jumlah subjeknya besar, dapat diambil antara 10- 15% atau 20-25% atau lebih (Arikunto, 2013:175).

Penelitian ini menggunakan sampel total. Sampel diambil seluruh siswa kelas XI SMA Pembangunan Perbaungan tahun pembelajaran 2021-2022 yang berjumlah 74 siswa yakni siswa kelas XI.1 (siswa yang diberikan pembelajaran menulis argumentasi menggunakan pembelajaran berbasis multimedia interaktif) dan siswa kelas XI.2 (siswa yang diberikan pembelajaran menulis argumentasi tanpa pembelajaran berbasis multimedia interaktif).

Variabel yang diselidiki dan dianalisis baik secara deskriptif maupun secara analisis statistik dalam penelitian ini adalah variabel independen (X) yakni pembelajaran berbasis multimedia interaktif dan variabel dependen (Y) yakni motivasi belajar menulis argumentasi. Definisi operasional variabel dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam hal ini memanfaatkan Internet sebagai sumber belajar, adalah pembelajaran yang memanfaatkan Internet sebagai sumber belajar menulis argumentasi, diukur berdasarkan skor-skor angket yang diperoleh.
2. Motivasi belajar menulis argumentasi, adalah faktor fisiologis dalam belajar atau keinginan maupun dorongan untuk belajar menulis argumentasi, diukur berdasarkan skor-skor angket yang diperoleh siswa.

Untuk memperoleh data penelitian ini digunakan angket sesuai dengan variabel yang diteliti. Angket yang disebarkan kepada siswa, masing-masing variabel sebanyak 25 item dengan 5 alternatif jawaban. Penskoran berdasarkan skala sikap dari likert, tiap item pertanyaan positif dilakukan sebagai berikut:

1. Option a, diberi nilai pertimbangan 4
2. Option b, diberi nilai pertimbangan 3
3. Option c, diberi nilai pertimbangan 2
4. Option d, diberi nilai pertimbangan 1
5. Option, diberi nilai pertimbangan 0

Kemudian, pertanyaan negatif penskoran per item dilakukan sebagai berikut:

1. Option a, diberi nilai pertimbangan 0
2. Option b, diberi nilai pertimbangan 1
3. Option c, diberi nilai pertimbangan 2
4. Option d, diberi nilai pertimbangan 3
5. Option, diberi nilai pertimbangan 4

Teknik pengumpulan data berperan sebagai sarana peneliti untuk mencari sumber data yang akurat. Dalam hal ini penulis hanya menggunakan "tes dan observasi."

1. Tes

Tes dilakukan setiap akhir pelajaran. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk angket yang berisi soal berbentuk pilihan berganda. Untuk memperoleh data penelitian ini menggunakan angket sesuai dengan variabel yang diteliti. Angket yang disebarkan kepada siswa, masing-masing variabel sebanyak 25 item dengan 5 alternatif jawaban.

2. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung dan bersamaan pada saat pelaksanaan tindakan pembelajaran. Kegiatan observasi ini dilakukan untuk merekam perilaku peneliti sendiri, perilaku siswa dan Was selama proses belajar berlangsung.

Pengolahan data dalam penelitian ini digunakan statistik uji dua pihak yang membandingkan harga kritik t hitung dengan t tabel, dengan taraf signifikan 5% dan taraf kepercayaan 95%.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini terdiri atas dua variabel yaitu pembelajaran Berbasis Multimedia yang diteliti adalah "motivasi belajar menulis argumentasi menggunakan pembelajaran berbasis multimedia interaktif (X)" disebut kelompok eksperimen dan "motivasi belajar menulis argumentasi tanpa menggunakan pembelajaran multimedia interaktif (Y)" disebut kelompok kontrol. Berdasarkan pemeriksaan yang telah dilakukan terhadap data, seluruh data yang masuk memenuhi syarat untuk diolah dan dianalisis.

Penentuan tingkat motivasi belajar menulis argumentasi siswa berpedoman pada kriteria yang dikemukakan Arikunto (2013:245) :

Tabel 2 <Kriteria Motivasi Belajar Siswa>

Rentang Nilai	Huruf	Kriteria
81 – ke atas	A	Tinggi sekali
72 – 80	B	Tinggi
66 – 71	C	Sedang
40 – 65	D	Rendah
≤ 39	E	Rendah sekali

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh penyebaran nilai 68 sampai 96. Nilai terendah 68 dan nilai tertinggi 96.

