

**HUBUNGAN ANTARA MEDIA BERBASIS MULTIMEDIA LINIER
DENGAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN SEJARAH KELAS XI IPS
SMA PERSADA BANDAR LAMPUNG
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

(Hasil Penelitian Skripsi)

**Oleh
MARTIN REZA CHAYUDA**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

**HUBUNGAN ANTARA MEDIA BERBASIS MULTIMEDIA LINIER
DENGAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN SEJARAH KELAS XI IPS
SMA PERSADA BANDAR LAMPUNG
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

ABSTRAK

Oleh :

Martin Reza Chayuda

1013033046

Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dalam proses belajar mengajar. Selain itu, penggunaan media pembelajaran adalah untuk menciptakan suasana belajar yang menarik. Saat ini, teknologi sudah banyak digunakan dalam bidang pendidikan, salah satu inovasinya yaitu penggunaan media berbasis multimedia linier dalam penyampaian materi. Media pembelajaran jenis ini dapat membantu guru dalam menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan di capai dengan baik. Selain itu, media pembelajaran berbasis multimedia linier juga sangat mudah untuk dioprasikan oleh guru dan murid, sehingga memungkinkan murid untuk dapat belajar secara mandiri di rumah.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adakah hubungan yang positif antara media berbasis multimedia linier dengan motivasi belajar siswa kelas XI IPS 1 SMA Persada Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015-2016. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian eksperiment dengan tipe *True experimental design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi IPS kelas XI SMA Persada Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015-2016 yang berjumlah 40 orang siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS 1 sebagai kelas Eksperimen dan kelas XI IPS 2 sebagai kelas kontrol.

Angket yang dijadikan sebagai proses pengumpulan data mengalami peningkatan dibandingkan dengan tahap sebelumnya. Total poin yang diharapkan adalah 2000 poin, namun dengan demikian tahapan pertama angket pada kelas kontrol poinnya diperoleh sebesar 1448, dan peningkatan pada pelaksanaan angket tahap 2 pada kelas kontrol menjadi sebesar 1474 poin, sedangkan tahap pertama kelas eksperimen pelaksanaan angket menghasilkan poin sebesar 1676 poin, dan pada tahap dua kelas eksperimen total poin sebesar 1744. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian membuktikan penggunaan media berbasis multimedia linier memiliki hubungan yang positif dengan motivasi belajar siswa kelas XI IPS 1 pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMA Persada Bandar Lampung

**HUBUNGAN ANTARA MEDIA BERBASIS MULTIMEDIA LINIER DENGAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN SEJARAH KELAS XI IPS
SMA PERSADA BANDAR LAMPUNG
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

OLEH

MARTIN REZA CHAYUDA

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar

SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Program Studi Pendidikan Sejarah

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN



FAKULTAS KEGURUAN DAN LMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS LAMPUNG

BANDAR LAMPUNG

2017

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Poncowati Bandar Jaya, pada tanggal 28 Maret 1993, anak kedua dari dua bersaudara, dari pasangan Bapak Bambang Ganjarto dengan Ibu Elliyati S.P

.Penulis menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar (SD) di SDN 2 Tanah Abang Bunga Mayang, yang diselesaikan pada tahun 2004. Pada tahun 2007, penulis menyelesaikan pendidikan menengah pertama di SMP PG Bungamayang dan menyelesaikan pendidikan menengah atas di SMA YP UNILA yang diselesaikan pada tahun 2010. Tahun 2010, penulis tercatat sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur (SNMPTN).

Penulis aktif dalam kegiatan Forum Komunikas Mahasiswa dan Alumni (fokma) Pendidikan Sejarah dan menjadi SEKBID Minat dan Bakat di Organisasi HIMAPIS periode 2011-2012. Penulis pernah menjadi Staff di Fokma Sejarah tahun 2012/2013. Penulis pernah melaksanakan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) dengan tujuan Jogjakarta – Jakarta pada bulan Januari 2011 serta melaksanakan Program KKN Terintegrasi dan Program Pengalaman Lapangan (PPL) Di SMP N 1 Sebarus kabupaten Lampung Barat sebagai Koordinator Desa dan kegiatan positif lainnya.

MOTTO

‘Orang-orang yang sukses telah belajar membuat diri mereka melakukan hal yang harus dikerjakan ketika hal itu memang harus dikerjakan, entah mereka menyukainya atau tidak’

(Aldus Huxley)

“Ketika kamu telah menemukan intuisimu, ikutilah karena ia adalah cerminanmu”

(Martin Reza Chayuda)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah SWT yang telah menciptakan akal bagi manusia sehingga manusia dapat meneliti dan mentafakuri ciptaan-Nya yang menghantarkan pada keimanan yang sempurna.

Jika karya yang sederhana ini merupakan suatu kebanggaan, maka penulis persembahkan skripsi ini sebagai tanda cinta dan kasih yang tulus kepada:

*Papah dan Mamah tercinta, Bpk Bambang Ganjarto dan Ibu Elliyati
Karena dengan ketulusan dari setiap doa dan keringat serta kasih sayang tanpa putus yang senantiasa memberikan motivasi dan semangat untuk keberhasilan penulis*

Kakak tersayang " Mei Shella " yang dengan cinta dan kasih sayangnya selalu mendoakan dan menantikan keberhasilanku

Saidara-saudara yang tak pernah lelah mengirimkan Doa dan dukungan disetiap perjalanan penulis

Teman-teman yang selalu memberikan motivasi agar tetap semangat dalam mengerjakan skripsi

Guru-guruku tercinta yang pernah mengajarku semenjak SD hingga masuk Perguruan Tinggi (UNILA) yang senantiasa sabar & selalu memberikan ilmu kepadaku

Almamater tercinta "Universitas Lampung"

SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Berbasis Multimedia Linier Pada Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IIS 1 SMA PERSADA Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015-2016” penulis selesaikan sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Muhammad Fuad Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
2. Bapak Dr. Abdurahman, M.Si, Pembantu Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
3. Bapak Drs. Buchori Asyik, M.Si., Pembantu Dekan II Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
4. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd, Pembantu Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
5. Bapak Drs. Zulkarnain, M.Si., ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;

6. Bapak Drs. Syaiful M, M.SI., ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus pembimbing I yang dengan ikhlas dan senantiasa sabar membimbing, mengarahkan, dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik;
7. Bapak Drs. H. Maskun, M.H. Selaku Pembahas yang senantiasa dengan sabar memberikan arahan dengan baik serta memberi Motivasi bagi penulis agar menjadi lebih baik lagi kedepannya;
8. Bapak M. Basri S.Pd M.Pd ,pembimbing II yang dengan ikhlas dan sabar memberikan arahan, masukan, motivasi dan bimbingannya kepada penulis dengan baik dalam menyelesaikan skripsi ini;
9. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
10. Bapak dan Ibu staff tata usaha dan karyawan Universitas Lampung;
11. Ibu Sutirah.MM Selaku kepala sekolah yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian;
12. Bapak Heriyanto S.Pd guru bidang studi Sejarah di SMA Persada Bandar Lampung yang memberi bantuan dan saran dalam melaksanakan penelitian;
13. Siswa-siswi kelas XI IIS di SMA Persada Bandar Lampung;
14. Bapak Drs. H. Berchah Pitoewas selaku mentor yang telah membimbingku dengan baik dan sabar untuk segera menyelesaikan penelitian skripsi ini;
15. Seluruh Keluarga Besarku yang tidak dapat disebutkan satu persatu terima kasih atas doa, dukungan dan kasih sayangnya;

