

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF DAN MOTIVASI TERHADAP HASIL BELAJAR SEJARAH SISWA SMA NEGERI I GUNUNG TALANG

Desma Yulia

Dosen Tetap Prodi Pendidikan Sejarah FKIP UNRIKA Batam

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) Perbedaan kemampuan siswa yang diajar menggunakan media interaktif dengan siswa yang mendapat pembelajaran dengan tanpa media interaktif terhadap hasil belajar sejarah; (2) perbedaan hasil belajar siswa dengan motivasi tinggi yang diajar dengan menggunakan media interaktif dan media noninteraktif; (3) perbedaan hasil belajar siswa dengan motivasi rendah yang diajar dengan menggunakan media interaktif dan noninteraktif; (4) Interaksi antara media pembelajaran dengan motivasi belajar sejarahsiswa pada materi pokok Perkembangan Negara-Negara Kerajaan-Kerajaan Islam di Indonesia siswa SMA Negeri I Gunung Talang Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode quasi eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa IPS kelas XI SMA Negeri I Gunung Talang. Pengambilan sampel dilakukan dengan model random kelompok, dan didapatkan kelas XI IPS III sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 1 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes untuk variabel hasil belajar sejarah dan angket motivasi untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa. Teknik analisis data menggunakan anova dua arah. Berdasarkan hasil analisis data di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media interaktif efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah.

Kata kunci: media interaktif, motivasi, hasil belajar, sejarah.

PENDAHULUAN

Perkembangan dunia pendidikan secara langsung maupun tidak langsung saat ini dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Akhir-akhir ini telah bermunculan berbagai produk teknologi yang dapat dipergunakan dalam dunia pendidikan untuk memberikan peluang kepada para pendidik dan praktisi pendidikan untuk berusaha meningkatkan kualitas pendidikan melalui peningkatan proses belajar mengajar serta penemuan metode yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Guru merupakan ujung tombak dan titik sentral untuk mewujudkan kemajuan pendidikan di sekolah. Betapapun baik dan lengkapnya kurikulum, metoda, media atau sumber belajar, sarana dan prasarana lainnya tanpa adanya guru profesional mustahil tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah sejarah. Mata pelajaran sejarah menuntut siswa untuk mampu menguasai konsep dan mampu untuk menganalisisnya. Oleh karena itu, diperlukan media untuk mempermudah siswa menguasai materi pelajaran dengan tujuan menimbulkan minat, motivasi, kreativitas, meningkatkan aktivitas siswa, dan membuat pembelajaran menjadi bermakna yang akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Agar pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar, salah satu yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan pemilihan media pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan kompetensi dan kemampuan siswa. Menurut Arsyad (2002: 20) “pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat menimbulkan minat yang baru, membangkitkan motivasi/rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik”. Dengan menggunakan media guru dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga menimbulkan motivasi, dan dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu, serta dapat memberikan keseragaman pengamatan dan persepsi, juga dapat dijadikan sebagai pengontrol arah dan kecepatan belajar. Di sinilah letak pentingnya media sebagai perantara atau saluran yang membawa informasi atau materi dari sumber belajar pada penerima. Jika media atau saluran itu baik dan tepat sesuai dengan muatan yang dibawa, maka informasi akan diterima baik oleh siswa. Demikian sebaliknya, jika media tidak tepat akan mengalami gangguan, maka informasi yang akan disampaikan tidak dapat diterima dengan baik oleh siswa. Jadi penggunaan media sangat penting dalam proses pembelajaran.

Sesuai dengan kurikulum SMA kelas XI, materi sejarah pada semester I, terdapat beberapa standar kompetensi yang dirasa sulit bagi siswa dan tingkat ketuntasan yang dicapai siswa rata-rata masih dibawah KKM yaitu “Menganalisis Perjalanan Bangsa Indonesia Pada Masa Negara-Negara Tradisional”. Pada Standar Kompetensi ini dibahas mengenai Perkembangan Kehidupan Negara Kerajaan-Kerajaan Islam di Indonesia. Disini siswa merasa kesulitan dalam memahami konsep-konsepnya. Oleh karena itu, peneliti mencarikan solusi untuk mengatasi permasalahan siswa dengan merancang media yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Siswa tersebut juga bisa mengulang-ulang kembali pelajaran di rumah dengan mengerjakan latihan-latihan yang disiapkan dalam media interaktif.