Motivasi Belajar Menulis Argumentasi Menggunakan Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif oleh Siswa Kelas XI SMA Pembangunan Perbaungan Tahun Pembelajaran 2021-2022

Kelompok siswa yang diajar menggunakan pembelajaran berbasis multimedia interaktif berdasarkan hasil penelitian memperoleh nilai rata-rata motivasi belajar menulis argumentasi dengan Nilai terendah 68 dan nilai tertinggi 96.

Data penelitian disusun dalam data distribusi frekuensi yang berguna untuk mengetahui penyebaran nilai motivasi belajar menulis argumentasi siswa yang diajar menggunakan pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif. Dengan demikian akan diketahui harga-haraga dari rata-rata nilai atau Mean (M), dan harga standar deviasi (SD) dengan menggunakan aturan Sturges yang dikemukakan oleh Sudjana (2013).

Tabel 3 <Distribusi Frekuensi>

Kelas	Interval	f_i	x_i	x_i^2	$f_i x_i$	$f_i x_i^2$
1	68-72	7	70	4900	490	34300
2	73-77	16	75	5625	1200	90000
3	78-82	9	80	6400	720	57600
4	83-87	1	85	7225	85	7225
5	88-92	1	90	8100	90	8100
6	93-97	4	95	9025	380	36100
Jumlah		38	495	41275	2965	233325

Berdasarkan perhitungan di atas, perolehan data motivasi belajar menulis argumentasi kelompok siswa yang di ajar menggunakan pembelajaran berbasis multimedia interaktif ditunjukkan pada tabel berikut :

Tabel 4 <Perolehan Data Motivasi Menulis Argumentasi kelompok siswa yang di ajar menggunakan pembelajaran berbasis multimedia interaktif>

Statistik Dasar	Motivasi Belajar Menulis Argumentasi Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif (X)
Mean (rata-rata)	78,02
Maksimum	96
Minimum	68
SD	7,30
Varians	71,91
N	38

Berdasarkan tabel di atas, disimpulkan motivasi belajar menulis argumentasi siswa yang diajar menggunakan pembelajaran berbasis multimedia interaktif memperoleh nilai rata-rata (mean) = 78,02 termasuk dalam kategori B (tinggi).

Motivasi Belajar Menulis Argumentasi Tanpa Menggunakan Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Oleh Siswa Kelas XI SMA Pembangunan Perbaungan

Kelompok siswa yang diajar tanpa menggunakan pembelajaran tanpa berbasis multimedia interaktif berdasarkan hasil penelitian memperoleh nilai rata-rata motivasi belajar menulis argumentasi dengan nilai terendah 61 dan nilai tertinggi 78.

Data penelitian di atas disusun dalam data distribusi frekuensi yang berguna untuk mengetahui penyebaran nilai motivasi belajar menulis argumentasi siswa yang diajar tanpa menggunakan pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif. Dengan demikian akan diketahui harga-haraga dari rata-rata nilai atau Mean (M), dan harga standar deviasi (SD). Berdasarkan data yang diperoleh di atas, disusun distribusi frekuensi nilai angket

motivasi belajar menulis argumentasi siswa tanpa menggunakan pembelajaran berbasis multimedia interaktif seperti tabel berikut:

Tabel 5 <Distribusi Frekuensi>

Kelas	Interval	f_i	x_i	x_i^2	$f_i x_i$	$f_i x_i^2$
1	61-63	3	62	3844	186	11532
2	64-66	2	65	4225	130	8450
3	67-69	2	67	4489	134	8976
4	70-72	12	71	5041	842	60492
5	73-75	13	74	5476	947	71188
6	76-78	4	77	5929	308	23716
Jumlah		36	416	28319	2547	184356

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dicari harga Mean (M), Modus (Mo), Media (Me), dan harga standar deviasi (SD). Berdasarkan perhitungan di atas, perolehan data motivasi belajar menulis argumentasi kelompok siswa yang di ajar tanpa menggunakan pembelajaran berbasis multimedia interaktif ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 6 <Perolehan Data Motivasi Menulis Argumentasi kelompok siswa yang di ajar menggunakan pembelajaran berbasis multimedia interaktif>