16. Seluruh rekan kerjaku yang ada di SMA YP UNILA yang tidak dapat disebutkan satu persatu terima kasih atas doa, motivasi dan kasih sayangnya;
17. Sahabat terdekatku Mutiara Annisa Tanzil S.Pd yang selalu memberikan Semangat, motivasi, doa, dan kesabaran dalam membimbingku menyelesaikan skripsi ini, dan semoga akan menjadi teman hidupku kelak;
18. Sahabat-sahabat terbaikku Ari, Anwar, Agung, Ardika, Yohanes, Noviyanti, Mida Handayani, Puspa, Uswatun Hasana dan yang tidak nbisa disebutkan satu persatu, terimakasih telah menjadi teman tanpa lelah dan terimakasih untuk persahabatan dan kebersamaan kita selama ini;
19. Teman- teman seperjuanganku yang banyak membantu ku, angkatan 2010, Syintia, Rika Warda Julianti, Lilis Suryana, Deka Satria, Hollong Simanjuntak, dan Argi, terima kasih untuk kekeluargaan dan kebersamaan selama ini;
20. Teman-teman seperjuangan KKN dan PPL di MTs Nahdlatul Ulama Krui tahun 2013, Rizkur, Dimas, Arum, Engla, Rindi, Roro, Novi, Mbak Yasmin, Febi, Sukmawati, Desti dan Mutiara, terima kasih atas kekeluargaan kita yang luar biasa selama 3 bulan bersama;
21. Semua pihak yang membantu dalam proses penyusunan skripsi.

Semoga bantuan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Bandar Lampung, 2016

Penulis,

Martin Reza Chayuda

NPM 1013033046

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|---|---------|
| ABSTRAK | i |
| HALAMAN JUDUL | ii |
| HALAMAN PERSETUJUAN | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iv |
| RIWAYAT HIDUP | v |
| MOTTO | vi |
| PERSEMBAHAN | vii |
| SANWACANA | xi |
| DAFTAR ISI | xiv |
| DAFTAR TABEL | xv |
| DAFTAR GAMBAR | xvi |
| DAFTAR LAMPIRAN | xvii |
| | |
| I. PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Rumusan Masalah..... | 4 |
| C. Tujuan, Kegunaan, dan Ruang Lingkup penelitian | 4 |
| 1. Tujuan Penelitian | 4 |
| 2. Kegunaan Penelitian | 5 |
| 3. Ruang Lingkup Penelitian..... | 6 |
| | |
| II. TINJAUAN PUSTAKA, PARADIGMA, DAN HIPOTESIS | |
| A. Tinjauan Pustaka..... | 7 |
| 1. Media Pembelajaran..... | 7 |
| 2. Pembelajaran berbasis multimedia | 9 |
| 3. Motivasi Belajar..... | 16 |
| 4. Sejarah..... | 20 |
| B. Penelitian yang Relevan..... | 21 |
| C. Kerangka Pikir | 22 |
| D. Paradigma | 24 |
| E. Hipotesis | 24 |
| | |
| III. METODELOGI PENELITIAN | |
| A. Metode Penelitian | 25 |
| B. Design Penelitian | 26 |
| C. Populasi dan Sampel..... | 28 |

| | |
|--|----|
| 1. Populasi..... | 28 |
| 2. Sampel | 29 |
| D. Variabel Penelitian..... | 29 |
| 1. Variabel Bebas | 30 |
| 2. Variabel Terikat | 30 |
| E. Definisi Operasional Variabel..... | 30 |
| 1. Multimedia Linier | 30 |
| 2. Motivasi Belajar..... | 30 |
| F. Teknik Pengumpulan Data..... | 31 |
| 1. Angket..... | 31 |
| 2. Observasi..... | 31 |
| 3. Dokumentasi | 32 |
| G. Instrumen Penelitian | 32 |
| H. Uji persyaratan Instrumen..... | 34 |
| 1. Uji validitas | 34 |
| 2. Uji reliabilitas..... | 35 |
| I. Uji persyaratan analisis data | 36 |
| 1. Pengujian Normalitas | 36 |
| 2. Pengujian Homogenitas | 37 |
| J. Teknik Analisis Data..... | 37 |
| K. Teknik Pengolahan Data | 38 |
| L. Pengujian Hipotesis | 39 |

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

| | |
|--|----|
| A. Gambaran Lokasi Penelitian | 41 |
| B. Pengujian Persyaratan Instrument..... | 48 |
| 1. Uji Validitas | 48 |
| 2. Uji Reliabilitas | 50 |
| C. Uji Persyaratan Analisis Data | 51 |
| 1. Uji Normalitas Data | 51 |
| 2. Uji Homogenitas Sampel | 52 |
| D. Hasil penelitian | 53 |
| 1. Perolehan data kuisisioner | 53 |
| 2. Perolehan data observasi..... | 63 |
| E. Uji Hipotesis | 68 |
| F. Pembahasan..... | 74 |

V. KESIMPULAN DAN SARAN

| | |
|---------------------|----|
| A. Kesimpulan | 82 |
| B. Saran | 83 |

DAFTAR PUSTAKA

Tabel 4.4. Data Kuisisioner Tahap 1 kelas control

| KUISIONER | JAWABAN | | | | | TOTAL SCORE |
|------------------------|----------------|------------|------------|------------|------------|--------------------|
| TAHAP 1 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 1 | 1 | 3 | 3 | 5 | 8 | 76 |
| 2 | 1 | 3 | 5 | 5 | 6 | 72 |
| 3 | | 1 | 6 | 8 | 5 | 77 |
| 4 | 1 | 1 | 5 | 8 | 5 | 75 |
| 5 | | | 7 | 5 | 8 | 81 |
| 6 | 1 | 4 | 6 | 3 | 6 | 69 |
| 7 | | 4 | 5 | 5 | 6 | 73 |
| 8 | 1 | 1 | 5 | 6 | 7 | 77 |
| 9 | | 7 | 6 | 2 | 5 | 65 |
| 10 | | 1 | 8 | 7 | 4 | 74 |
| 11 | 1 | 2 | 2 | 9 | 6 | 77 |
| 12 | 1 | 3 | 3 | 5 | 8 | 76 |
| 13 | 2 | 1 | 6 | 7 | 4 | 70 |
| 14 | 2 | 9 | 5 | 2 | 2 | 53 |
| 15 | 3 | 7 | 6 | 2 | 2 | 53 |
| 16 | 1 | 3 | 3 | 5 | 8 | 76 |
| 17 | | 4 | 2 | 7 | 7 | 77 |
| 18 | | 6 | 3 | 7 | 4 | 69 |
| 19 | | 1 | 3 | 11 | 5 | 80 |
| 20 | 1 | 2 | 5 | 2 | 10 | 78 |
| Total responden | 16 | 63 | 94 | 111 | 116 | 400 |
| Total skor | 16 | 126 | 282 | 444 | 580 | 1448 |