Program pembelajaran media interaktif merupakan paket program yang memberikan informasi atau materi tentang pengenalan, penggunaan, serta penerapan pembelajaran software atau perangkat lunak tertentu menggabungkan unsur audio visual, yang disertai menu-menu pilihan tentang isi materi yang disajikan sehingga menawarkan keunggulan dalam pemanfaatan bidang pembelajaran khususnya mata pelajaran sejarah yang saat ini dirasakan sangat dibutuhkan keberadaannya dalam membantu memperkaya pengetahuan siswa dan mengatasi permasalahan sumber daya manusia pengajar di sekolah.

Dalam kegiatan belajar motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan membentuk arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai. Dalam kegiatan belajar motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Motivasi adalah syarat mutlak untuk belajar. Di sekolah ada juga siswa yang bermotivasi tinggi seperti belajar dengan penuh hati-hati, memiliki kemauan yang tinggi, mengerjakan tugas dengan baik, dan siswa yang bermotivasi rendah seperti siswa malas, tidak menyenangkan, suka membolos, jenuh, tidak respek dan lain-lain. Dalam hal demikian berarti siswa kurang termotivasi dalam belajar.

Media Interaktif

Media Interaktif atau multimedia interaktif merupakan istilah bagi suatu program aplikasi komputer yang menggabungkan audio dan visual, disertakan dengan animasi-animasi yang dapat diakses sesuai kehendak *user* (Juhaeri, 2007:1). Media interaktif berisikan *company profile*

maupun spesifikasi produk suatu perusahaan sebagai salah satu sarana promosi. Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunaanya (*user*).

Media interaktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan karena merupakan media yang mempunyai unsur suara dan gambar. Dengan media interaktif siswa menjadi mudah memahami suatu materi karena memberi gambaran dan informasi yang lebih nyata dan jelas. Selain itu dapat memperbesar minat dan motivasi siswa untuk belajar (Djamarah, 2002: 155).

a. Manfaat Media Interaktif dalam Pembelajaran

Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Manfaat tersebut diperoleh dari keunggulan sebuah media interaktif pembelajaran, yaitu:

- (1) Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron dll;
- (2) Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dll;
- (3) Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga dll;
- (4) Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, dll;
- (5) Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dll;
- (6) Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

b. Karakteristik Media Interaktif dalam Pembelajaran

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran.

Menurut (Triarso, 2004: 6) beberapa karakteristik media pembelajaran interaktif adalah: (1) Memiliki lebih dari satu media yang *konvergen*, misalnya menggabungkan unsur *audio* dan *visual*; (2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna; (3) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

c. Prosedur Pengembangan Media Interaktif

Dalam prosedur pengembangan media interaktif, hal-hal yang perlu dilakukan oleh pengguna meliputi: melakukan analisis kebutuhan, merancang desain interaktif, menyusun naskah media interaktif dan proses produksi media interaktif.

Motivasi belajar

Motivasi sangat berperan dalam kegiatan belajar di sekolah. Motivasi berasal dari kata *motive*. *Motive* adalah kekuatan yang ada dalam individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat demi mencapai tujuan tertentu. Menurut Sardiman (1986: 73) motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Pendapat yang senada diungkapkan oleh Gagne (1976: 189), bahwa motivasi merupakan kekuatan dari dalam termasuk sifat ingin tahu dan usaha penyelidikan.

Motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, dan memberikan arah pada kegiatan belajar demi mencapai suatu tujuan belajar (Winkel, 1999: 92). Motivasi belajar dapat dibedakan atas dua, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang timbul dari dalam diri individu tanpa ada paksaan dan dorongan dari orang lain. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul dari luar dirinya, baik karena ajakan maupun paksaan dari orang lain sehingga menyebabkan ia mau melakukan sesuatu atau belajar (Rohani, 2004: 13).

Motivasi pada dasarnya dapat membantu dalam memahami dan menjelaskan perilaku individu, termasuk perilaku individu yang sedang belajar. Menurut Uno (2007: 21) peran penting dari motivasi dalam belajar yaitu: pertama, peran motivasi dalam menentukan penguatan belajar. Dalam hal ini motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar apabila seseorang yang belajar dihadapkan dengan hal-hal yang pernah dilaluinya. Kedua, peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar. Peran motivasi disini erat kaitannya dengan kemaknaan belajar. Seseorang akan termotivasi jika yang dipelajari itu sedikitnya sudah dapat diketahui atau dinikmati manfaatnya bagi orang tersebut. Ketiga, motivasi menentukan ketekunan belajar. Seseorang yang telah termotivasi untuk belajar, maka orang itu akan mempelajarinya dengan baik dan tekun dengan harapan akan mendapatkan hasil yang baik. Jadi motivasi belajar diartikan sebagai usaha yang disadari untuk merubah tingkah laku yang baru dengan menimbulkan motif-motif dalam diri peserta didik yang dilakukan dari hasil latihan atau hasil dari pengalaman.