Statistik Dasar	Motivasi Belajar Menulis Argumentasi Menggunakan Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif (X)
Mean (rata-rata)	70,75
Maksimum	78
Minimum	61
SD	10,89
Varians	118,59
N	36

Berdasarkan tabel di atas, disimpulkan motivasi belajar menulis argumentasi siswa yang diajar tanpa menggunakan pembelajaran berbasis multimedia interaktif memperoleh nilai rata-rata (mean) = 70,75 termasuk dalam kategori C (sedang).

Pengaruh Pembelajaran Berbasis MultiMedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Menulis Argumentasi Siswa Kelas XI SMA Pembangunan Perbaungan

Berdasarkan hasil nilai kedua kelas yang diteliti, disimpulkan bahwa motivasi belajar menulis argumentasi kelompok siswa yang menggunakan pembelajaran berbasis multimedia interaktif berbeda kelompok siswa yang tanpa pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Besarnya persentase perbedaan motivasi belajar tersebut adalah :

$$\begin{aligned}
 \text{Perbedaan} &= \frac{\bar{x} - \bar{y}}{y} \times 100 \% \\
 &= \frac{78,02 - 70,75}{70,75} \times 100 \% \\
 &= 10,27 \%
 \end{aligned}$$

Disimpulkan bahwa ada pengaruh pembelajaran berbasis Multimedia interaktif terhadap motivasi belajar menulis argumentasi pada siswa kelas XI SMA Pembangunan Perbaungan tahun pembelajaran 2021-2022. Pengaruh tersebut sebesar 10,36%.

Uji Persyaratan Analisis

Persyaratan dasar bagi berlakunya analisis komparasi, data yang diperoleh harus memenuhi syarat uji normalitas dan homogenitas. Persyaratan analisis ini digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan apakah varians dari kelompok-kelompok yang membentuk sampel homogen. Setelah kedua uji tersebut, maka dapat dilakukan pengujian lebih lanjut yaitu pengujian hipotesis.

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas data dilakukan dengan uji normalitas liliefors, perhitungannya sebagai berikut :

1. Uji Normalitas Kelompok Eksperimen

Tabel 7 <Uji Normalitas Kleompok Eksperimen>

X_i	F	F_{kum}	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F (Zi) – S(Zi)
70	7	7	-1,09	0,2797	0,184	0,0957
75	16	23	-0,41	0,1332	0,605	-0,4718
80	9	32	0,27	0,8847	0,842	0,0427
85	1	33	0,95	0,7541	0,868	-0,1139
90	1	34	1,64	0,6040	0,894	-0,192
95	4	38	2,32	0,5270	1	-0,473

Berdasarkan tabel di atas diperoleh haraga $L_{hitung} = 0,957$, sedangkan dari daftar kritis untuk uji liliefors pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $n = 38$ adalah: $\frac{0,886}{\sqrt{N}} = \frac{0,886}{\sqrt{38}} = \frac{0,886}{6,16} = 0,1438$. Dengan demikian diperoleh $L_{hitung} < L_{tabel}$ atau $0,0957 < 0,1438$ yang berarti data angket kelompok pembelajaran berbasis multimedia interaktif berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Pengujian normalitas data kelompok eksperimen di atas, perhitungannya sebagai berikut :

Diketahui :

$\bar{X} = 78,02$, $SD = 7,30$, $N = 38$, maka :

a. Bilangan baku (Zi)

$$Zi = \frac{X_i - \bar{X}}{SD} = \frac{70 - 78,02}{7,30} = -1,09$$

Demikian untuk mencari data Zi selanjutnya

$$\begin{aligned} \text{b. } F(Zi) &= Zi + 0,5 \quad (\text{Zi lihat tabel distribusi normal standart}) \\ &= (-1,09) + 0,5 \\ &= (-0,2203) + 0,5 \\ &= 0,2797 \end{aligned}$$

Demikian untuk mencari data F(Zi) selanjutnya

$$\text{c. } S(Zi) = \frac{f_{kum}}{N} = \frac{7}{38} = 0,184$$

demikian untuk mencari data S(Zi) selanjutnya

$$\begin{aligned} \text{d. } L &= [F(Zi) - S(Zi)] \\ &= [0,2797 - 0,184] \\ &= 0,0957 \end{aligned}$$