Tabel 4.5. Data Kuisisioner Tahap 2 Kelas Kontrol

| KUISIONER | JAWABAN | | | | | TOTAL SCORE |
|------------------------|----------------|------------|------------|------------|------------|--------------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 1 | 1 | 3 | 2 | 6 | 8 | 77 |
| 2 | 1 | 3 | 5 | 5 | 6 | 72 |
| 3 | | | 6 | 9 | 5 | 79 |
| 4 | 1 | 1 | 5 | 8 | 5 | 75 |
| 5 | | | 6 | 6 | 8 | 82 |
| 6 | 1 | 4 | 6 | 3 | 6 | 69 |
| 7 | 1 | 2 | 4 | 7 | 6 | 75 |
| 8 | 1 | 1 | 5 | 6 | 7 | 77 |
| 9 | | 7 | 6 | 2 | 5 | 65 |
| 10 | | 1 | 5 | 8 | 6 | 79 |
| 11 | 1 | 2 | 2 | 9 | 6 | 77 |
| 12 | 1 | 3 | 3 | 5 | 8 | 76 |
| 13 | 2 | 1 | 6 | 7 | 4 | 70 |
| 14 | 1 | 8 | 5 | 4 | 2 | 58 |
| 15 | 2 | 7 | 5 | 4 | 2 | 57 |
| 16 | | 3 | 3 | 6 | 8 | 79 |
| 17 | | 3 | 2 | 8 | 7 | 79 |
| 18 | | 6 | 3 | 7 | 4 | 69 |
| 19 | | 1 | 3 | 11 | 5 | 80 |
| 20 | 1 | 2 | 4 | 3 | 10 | 79 |
| Total Responden | 14 | 58 | 86 | 124 | 118 | 400 |
| Total skor | 14 | 116 | 258 | 496 | 590 | 1474 |

Tabel 4.6. Data Kuisisioner Tahap 1 Kelas Eksperimen

| KUISIONER | JAWABAN | | | | | TOTAL SCORE |
|------------------------|----------------|-----------|------------|------------|------------|--------------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 1 | | 1 | 2 | 7 | 10 | 86 |
| 2 | | 1 | 2 | 8 | 9 | 85 |
| 3 | | | 3 | 8 | 9 | 86 |
| 4 | | | 1 | 12 | 7 | 86 |
| 5 | | | 3 | 5 | 12 | 89 |
| 6 | | 2 | 2 | 4 | 12 | 86 |
| 7 | | 1 | 3 | 7 | 9 | 84 |
| 8 | | | 4 | 7 | 9 | 85 |
| 9 | | 2 | 2 | 8 | 8 | 82 |
| 10 | | | 4 | 6 | 10 | 86 |
| 11 | | 2 | 1 | 6 | 11 | 86 |
| 12 | | 2 | 3 | 5 | 10 | 83 |
| 13 | | 1 | 3 | 9 | 7 | 82 |
| 14 | | 3 | 2 | 9 | 6 | 78 |
| 15 | 1 | 4 | 4 | 6 | 5 | 70 |
| 16 | | 1 | 4 | 5 | 10 | 84 |
| 17 | | 3 | 2 | 5 | 10 | 82 |
| 18 | | 1 | 3 | 10 | 6 | 81 |
| 19 | | 1 | 2 | 6 | 11 | 87 |
| 20 | | 1 | 2 | 5 | 12 | 88 |
| Total Responden | 1 | 26 | 52 | 138 | 183 | 400 |
| Total Poin | 1 | 52 | 156 | 552 | 915 | 1676 |

Tabel 4.7. Data Kuisisioner Tahap 2 Kelas Eksperimen

| KUISIONER | JAWABAN | | | | | TOTAL SCORE |
|--------------------|----------------|-----------|------------|------------|-------------|--------------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 1 | | | 1 | 8 | 11 | 90 |
| 2 | | | 2 | 9 | 9 | 87 |
| 3 | | | 1 | 9 | 10 | 89 |
| 4 | | | 1 | 10 | 9 | 88 |
| 5 | | | 2 | 4 | 14 | 92 |
| 6 | | 1 | 2 | 3 | 14 | 90 |
| 7 | | | 2 | 7 | 11 | 89 |
| 8 | | | 2 | 9 | 9 | 87 |
| 9 | | | 2 | 10 | 8 | 86 |
| 10 | | | 3 | 6 | 11 | 88 |
| 11 | | 1 | | 7 | 12 | 90 |
| 12 | | | 4 | 6 | 10 | 86 |
| 13 | | | 4 | 9 | 7 | 83 |
| 14 | | 1 | 3 | 8 | 8 | 83 |
| 15 | | 3 | 4 | 7 | 6 | 76 |
| 16 | | 1 | 2 | 6 | 11 | 87 |
| 17 | | 2 | 1 | 6 | 11 | 86 |
| 18 | | | 3 | 9 | 8 | 85 |
| 19 | | 1 | 1 | 5 | 13 | 90 |
| 20 | | | 2 | 4 | 14 | 92 |
| Ttl Rspnden | 0 | 10 | 42 | 142 | 206 | 400 |
| Total Poin | 0 | 20 | 126 | 568 | 1030 | 1744 |

DAFTAR GAMBAR

| | | |
|-------------|------------------------------|----|
| Gambar 2.1. | Tujuan Sebagai Fokus | 11 |
| Gambar 2.2. | Multimedia Tipe Linier | 15 |
| Gambar 2.3. | Paradigma..... | 24 |

DAFTAR LAMPIRAN

1. Daftar nama siswa kelas kontrol
2. Daftar nama siswa kelas eksperimen
3. Silabus Pembelajaran
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Menggunakan Strategi SPPKB
5. Lampiran angket
6. Lampiran Nilai Angket Pertama kelas kontrol
7. Lampiran Nilai Angket Pertama kelas eksperimen
8. Lampiran Nilai Angket Kedua kelas kontrol
9. Lampiran Nilai Angket Kedua kelas eksperimen
10. Usulan Judul Penelitian Skripsi
11. Pengesahan Komisi Pembimbing
12. Surat Keterangan Telah Mengadakan Penelitian di SMA Persada Bandar Lampung
13. Surat Keterangan Uji Ahli Media
14. Foto kegiatan belajar mengajar menggunakan media berbasis multimedia linier
15. Angket siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan faktor terpenting dalam usaha memajukan suatu negara, karena apabila pendidikan masyarakatnya baik, maka produk dari pendidikan yang berupa sumber daya manusianya pun akan baik. Sumber daya manusia inilah yang akan membangun negara tersebut menjadi sebuah negara yang maju. Indonesia sebagai negara berkembang masih memiliki mutu pendidikan yang berada pada level menengah jika dibandingkan negara-negara di kawasan Asia lainnya, seperti di Negara Singapura dan Malaysia yang terlihat lebih maju dibandingkan dengan sistem pendidikan di Indonesia.