Mulyasa (2003: 14) mengemukakan beberapa prinsip yang dapat diterapkan untuk meningkatkan motivasi peserta didik, diantaranya: (1) Peserta didik akan belajar lebih giat apabila topik yang dipelajarinya menarik, dan berguna bagi dirinya; (2) Tujuan pembelajaran harus disusun dengan jelas dan diinformasikan kepada peserta didik sehingga mereka mengetahui tujuan belajar; (3) Peserta didik harus selalu diberitahu tentang hasil belajarnya; (4) Pemberian pujian dan hadiah lebih baik daripada hukuman, namun sewaktu-waktu hukuman juga diperlukan; (5) Manfaatkan sikap-sikap, cita-cita dan rasa ingin tahu peserta didik; (6) Usahakan untuk memperhatikan perbedaan individual peserta didik, misalnya perbedaan kemampuan, latar belakang dan sikap terhadap sekolah atau subjek tertentu; (7) Usahakan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dengan jalan memperhatikan kondisi fisiknya, memberikan rasa aman, menunjukkan bahwa guru memperhatikan mereka, serta mengarahkan pengalaman belajar kearah keberhasilan sehingga mencapai prestasi.

Hasil Belajar

Gagne (1976: 47-48) mengemukakan hasil belajar (*learning outcomes*) sebagai kapabilitas atau kemampuan yang diperoleh dari proses belajar yang dapat dikategorikan dalam lima jenis kemampuan pebelajar (*the varieties of learned capabilities*), yaitu: 1). Keterampilan intelektual, kemampuan yang dimiliki seseorang untuk membedakan, mengabstraksikan suatu objek, menghubungkan konsep dan dapat menghasilkan suatu pengertian, atau memecahkan suatu persoalan, 2). Informasi verbal (*verbal information*), yaitu kemampuan seorang untuk menuangkan kemungkinan pikirannya dalam bentuk bahasa baik lisan maupun tulisan, 3) strategi kognitif (*cognitive strategi*), yaitu kemampuan seorang untuk mengatur dan mengarahkan aktivitas mentalnya sendiri dalam memecahkan persoalan yang dihadapi., 4) keterampilan motorik (*motor skills*), yaitu kemampuan seorang untuk melakukan serangkaian gerakan jasmani dari anggota badan secara terpadu dan terkoordinasi, dan 5) sikap (*attitude*), yaitu kemampuan yang dimiliki seseorang berupa kecenderungan dengan menerima atau menolak suatu objek tersebut.

Menurut Slameto (2003: 27), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor-faktor yang bersumber dari dalam diri manusia, yang dapat diklasifikasikan menjadi dua, yaitu: (1) faktor biologis, yaitu usia, kematangan, kesehatan, dan sebagainya dan (2) faktor psikologis, yaitu kelelahan, suasana hati, motivasi, minat, dan kebiasaan belajar dan sebagainya. Disamping itu juga terdapat faktor-faktor yang bersumber dari luar diri manusia, yang dapat diklasifikasikan menjadi dua bagian, yaitu: (1) faktor manusia, yaitu keluarga, teman sekolah, masyarakat, dan sebagainya; dan (2) faktor non manusia atau lingkungan, yaitu udara, suara, bau-bauan, dan sebagainya.

Hasil belajar dapat dicapai siswa melalui proses belajar mengajar yang optimal menunjukkan ciri-ciri sebagai berikut: pertama kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar intrinsik pada diri siswa. Kedua, menambah keyakinan dan kemampuan dirinya. Ketiga, hasil yang dicapai bermakna bagi siswa. Hasil belajar yang diperoleh siswa komprehensif atau menyeluruh yang menyangkut ranah kognitif, afektif, psikomotor. Kemampuan siswa mengontrol atau menilai dan mengandalkan diri dalam menilai hasil yang dicapai maupun proses dan usaha belajarnya (Anni, 2004: 5).

Hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar sejarah siswa yang diajar dengan media interaktif memberikan pengaruh yang lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang diajar dengan media non interaktif.
2. Hasil belajar sejarah siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yang diajar dengan media interaktif memberikan pengaruh yang lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yang diajar dengan media non interaktif.
3. Hasil belajar siswa yang memiliki motivasi rendah yang diajar dengan media interaktif lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar yang memiliki motivasi belajar rendah yang diajar dengan media non interaktif.
4. Terdapat interaksi antara media interaktif dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan pendekatan *quasi eksperimen*. Sugiyono (2009: 72) menyebutkan bahwa penelitian *quasi eksperimen* adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Penelitian ini membagi kelompok menjadi dua yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen merupakan kelompok yang mendapat perlakuan, yakni dengan pemanfaatan media interaktif sebagai media dalam pembelajaran sejarah. Sementara itu kelompok kontrol dalam penelitian ini adalah sebagai pembanding untuk kelompok eksperimen. Kelompok kontrol menggunakan media non interaktif.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Gunung Talang. Sampel dalam penelitian ini kelas XI IPS III sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 1 sebagai kelas kontrol. Untuk menentukan kelompok sampel dilakukan model random kelompok.

Instrumen penelitian ini berupa tes hasil belajar sebanyak 50 soal, angket motivasi sebanyak 50 butir dan uji coba instrumen tes hasil belajar dan angket motivasi dilakukan di SMA N 1 Gunung Talang.

Teknik analisis data yang digunakan untuk membuktikan bahwa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen berangkat dari titik tolak yang sama. Data yang digunakan dalam melakukan uji kesamaan pada siswa kelas XI IPS setelah penentuan sampel secara *cluster random sampling* dilakukan. Analisis ini terdiri atas uji normalitas dan uji homogenitas.

PEMBAHASAN

a. Pengaruh hasil belajar siswa dengan menggunakan media interaktif dan media non interaktif

Penelitian ini membuktikan bahwa dalam pembelajaran sejarah, jika media yang digunakan adalah media interaktif, maka hasil belajar sejarah siswa akan lebih baik jika dibandingkan dengan menggunakan media noninteraktif. Hal ini terlihat dari perolehan rata-rata hasil belajar materi pokok Perkembangan Negara-Negara Kerajaan-Kerajaan Islam di Indonesia dengan menggunakan media interaktif sebesar 80,78% lebih baik daripada dengan menggunakan media noninteraktif 76,84%. Perbedaan hasil belajar ini disebabkan karena dalam penggunaan media noninteraktif kurang adanya hubungan timbal balik antara media dengan siswa, tampilan media lebih menarik, dan siswa lebih suka karena dalam media interaktif memuat materi yang beragam yang disertai dengan gambar, suara, dan gerakan.

Media interaktif dapat menciptakan hubungan timbal balik antara media dengan siswa, sehingga siswa akan lebih antusias dan tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dapat terjadi karena media interaktif dirancang agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya.

Penggunaan media interaktif yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan media interaktif yang sifatnya audiovisual kelihatan bahwa pembelajaran memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa dan dapat menjadi pemacu atau pemotivasi siswa untuk belajar. Hal lain juga dengan media interaktif dapat mengurangi kejenuhan dalam belajar, dan juga dapat menambah daya tahan ingatan terhadap objek belajar yang dipelajari siswa. (Arsyad : 2002: 9).

b. Perbedaan hasil belajar siswa dengan motivasi belajar tinggi dalam media interaktif dan media non interaktif

Hasil belajar siswa dengan motivasi tinggi yang diajar dengan media interaktif lebih tinggi dari hasil belajar siswa dengan motivasi tinggi yang diajar media non interaktif. Dari hasil perhitungan data hasil tes menunjukkan bahwa harga $F_{hitung} = 14,427$ lebih besar dari pada $F_{tabel} = 3,30$ dengan taraf signifikansi 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa hasil belajar sejarah siswa bermotivasi tinggi diajar menggunakan media interaktif lebih tinggi dibandingkan siswa yang diajar menggunakan media noninteraktif.

Temuan di atas sesuai dengan pengamatan penulis selama pelaksanaan pembelajaran, bahwa siswa pada kelas eksperimen lebih aktif ketika pelaksanaan pembelajaran di kelas dibandingkan dengan siswa kelas kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa pada kelas eksperimen lebih bersemangat dalam pembelajaran. Dalam mempelajari materi dan mengerjakan soal tingkat partisipasi siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan lebih mudah memahami setiap materi pelajaran yang diberikan dibandingkan dengan siswa yang memiliki motivasi yang rendah. Seperti yang diketahui motivasi belajar merupakan “keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar” (Sardiman, 1986: 75). Bagi siswa motivasi belajar dapat menumbuhkan semangat belajar sehingga siswa terdorong untuk melakukan perbuatan belajar. Siswa melakukan aktivitas belajar dengan senang karena didorong adanya motivasi.