Demikian untuk mencari data L selanjutnya

2. Uji Normalitas kelompok kontrol

Tabel 8 <Uji Normalitas Kleompok Eksperimen>

X_i	F	F_{kum}	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F (Zi) – S(Zi)
62	3	3	-0,80	0,2103	0,0833	0,1270
65	2	5	-0,52	0,1515	0,1388	0,0127
68	2	7	-0,34	0,1235	0,1944	-0,0709
71	12	19	0,02	0,5519	0,5277	0,0242
74	13	32	0,29	0,8825	0,8888	-0,0063
77	4	36	0,57	0,8391	1	-0,1609

Berdasarkan tabel di atas diperoleh haraga $L_{hitung} = 0,1270$, sedangkan dari daftar kritis untuk uji liliefors pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $n = 36$ adalah: $\frac{0,886}{\sqrt{N}} = \frac{0,886}{\sqrt{36}} = \frac{0,886}{6} = 0,1476$. Dengan demikian diperoleh $L_{hitung} < L_{tabel}$ atau $0,1270 < 0,1476$ yang berarti data angket kelompok pembelajaran berbasis multimedia interaktif berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Pengujian normalitas data kelompok eksperimen di atas, perhitungannya sebagai berikut :

Diketahui :

$\bar{X} = 70,75$, $SD = 10,89$, $N = 36$, maka :

a. Bilangan baku (Zi)

$$Zi = \frac{X_i - \bar{X}}{SD} = \frac{62 - 70,75}{10,89} = -0,80$$

Demikian untuk mencari data Zi selanjutnya

$$\begin{aligned} \text{b. } F(Zi) &= Zi + 0,5 \quad (\text{Zi lihat tabel distribusi normal standart}) \\ &= (-0,80) + 0,5 \\ &= (-0,2897) + 0,5 \\ &= 0,2103 \end{aligned}$$

Demikian untuk mencari data $F(Z_i)$ selanjutnya

$$c. S(Z_i) = \frac{f_{kum}}{N} = \frac{3}{36} = 0,083$$

demikian untuk mencari data $S(Z_i)$ selanjutnya

$$\begin{aligned} d. L &= [F(Z_i) - S(Z_i)] \\ &= [0,2103 - 0,083] \\ &= 0,1270 \end{aligned}$$

Demikian untuk mencari data L selanjutnya

b. Uji Homogenitas Data

Pengujian homogenitas data yang dilakukan untuk mengetahui sampel yang digunakan dalam penelitian apakah homogen atau tidak dan apakah sampel yang dipakai dalam penelitian ini dapat mewakili seluruh populasi yang ada.

Perhitungannya sebagai berikut :

Dari data diperoleh :

$$\bar{X} = 78,02 ; \text{varians} = 71,91 ; N = 38$$

$$\bar{X} = 70,75 ; \text{varians} = 118,59 ; N = 36$$

Maka :

$$\begin{aligned} F &= \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}} \\ &= \frac{118,59}{71,91} \\ &= 1,6491 \end{aligned}$$

Taraf signifikan $\alpha = 0,05$ yaitu $F_{\text{tabel}}(n_1-1, n_2-1)$, $dk = n_1 - 1 = 38 - 1 = 37$, $n_2 - 1 = 36 - 1 = 35$. Maka $F_{\text{tabel}}(37,35)$, $F_{\text{tabel}}(37,35)$ tidak terdapat pada F_{tabel} diperoleh dengan rumus Interpolasi sebagai berikut :

$$C = Co + \frac{Ci - Co}{Bi - Bo} (B - Bo)$$

B = nilai yang dicari
Bo = nilai dk pada nilai awal yang sudah ada
Bi = nilai dk pada nilai akhir yang sudah ada
Co = nilai t tabel pada awal nilai yang sudah ada
Ci = nilai t tabel pada akhir nilai yang sudah ada