Priyanto mengemukakan bahwa, “Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab” (Priyanto, 2010:3).

Berkembangnya mutu pendidikan di Indonesia dapat dipengaruhi oleh beberapa hal, seperti pemerataan tenaga pendidik yang berkompeten di seluruh wilayah di Indonesia, penyediaan fasilitas belajar yang baik

dan pengoptimalan proses belajar mengajar dengan berbagai macam model pembelajaran yang ada. Peran pemerintah dalam memajukan pendidikan di Indonesia dapat dilakukan dengan cara memberikan pelatihan-pelatihan terhadap tenaga pendidik untuk lebih mengembangkan model pembelajaran yang sudah ada, sehingga pendidik dapat lebih kreatif dalam mengembangkan model pembelajaran yang sudah ada.

Perkembangan dunia saat ini mengharuskan tenaga pendidik untuk lebih berkembang lagi, dikarenakan kebutuhan pengetahuan yang semakin tinggi, tidak hanya pada ranah kognitif tetapi juga masuk pada ranah afektif juga psikomotorik. Perkembangan tersebut juga mengharuskan pendidik untuk menguasai teknologi guna menunjang minat siswa terhadap suatu proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dapat diaplikasikan ke dalam suatu konsep media pembelajaran.

Banyak faktor yang diduga mempengaruhi hasil belajar siswa, diantaranya adalah:

1. Faktor intern (dari dalam diri), meliputi:
 - a. Faktor jasmaniah: faktor kesehatan, cacat tubuh.
 - b. Faktor psikologis: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan, dan motivasi.
 - c. Faktor kelelahan.
2. Faktor ekstern (dari luar diri), meliputi:
 - a. Faktor keluarga: cara orang tua mendidik, relasi antaranggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, perhatian orang tua, latar belakang kebudayaan.
 - b. Faktor sekolah: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan guru, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah. Standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah.

- c. Faktor masyarakat: kegiatan siswa dalam masyarakat, media masa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat. (Slameto, 2003: 54-71).

Jika dilihat dari beberapa faktor di atas, salah satu unsur penting dalam keberhasilan suatu proses pembelajaran dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa. Besar kecilnya motivasi dalam diri seseorang tercermin dari aktivitas dan tindakan yang dia lakukan dalam rutinitas sehari-hari.

Menurut Suhana, tinggi rendahnya motivasi belajar siswa akan dapat terlihat dari sebuah indikator, mengukur motivasi belajar dapat diamati dari sisi sebagai berikut:

1. Durasi belajar
 2. Sikap terhadap belajar
 3. Frekuensi belajar
 4. Konsistensi terhadap belajar
 5. Kegigihan dalam belajar
 6. Loyalitas terhadap belajar
- (Suhana, 2014: 24)

Berdasarkan indikator-indikator yang dikemukakan oleh Suhana tentang Motivasi, peneliti akan dapat mengetahui apakah siswa/siswi yang ada di SMA PERSADA memiliki motivasi yang tinggi atau tidak dalam mengikuti mata pelajaran Sejarah. Berdasarkan penelitian awal yang telah dilakukan, motivasi yang dimiliki oleh siswa secara keseluruhan dalam mengikuti mata pelajaran Sejarah Indonesia memang cukup rendah, hal itu terlihat ketika proses pembelajaran sejarah sedang berlangsung. Peran siswa yang diharapkan akan lebih besar pengaruhnya dalam situasi pembelajaran kurang terlihat sama sekali, hanya terdapat beberapa murid saja yang merespon materi yang diberikan oleh guru bidang studi. Berdasarkan masalah tersebut, peneliti berupaya untuk membantu guru dalam meningkatkan motivasi

belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah di SMA PERSADA Bandar Lampung.

Usaha dalam peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilakukan dengan berbagai cara. Salah satunya menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, yang tentunya akan memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Namun, peneliti hanya akan terfokus melakukan penelitian tentang hubungan antara media berbasis Multimedia Linier terhadap motivasi belajar peserta didik. Media ini diharapkan menjadi solusi atas permasalahan tersebut.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu adakah hubungan antara media berbasis multimedia linier dengan motivasi belajar siswa kelas XI IPS 1 SMA Persada Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015-2016?

C. Tujuan, Kegunaan, dan Ruang Lingkup

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah hubungan antara media berbasis multimedia linier dengan motivasi belajar siswa kelas XI IPS SMA Persada Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015-2016

2. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan tujuan penelitian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan sumbangan teoritis dan praktis, yaitu:

a. Kegunaan Teoritis

- 1) Penelitian ini diharapkan memberi sumbangan pengetahuan baru bagi peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran.
- 2) Pengoptimalan fungsi media pembelajaran dalam peningkatan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.
- 3) Sebagai latihan dan pengalaman dalam memeraktekkan teori yang diterima di perkuliahan.

b. Kegunaan Praktis

- 1) Sebagai acuan dan bahan perbandingan bagi guru dan calon guru tentang penggunaan media pembelajaran.
- 2) Sebagai salah satu sarana untuk membantu siswa meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar.
- 3) Sebagai acuan bagi peneliti yang akan membutuhkan penelitian yang relevan.
- 4) Sebagai sumber informasi bagi peneliti lain dalam bidang pengembangan media pembelajaran.

3. Ruang Lingkup Penelitian

a. Objek Penelitian

Ruang lingkup objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis multimedia linier (X) dan motivasi belajar (Y).

b. Subjek Penelitian

Pada penelitian ini yang menjadi ruang lingkup subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPS SMA PERSADA Bandar Lampung tahun akademik 2015/2016

c. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA PERSADA Bandar Lampung.

d. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada Semester Ganjil tahun akademik 2015/2016.

e. Bidang Ilmu

Ruang lingkup ilmu penelitian yang berhubungan dengan penelitian ini adalah aspek-aspek belajar dalam pendidikan menyangkut hubungan media berbasis multimedia linier terhadap motivasi belajar siswa.

II. TINJAUAN PUSTAKA, PARADIGMA, DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Media Pembelajaran

Secara umum pengertian media adalah perantara. Menurut Henich dkk dalam Agus dan Katrin mendefinisikan “media sebagai sesuatu yang membawa informasi antara sumber (*source*) dan penerima (*receiver*) informasi” (Agus dan Katrin, 1996:2). Briggs dalam Asyhar berpendapat bahwa, “Media sebagai sarana fisik yang digunakan untuk mengirim pesan kepada peserta didik sehingga merangsang mereka untuk belajar”(Asyhar, 2012:7).

AECT (1977) sebuah organisasi yang bergerak dalam teknologi pendidikan dan komunikasi, mengartikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi. *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Sedangkan Heinich, dkk (1982) mengartikan istilah media sebagai “*the term refer to anything that carries information between a source and a receiver*”. Dengan begitu dapat dikatakan bahwa media

merupakan penghantar informasi tujuan tertentu, dalam konteks ini adalah materi pembelajaran.