Pada pembelajaran tanpa menggunakan media interaktif, guru hanya bisa memberikan penjelasan sekali saja, sehingga tidak banyak siswa yang bisa berinteraksi langsung dengan guru. Seandainya siswa yang masih belum memahami materi, maka siswa tersebut harus belajar sendiri atau belajar dengan teman dalam kelompok.

c. Perbedaan hasil belajar siswa dengan motivasi belajar rendah dalam media interaktif dan media non interaktif.

Hasil belajar siswa yang memiliki motivasi rendah yang diajar media noninteraktif lebih rendah dari pada hasil belajar siswa yang motivasi rendah yang diajar dengan media interaktif. Siswa dengan motivasi rendah pada umumnya merasa kesulitan untuk merealisasikan tugas-tugas yang diberikan guru. Mereka sangat tergantung pada bimbingan guru dan temannya, bahkan ada yang mengerjakan tugas setelah memperhatikan temannya bekerja. Kondisi ini akan semakin parah apabila pada siswa tersebut diajar tanpa media interaktif. Sedangkan dengan media interaktif mereka akan sangat tertolong.

Dari hasil perhitungan data hasil tes menunjukkan bahwa harga $F_{hitung} = 11,994$ lebih besar dari pada $F_{tabel} = 3,30$ dengan taraf signifikansi 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa hasil belajar sejarah siswa bermotivasi rendah diajar menggunakan media interaktif lebih tinggi dibandingkan siswa yang diajar menggunakan media non interaktif.

d. Tidak terdapat interaksi antara media interaktif dengan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar siswa

Berdasarkan hasil perhitungan dengan Anava diperoleh $F_{hitung} = 3,783$ dan $F_{tabel} = 3,44$ dengan signifikansi $0,359 > 0,05$. Dari hasil perhitungan tersebut dengan disimpulkan bahwa tidak

terdapat interaksi antara pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dan motivasi terhadap hasil belajar siswa, dengan demikian hipotesis empat ditolak.

Hasil uji hipotesis keempat ditemukan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran dan motivasi terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas XI SMA Negeri I Gunung Talang. Dengan demikian tidak terdapat interaksi antara media pembelajaran dan motivasi terhadap hasil belajar sejarah siswa. Suatu interaksi terjadi bila efek faktor yang satu berpengaruh pada faktor yang lain dalam mempengaruhi sesuatu. Hasil analisis dengan anova dua jalur maka tidak terdapat interaksi antara media pembelajaran dan motivasi terhadap hasil belajar. Hal ini berarti masing-masing faktor (media pembelajaran dan motivasi) tidak saling ketergantungan dan mempengaruhi, yang menunjukkan kedua hal tersebut mempunyai posisi sendiri terhadap hasil belajar. Adakalanya motivasi belajar lebih menentukan hasil belajar namun disisi lain adakalanya media pembelajaran yang mempengaruhi hasil belajar.

KESIMPULAN

Penelitian ini merupakan penelitian yang membandingkan hasil belajar sejarah siswa yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dan media pembelajaran non interaktif. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran sejarah.

Sesuai dengan hasil yang diperoleh dalam pengujian hipotesis, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- a. Hasil belajar sejarah siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media non interaktif.
- b. Siswa dengan motivasi tinggi yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif memiliki hasil belajar sejarah yang lebih tinggi daripada siswa yang bermotivasi tinggi yang diajar dengan media non interaktif.
- c. Siswa dengan motivasi rendah yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif memiliki hasil belajar sejarah yang lebih tinggi daripada siswa yang bermotivasi rendah yang diajar dengan media non interaktif.
- d. Tidak terdapat interaksi antara media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar sejarah siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Anni, Catharina Tri. 2004. *Psikologi Belajar*. Semarang: Unnes Press.

Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Gagne, Robert M. 1976. *The Condition of Learning*. Florida: Harper Colling Publisher.

Juhaeri. 2007. "Pengantar Multimedia Untuk Media Pembelajaran". (diunduh 25 Mei 2012).

- Mulyasa.** 2003. *Menjadi Guru Profesional Menciptaan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rohani,** Ahmad. 2004. *Pengelolaan Pengajaran.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Sardiman.** 1986. *Interaksi dan Motivasi Belajar.* Jakarta: Rajawali.
- Slameto.** 1998. *Evaluasi Pendidikan.* Jakarta : Bina Aksara.
- Sugiyono.** 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R dan D.* Bandung: Alfabeta.
- Triarso,** Agus. 2004. “*Dasar-dasar Instruksional Penulisan Naskah Multimedia*”. Makalah disajikan dalam seminar multimedia di Bandungan, Semarang 12 Agustus 2004. (tidak diterbitkan)
- Uno,** Hamzah. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara.
- Winkel.** 1999. *Psikologi Pengajaran.* Jakarta: Gramedia