Maka :

$$\begin{aligned} B &= 72 - 1 = 71 \\ \left. \begin{aligned} Bo &= 60 \\ Bi &= 120 \\ Co &= 1,671 \\ Ci &= 1,658 \end{aligned} \right\} && \text{(lihat tabel interpolasi)} \\ C &= Co + \frac{Ci - Co}{Bi - Bo} (B - Bo) \\ &= 1,671 + \frac{1,658 - 1,671}{120 - 60} (71 - 60) \\ &= 1,671 + \frac{-0,013}{60} (11) \\ &= 1,671 + (-0,0002) \\ &= 1,6708 \end{aligned}$$

Harga F_{hitung} dibandingkan dengan F_{tabel} diperoleh $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ atau $1,6491 < 1,6708$ sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari kelompok yang homogen. Artinya, data yang diperoleh dapat mewakili seluruh populasi.

Penguji Hipotesis

Hasil pengujian normalitas dan homogenitas dari kedua kelompok pembelajaran menunjukkan persyaratan analisis dalam penelitian ini berdistribusi normal dan bervarians kelompok-kelompok sampel adalah homogen. Hal ini berarti persyaratan analisis dalam penelitian ini telah terpenuhi, sehingga dapat dilanjutkan pada pengujian lebih lanjut yaitu pengujian hipotesis dengan uji "t" sebagai berikut :

Dari data diperoleh :

$$\bar{X} = 78,02 ; S_1^2 = 71,91 ; N = 38$$

$$\bar{X} = 70,75 ; S_2^2 = 118,59 ; N = 36$$

Dengan menggunakan rumus t-Tes uji beda rata-rata dua kelompok sampel independen, diperoleh :

$$\begin{aligned} T_{\text{hitung}} &= \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} \\ &= \frac{78,2 - 70,75}{\sqrt{\frac{71,91}{38} + \frac{118,73}{36}}} \\ &= \frac{7,27}{\sqrt{2,0239 + 3,294}} \\ &= \frac{7,27}{\sqrt{5,317}} \\ &= \frac{7,27}{2,30} \\ &= 3,1608 \end{aligned}$$

Setelah t_{hitung} diperoleh, selanjutnya dikonsultasikan dengan tabel t pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan $dk = N_1 + N_2 - 2 = 38 + 36 - 2 = 72$ di dapat $t_{\text{tabel}} = 1,666$. Karena $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ yaitu $3,1608 > 1,666$ maka hipotesis diterima. Hal ini berarti hipotesis yang menyatakan : terdapat pengaruh positif yang signifikan antara pembelajaran multimedia interaktif terhadap motivasi belajar menulis argumentasi siswa kelas XI SMA Pembangunan Perbaungan tahun pembelajaran 2021-2022, dinyatakan benar dan dapat diterima.

Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil analisis menunjukkan penggunaan pembelajaran berbasis multimedia interaktif (internet) disekolah menghasilkan hasil yang lebih baik jika dibandingkan dengan tanpa penggunaan pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Jika digunakan perbandingan nilai rata-rata, maka motivasi kelompok pembelajaran menggunakan internet lebih tinggi sebesar 10,27% dari kelompok konvensional. Besarnya persentase perolehan nilai dari kedua kelompok pembelajaran tersebut membuktikan pembelajaran berbasis multimedia interaktif mampu memprediksi motivasi belajar menulis argumentasi siswa menjadi cenderung tinggi.

Sampel yang terpilih pada penelitian ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal, artinya data yang di peroleh dari sampel pada penelitian ini harus berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Pengujian kenormalitasan data penelitian ini menggunakan uji normalitas Liliefors, ternyata data-data tersebut berdistribusi normal sehingga persyaratan untuk pengujian hipotesis dapat dilaksanakan.

Hasil analisis juga menunjukkan bahwa kelompok kedua kelompok siswa yang terpilih menjadi sampel penelitian merupakan kelompok siswa yang sudah homogen, artinya sampel berasal dari kelompok yang homogen baik dari segi penerimaan pembelajaran bahasa Indonesia yang berasal dari guru yang sama, materi pembelajaran yang sama, dan alokasi waktu pembelajaran yang sama sehingga secara visual data yang diperoleh berlaku bagi seluruh populasi.