Dunia pendidikan dewasa ini telah memasuki era media digital. Kegiatan pembelajaran yang dituntun untuk lebih baik lagi agar tujuan dari proses pembelajaran tercapai dengan maksimal. Mengingat bahwa semakin berkembangnya kebutuhan peserta didik yang tidak hanya di ranah kognitif saja namun juga afektif dan psikomotorik. Maka, diharapkan media pembelajaran mampu mengatasi masalah tersebut dengan mengganti metode ceramah yang digunakan menjadi pemakaian banyak media pembelajaran.

Breidle dalam Sanjaya mendefinisikan “Media pembelajaran sebagai seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya (Sanjaya, 2010:58). Rosi dalam Sanjaya juga berpendapat bahwa, “Media pembelajaran merupakan alat-alat fisik yang mengandung informasi dan pesan pendidikan (Sanjaya, 2010:58). Dengan demikian, dapat didefinisikan bahwa segala macam alat yang difungsikan untuk tujuan pendidikan dan penyaluran informasi belajar merupakan media pembelajaran.

Media pembelajaran tidak terbatas hanya alat-alat elektronik dan media cetak seperti yang disebutkan diatas, namun media pembelajaran juga merupakan hasil dari pemanfaatan lingkungan sekitar yang disusun untuk proses pembelajaran yang lebih baik lagi.

Karena dalam penggunaannya tiap unsur dari media pembelajaran memiliki pesan tertentu sesuai tujuan dari penggunaan media tersebut.

Manfaat media pembelajaran menurut Nurseto adalah sebagai berikut:

- a. Menyamakan Persepsi Siswa. Dengan melihat objek yang sama dan konsisten maka siswa akan memiliki persepsi yang sama.
- b. Mengkonkritkan konsep-konsep yang abstrak. Misalnya untuk menjelaskan tentang sistem pemerintahan, perekonomian, berhembusnya angin, dan sebagainya. bisa menggunakan media gambar, grafik atau bagan sederhana.
- c. Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar. Misalnya guru menjelaskan dengan menggunakan gambar atau film tentang binatang-binatang buas, gunung meletus, lautan, kutup utara dll.
- d. Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil. Misalnya guru akan menyampaikan gambaran mengenai sebuah kapal laut, pesawat udara, pasar, candi, dan sebagainya. Atau menampilkan objek-objek yang terlalu kecil seperti bakteri, virus, semut, nyamuk, atau hewan/benda kecil lainnya.
- e. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Dengan menggunakan teknik gerakan lambat (*slow motion*) dalam media film bisa memperlihatkan tentang lintasan peluru, melesatnya anak panah, atau memperlihatkan suatu ledakan.

(Nurseto, 2011:22)

2. Pembelajaran Berbasis Multimedia

Menurut Sanjaya “Pembelajaran melalui multimedia adalah pembelajaran yang didesain dengan menggunakan berbagai media secara bersamaan seperti teks, gambar (foto), film (video), dan lain sebagainya yang semuanya saling bersinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan sebelumnya”(Sanjaya, 2010:219). Tidak jauh berbeda dengan pendapat Ariani yang menyatakan bahwa, “multimedia pembelajaran adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto,

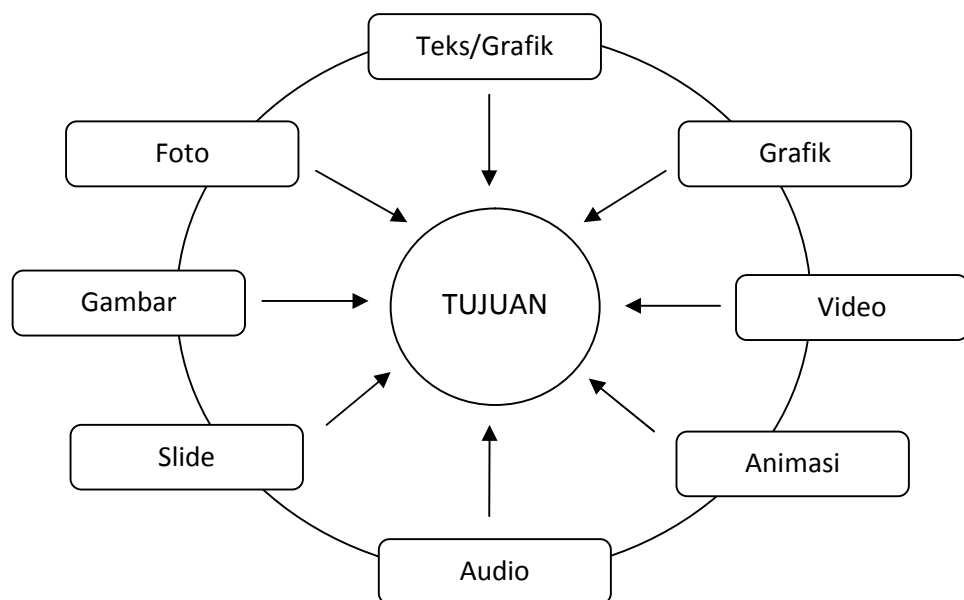
audio, video, dan animasi secara terintegrasi”(Ariani, 2010:25), Pembelajaran melalui multimedia digunakan secara bersamaan yang dengan demikian peserta didik tidak hanya belajar dari satu jenis media akan tetapi berbagai macam media yang dirancang secara utuh dalam satu kesatuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik atau fokus dalam tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pembelajaran melalui multimedia didesain khusus, pemakaian berbagai macam media dilaksanakan melalui proses perencanaan, pengembangan dan uji coba sebelum digunakan. Sebelum proses perencanaan dilaksanakan analisis kebutuhan sebagai langkah awal pengembangan.

Pembelajaran berbasis multimedia ini dibentuk juga karena mengingat tingkatan persentase kemampuan memori seseorang untuk dapat memahami sesuatu dalam konteks ini adalah pengetahuan, yang meliputi;

- a. 10% membaca
 - b. 20% mendengar
 - c. 30% melihat
 - d. 50% melihat dan mendengar
 - e. 80% berbicara
 - f. 90% berbicara dan melakukan (interaksi)
- (Ariani, 2010;63)

Dengan demikian diharapkan pemahaman siswa terhadap sesuatu (ilmu pengetahuan) yang disampaikan mampu dipahami dengan mudah dan tuntas.

Penggunaan media berbasis multimedia ini sangat diharapkan mammpu berjalan seiring sejalan dengan pengetahuan pendidik terhadap perkembangan media, sehingga guru tidak lagi menjadi sosok dominan dalam proses belajar mengajar, dan peranan media sebagai prasana yang ada dalam sekolahpun harus terus dikembangkan berdasarkan berkembangnya teknologi yang dibarengi dengan peningkatan kualitas pendidikan.