Pengujian hipotesis menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima. Hasil pengujian hipotesis mengungkapkan terhadap bahwa pembelajaran berbasis multimedia interaktif (internet) lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran secara konvensional. Apabila internet digunakan dengan prosedur yang sebenarnya maka motivasi belajar menulis argumentasi siswa akan meningkat sebesar 10,27% dari sebelumnya.

Siswa kelas XI SMA Pembangunan Perbaungan tahun pembelajaran 2021-2022 yang mempunyai pengalaman yang baik tentang internet mempunyai pengalaman yang baik tentang internet mempunyai persepsi yang baik pula tentang menulis argumentasi, maksudnya apabila siswa memperoleh pengalaman belajar Bahasa Indonesia melalui buku paket, buku wajib dan buku pendukung lainnya, maka ia akan

berusaha sendiri untuk memahami bahan pelajarannya dengan atau tanpa bantuan orang lain sampai dapat di mengerti, di rasakan berguna sehingga akan meningkatkan perhatiannya terhadap menulis argumentasi, untuk selanjutnya kebiasaan-kebiasaan itu menimbulkan persepsi yang baik dan mencapai hasil belajar yang baik pula.

Berdasarkan perhitungan indeks determinasi, diperoleh, diperoleh bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pelajaran menulis argumentasi memberikan pengaruh sebesar 10,27% terhadap motivasi belajar menulis argumentasi. Hal ini menandakan bahwa sebesar 89,73% motivasi belajar menulis argumentasi siswa dipengaruhi variabel lain di luar variabel penggunaan pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Variabel lain tersebut bisa saja pengaruh dari lingkungan bermain, lingkungan sekolah, minat membaca, media belajar dan lain sebagainya, namun penelitian ini tidak di ambil datanya secara kuantitatif sehingga memberi kesempatan kepada peneliti lain untuk melanjutkan penelitian ini.

Adanya pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat membantu motivasi belajar siswa kelas XI SMA Pembangunan Perbaungan tahun pembelajaran 2021-2022. Hal ini dapat dijelaskan, bahwa adanya sarana multimedia interaktif khususnya internet maka siswa termotivasi untuk meningkatkan hasil belajarnya. Artinya, jika sarana multimedia interaktif (internet) benar-benar dimanfaatkan sebagai sumber belajar sesuai konsep yang sebenarnya, maka semakin tinggi motivasi belajar siswa. Apabila motivasi belajar siswa maksimal, maka tidak tertutup kemungkinan hasil belajar pun meningkat, khususnya dalam menulis argumentasi siswa kelas XI SMA Pembangunan Perbaungan tahun pembelajaran 2021-2022.

Simpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian, dapat disimpulkan sebagai berikut : pertama motivasi belajar menulis argumentasi menggunakan pembelajaran berbasis multimedia interaktif memperoleh nilai rata-rata 78,02 tersebut dalam kategori tinggi. Hal ini dapat dijelaskan, siswa merasa multimedia interaktif (internet) memberikan semua kemungkinan data yang diperlukan siswa. Artinya, siswa tinggal mengunduh data yang diperlukan tersebut.

Kedua motivasi belajar menulis argumentasi tanpa menggunakan pembelajaran berbasis multimedia interaktif memperoleh nilai rata-rata 70,75 tersebut dalam kategori sedang. Hal ini dapat dijelaskan, siswa hanya termotivasi dari keadaan sebenarnya dari pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan guru setiap hari tanpa menggunakan internet sebagai sumber belajar sehingga daya kreatifitas siswa murni dari pemahamannya sendiri.

Ketiga berdasarkan perhitungan analisis determinasi, pembelajaran menulis argumentasi menggunakan pembelajaran berbasis multimedia interaktif memberikan pengaruh sebesar 10,27% terhadap motivasi belajar menulis argumentasi siswa kelas XI SMA Pembangunan Perbaungan tahun pembelajaran 2021-2022. Hal ini membuktikan, sebesar 89,73% motivasi belajar menulis argumentasi dipengaruhi dari faktor lain yang tidak teramati secara kuantitatif dalam penelitian ini.

Referensi

- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
Arsyad, M. (2013). *Pokok-Pokok Pendidikan dan Pengajaran*. Jakarta: Midakarya Agung
Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa
Hamalik, Oemar. (2007). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
Nasution, S. (2012). *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
Sudjana, Nana. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
Sukardi. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.