Gambar 2-1 Tujuan Sebagai Fokus

Gambar diatas dapat terlihat bahwa multimedia lahir seiring perkembangan media itu sendiri. Pada awalnya multimedia digunakan sebagai alat bantu mengajar yang penggunaannya tergantung pada proses pembelajaran dalam kelas yang telah disesuaikan dengan kondisi, situasi dan iklim. Semua hal tersebut digunaka secara bersama untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Sanjaya, beberapa manfaat dari penggunaan multimedia untuk peserta didik, diantaranya pembelajaran dapat melayani perbedaan gaya belajar untuk lebih aktif belajar.

- a. Multimedia dapat digunakan untuk pembelajaran individual, yang berarti dalam hal tertentu sebagai tugas guru khususnya yang berhubungan dengan menanamkan pengetahuan (*imparting knowledge*) dapat diwakili dengan multimedia.
- b. Multimedia dapat memberikan wawasan yang lebih luas untuk mempelajari topik tertentu. Misal dengan memanfaatkan fungsi link memungkinkan siswa dapat mempelajari suatu topik dari berbagai sudut pandang.
- c. Multimedia dapat mengemas berbagai jenis materi pembelajaran. Artinya multimedia dapat mempelajari data dan fakta, konsep, generalisasi, bahkan teori dan keterampilan.
(Sanjaya,2010:222-223)

Sedikit berbeda dengan Sanjaya, Ariani menyatakan beberapa poin mengenai keunggulan media pembelajaran, yakni:

- a. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron,
- b. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan di sekolah, seperti gunung, laut, gajah, dan sebagainya,
- c. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit, dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, mengembangnya bunga, dan lain-lain,
- d. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, matahari, salju, dan lain-lain,
- e. Menyajikan benda atau peristiwa berbahaya seperti letusan gunung berapi,
- f. Meningkatkan daya tarik siswa
(Ariani, 2010:64)

Menurut Sanjaya dilihat dari manfaat yang ada, maka keuntungan yang didapat oleh guru sebagai pendidik dari pemanfaatan multimedia, antara lain:

- a. Proses pembelajaran dapat memanfaatkan waktu belajar untuk memberikan materi pembelajaran dengan lebih luas.
- b. Multimedia merangsang siswa untuk belajar lebih giat di luar waktu belajar sehingga memberikan wawasan yang lebih luas mengenai materi pembelajaran.
- c. Pembelajaran lebih optimal melihat waktu yang terbatas.
- d. Kontrol terhadap pelayanan terhadap setiap individu akan lebih baik.
- e. Guru lebih mudah mengontrol keberhasilan proses belajar.
- f. Umpan balik dapat diberikan dengan segera sehingga pencapaian tujuan dapat dilakukan lebih cepat.
(Sanjaya, 2012:220)

Menurut Sanjaya, “Dalam perkembangannya, multimedia dibagi menjadi dua bagian, yakni multimedia linier dan interaktif” (Sanjaya, 2012:224). Dalam penelitian ini penulis akan meneliti tentang multimedia linier.

Menurut Sanjaya “Multimedia linier adalah multimedia yang bersifat sekuensial atau berurutan, setiap siswa atau petamakali multimedia ini menggunakannya sesuai dengan urutan setahap demi setahap sesuai dengan pengemasan materi yang ditentukan”(Sanjaya, 2010:229). Sedangkan menurut Ariani, “Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh penggunanya, dan multimedia ini berjalan secara sekuensial (berurutan)” (Ariani, 25:2010)

Komponen yang terkandung dalam multimedia linier ini sangat banyak, mengingat penekanan kata “Multi” pada kata multimedia. Ariani memiliki pendapat mengenai komponen yang ada dalam multimedia linier adalah sebagai berikut;

- a. Teks
 - b. Foto
 - c. Gambar (bergerak dan/atau diam)
 - d. Audio
 - e. Video
 - f. Animasi
- (Ariani, 2010:62)

Komponen yang terdapat dalam multimedia linier adalah komponen yang terbentuk karena adanya perkembangan teknologi, sehingga hasil dari perpaduan komponen-komponen tersebut adalah tetap menjadi bagian dari perkembangan teknologi. Guru sebagai pengantar ilmu

yang paling berperan dalam proses belajar mengajar di sekolah, diharapkan mampu mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Penyesuaian diri tersebut sangat berpengaruh pada media yang dihasilkan dalam hal ini media berbasis multimedia linier, yang memiliki sistematika dalam penyampaiannya.

Selain komponen yang baik, komputer sebagai alat pengolahan media juga harus mendukung, mengingat harga unit komputer yang semakin lama semakin menurun setidaknya setiap sekolah memiliki komputer untuk memfasilitasi pihak yang berkepentingan dalam hal ini guru diprioritaskan. Tidak hanya itu, salah satu yang terpenting adalah sumber daya manusia atau guru yang akan menghasilkan sebuah media pembelajaran yang diharap dapat menjadikan proses belajar mengajar lebih tercapai tujuannya. Guru juga harus belajar bagaimana membuat media pembelajaran menjadi sesuatu yg menarik sehingga dapat memotivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya hal-hal tersebut, diharapkan tidak akan menjadikan media sebagai sumber masalah baru di dunia pendidikan karena faktor penyesuaian yang diharuskan. Hal ini sependapat dengan kutipan Ariani yang menyatakan bahwa, “jangan sampai kehadiran teknologi justru akan menambah permasalahan baru dalam dunia pembelajaran” (Ariani, 2010:72).

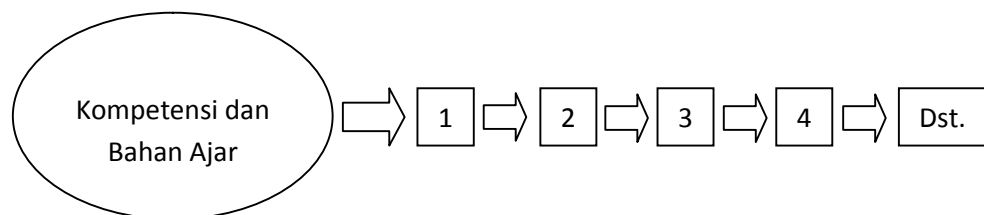
Ariana dalam bukunya berjudul Pembelajaran Multi Media di Sekolah menyatakan bahwa, “

Multimedia linier memiliki kelebihan diantara lain sebagai berikut:

- a. Lebih mudah dalam pengembangannya, hal ini disebabkan multimedia yang bersifat linier bentuknya lebih sederhana yang tidak banyak menggunakan fungsi kontrol.
- b. Karena Multimedia ini bentuknya lebih sederhana, maka pemakaiannya pun lebih sederhana pula. Siswa tidak dihadapkan pada berbagai *frame* dan menu pilihan.
- c. Multimedia linier terdiri atas bagian-bagian atau unit-unit terkecil bahan pelajaran, dengan demikian lebih mudah dalam kontrol penguasaan materi oleh siswa.
- d. Bentuk umpan balik baik yang dilakukan dengan segera, sehingga dengan segera pula siswa dapat memperbaiki apabila diperlukan.

Selain memiliki kelebihan multimedia linier juga memiliki keterbatasan, antara lain:

- a. Hal yang lebih diutamakan dalam multimedia linier adalah penguasaan materi pembelajaran, dengan demikian persoalan proses belajar kurang mendapat perhatian.
- b. Wawasan siswa sesuai dengan topik pembelajaran akan terbatas pada materi yang disampaikan melalui multimedia ini.
- c. Kecenderungan adanya anggapan pembentukan tingkah laku terjadi secara mekanis seperti yang diasumsikan oleh aliran belajar behavioristik sangat kental.



Gambar 2-2 Multimedia Tipe Linier

(Sanjaya, 2010:224-225)

Dengan demikian, multimedia linier memudahkan guru dalam proses membuatnya, dan penyampaian materi pembelajaran dapat dilakukan

secara bertahap, sehingga materi terfokus dan sistematis dalam penyamaianannya.

3. Motivasi Belajar

Motivasi dan belajar adalah dua hal yang saling mempengaruhi. Menurut belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari praktik ataupun penguatan yang dilandasi untuk mencapai tujuan tertentu. Gage dan Berliner (Wikipedia.2013.http). mengatakan bahwa motivasi merupakan sebuah konsep yang luas dan seringkali dikaitkan dengan faktor-faktor yang mempengaruhi energi dan arah aktivitas manusia, seperti minat, kebutuhan lain, sikap, aspirasi, dan inisiatif.

Dalam proses pembelajaran diperlukan adanya sesuatu yang dapat mendorong kegiatan belajar agar semua tujuan yang diinginkan dapat tercapai, salah satunya adalah dorongan dari dalam diri siswa yaitu motivasi belajar. Mc. Donald dalam sardiman, mengemukakan Motivasi adalah energy dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya perasaan dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan (Sardiman, 2011:73). Sedangkan pendapat lain mengatakan bahwa Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar (Dimiyati dkk, 2006: 80).

Motivasi sangat diperlukan dalam melakukan berbagai kegiatan karena dengan adanya motivasi akan menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku karena adanya dorongan atau kekuatan dalam diri

individu dalam rangka mencapai tujuan atau keinginannya. Hal ini sesuai dengan pendapat Whittaker yang dikutip Darsono, Motivasi adalah suatu istilah yang sifatnya luas yang digunakan dalam psikologi yang meliputi kondisi-kondisi atau keadaan internal yang mengaktifkan atau memberi kekuatan pada organisme dan mengarahkan tingkah laku organisme mencapai tujuan (Darsono dkk, 2000: 61).

Sedangkan pendapat lain mengatakan bahwa:

Motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu tercapai (Sardiman, 2011: 73).

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswi yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Indikator motivasi belajar yang dikemukakan oleh Uno dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. adanya hasrat dan keinginan berhasil.
2. adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
3. adanya harapan dan cita-cita masa depan.
4. adanya penghargaan dalam belajar.
5. adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
6. adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

(Uno, 2011: 23)

Besar kecilnya motivasi dalam diri seseorang tercermin dari aktivitas dan tindakan yang dia lakukan dalam rutinitas sehari-hari. Sardiman

mengemukakan mengenai ciri-ciri motivasi yang ada dalam diri seseorang.

1. Tekun menghadapi tugas.
2. Ulet menghadapi kesulitan.
3. Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah.
4. Lebih senang bekerja mandiri.
5. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin.
6. Dapat mempertahankan pendapatnya.
7. Tidak mudah melepaskan hal yang telah diyakini
8. Senang mencari dan memecahkan soal-soal.

(Sardiman, 2011: 83)

Menurut Hamalik motivasi dapat dibagi menjadi dua yaitu:

1. Motivasi Instrinsik
Yaitu motivasi yang hidup dalam diri siswa dan berguna dalam situasi belajar yang fungsional. Jadi, motivasi ini timbul tanpa pengaruh dari luar.
2. Motivasi Ekstrinsik
Yaitu motivasi yang disebabkan oleh faktor-faktor dari luar situasi belajar. Motivasi ini tetap diperlukan di sekolah, seperti penghargaan, persaingan, dan hukuman.

(Hamalik, 2004: 162)

Menurut Sardiman fungsi motivasi dalam belajar sebagai berikut.

1. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
2. Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai.
3. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

(Sardiman, 2011: 85)

Dalam bukunya Uno menjelaskan bahwa fungsi motivasi dalam belajar adalah sebagai berikut.

1. Mendorong manusia untuk melakukan suatu aktivitas yang didasarkan atas pemenuhan kebutuhan.
2. Menentukan arah tujuan yang hendak dicapai.

3. Menentukan perbuatan yang harus dilakukan.

(Uno, 2011: 17)

Sesuai dengan pengertian motivasi yang telah dijelaskan, bahwa tidak perlu dipertanyakan lagi pentingnya motivasi bagi siswa dalam belajar, baik motivasi instrinsik maupun motivasi ekstrinsik. Sardiman mengemukakan bahwa intensitas motivasi seseorang menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya (Sardiman, 2011: 86).

Menurut Slameto, ada empat hal yang dapat dikerjakan guru dalam memberikan motivasi yaitu:

- a. membangkitkan dorongan kepada siswa untuk belajar.
- b. menjelaskan secara konkret kepada siswa apa yang dapat dilakukan pada akhir pengajaran.
- c. memberikan ganjaran terhadap prestasi yang dicapai sehingga dapat merangsang untuk mencapai prestasi yang lebih baik di kemudian hari.
- d. membentuk kebiasaan belajar yang baik.

(Slameto, 2003: 99)

Berdasarkan pengertian-pengertian motivasi yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diketahui bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak, kekuatan, ataupun dorongan baik dari dalam diri maupun dari luar siswa yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah yang positif dalam kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

4. Sejarah

Kata sejarah berasal dari bahasa Arab “Syajaratun” yang artinya “Pohon” atau “Keturunan” atau “Asal-usul” yang kemudian berkembang sebagai kata dalam bahasa Melayu Syajarah yang akhirnya berkembang menjadi kata “Sejarah” dalam bahasa Indonesia (Maskun, 2010:12)

H. Roeslan Abdulgani mendefinisikan sejarah ialah salah satu bidang ilmu meneliti dan menyelidiki secara sistematis keseluruhan perkembangan masyarakat serta kemanusiaan dimasa lampau, beserta segala kejadian-kejadiannya dengan maksud untuk kemudian menilai secara kritis seluruh hasil penelitian dan penyelidikan tersebut, untuk akhirnya dijadikan pembendaharaan pedoman bagi penilaian dan penentuan keadaan sekarang serta arah program masa depan.

(Hugiono dan Poerwantana, 1992:4)

Menurut Henry Pirenne sejarah adalah studi tentang perkembangan manusia atau kehidupan masyarakat manusia atau sejarah perkembangan kisah tentang perbuatan dan hasil usaha manusia yang hidup dalam masyarakat (Maskun, 2010:19). Sedangkan Hugiono dan Poerwantana berpendapat bahwa sejarah adalah gambaran tentang peristiwa-peristiwa masa lampau yang dialami oleh manusia, disusun secara ilmiah, meliputi urutan waktu, diberi tafsiran dan analisa kritis, sehingga mudah dimengerti dan dipahami (Hugiono dan Poerwantana, 1987:10).

Sehingga dapat dikatakan bahwa mata pelajaran sejarah adalah studi yang diajarkan kepada siswa yang berhubungan dengan peristiwa atau kejadian yang dialami oleh manusia, dimana peristiwa tersebut

terjadi pada masa lampau dan dapat dijadikan sebagai pedoman untuk kehidupan masa kini serta masa yang akan datang. Dengan demikian, sepatutnya guru menyampaikan materi dengan baik melalui media pembelajaran yang inovatif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Media berbasis multimedia linier menjadi sarana yang diharapkan membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian mengenai penerapan dan penggunaan multimedia sebelumnya sudah pernah dilakukan oleh peneliti terdahulu, antara lain. Surjono dan Susila (2012) dengan judul penelitiannya pengembangan multimedia pembelajaran bahasa inggris untuk SMK, dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan multimedia dalam proses pembelajarannya memiliki persentase ketuntasan belajar sebesar 70%. Hal ini menyatakan bahwa multimedia dapat membantu peningkatan hasil belajar, yang secara tidak langsung dipengaruhi oleh motivasi.

Ada pula penelitian yang dilakukan oleh Rahayuningrum pada tahun 2012 yang berjudul Penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif berbantuan computer untuk meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas viif di SMP Negeri 2 Bantul, dengan hasil penelitiannya yang menyatakan bahwa, “penggunaan media pembelajaran dengan multimedia

interaktif berbantuan komputer dalam penelitian ini sudah mencapai 3 tujuan utama dalam pembelajaran, yaitu meningkatkan kemampuan memecahkan masalah matematika, meningkatkan motivasi belajar siswa, dan meningkatkan pengembangan ICT dalam pembelajaran matematika khususnya pembelajaran dengan multimedia”

Selain itu, Aina (2013) dengan judul penelitiannya pemanfaatan multimedia linier pembelajaran IPA-Biologi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pria dan wanita SMP 19 Jambi, mengemukakan hasil penelitiannya yaitu terdapat Pengaruh pemanfaatan multimedia linier Pembelajaran IPA-Biologi terhadap kemampuan kognitif siswa Putra dan putri dan terdapat Interaksi antara pemanfaatan multimedia linier dan motivasi siswa putra dan putri SMP 19 Kota Jambi.

C. Kerangka Pikir

Menurut Uma Sarakan dalam bukunya Bussines Reseach, “Kerangka pikir adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting” (Sarakan, 1992:91).

Menurut Asri Budiningsih, “Pembelajaran adalah menetapkan metode pembelajaran yang optimal. Dalam hal ini, pembelajaran merupakan desain yang diciptakan oleh guru guna mengoptimalkan proses belajar siswa” (Budiningsih, 2012:11).

Proses pembelajaran terjadi ketika adanya interaksi antara guru dengan siswa, interaksi tersebut dapat terjadi salah satunya dengan adanya media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Briggs dalam Asyhar berpendapat bahwa, “Media sebagai sarana fisik yang digunakan untuk mengirim pesan kepada peserta didik sehingga merangsang mereka untuk belajar”(Asyhar, 2012:7).

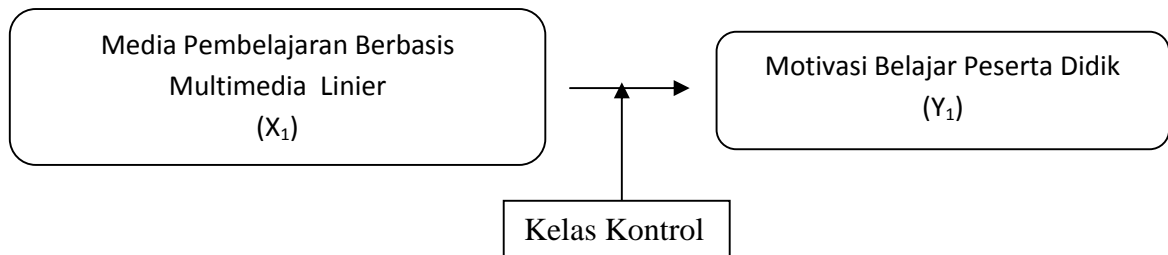
Media yang menarik akan membuat siswa lebih fokus untuk memperhatikan penjelasan yang diberikan, menurut Sanjaya “Multimedia linier adalah multimedia yang bersifat sekuensial atau berurutan, setiap siswa atau petamakali multimedia ini menggunakannya sesuai dengan urutan setahap demi setahap sesuai dengan pengemasan materi yang ditentukan” (Sanjaya, 2010:229). Peran dari multimedia itu sendiri salah satunya untuk merangsang siswa agar belajar lebih giat di luar waktu belajar sehingga memberikan wawasan yang lebih luas mengenai materi pembelajaran.

Penelitian ini terdiri dari dua variabel, satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebas (*independent*) dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis multimedia linier, sedangkan Variabel terikat (*dependent*) dalam penelitian ini adalah mengenai hubungan media berbasis multimedia linier dengan motivasi pembelajaran peserta didik.

Pada penelitian ini, peneliti ingin mengetahui hubungan antara media berbasis multimedia linier dengan motivasi belajar siswa pada mata

pelajaran sejarah indonesia kelas XI IPS SMA Persada Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015-2016.

D. Paradigma



E. Hipotesis

Menurut Sugiyono, “Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan” (Sugiyono, 2012:96).

Berdasarkan teori di atas hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Hipotesis 1

H₀ : Tidak terdapat hubungan antara media berbasis multimedia linier dengan motivasi belajar siswa kelas XI IPS 1 SMA Persada Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015-2016

H₁ : Terdapat hubungan antara media berbasis multimedia linier dengan motivasi belajar siswa kelas XI IPS 1 SMA Persada Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015-2016.

III. METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Dalam melakukan sebuah penelitian, seorang peneliti harus menentukan terlebih dahulu metode penelitian yang akan digunakan. Pemilihan metode yang tepat akan memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian.

Menurut Sugiono, “Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kunci yang perlu diperhatikan yaitu cara ilmiah, data, tujuan, dan kegunaan. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian ini didasarkan pada ciri-ciri keilmuan yang rasional, empiris, sistematis yang mempunyai kriteria tertentu yaitu valid. Setiap penelitian mempunyai tujuan dan kegunaan tertentu. Secara umum tujuan penelitian ada tiga macam yaitu bersifat penemuan, pembuktian, dan pengembangan. Melalui penelitian manusia dapat menggunakan hasilnya (Sugiyono, 2015:3-5).

Hasil dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa metode penelitian merupakan sarana yang bersifat sistematis dalam melakukan penelitian guna mencapai tujuan penelitian untuk membuktikan, menemukan, dan mengembangkan ilmu pengetahuan dari data yang ada. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah hubungan antara media berbasis multimedia linier dengan motivasi belajar siswa kelas XI IPS SMA Persada Bandar

Lampung Tahun Ajaran 2015-2016 melalui penggunaan media berbasis multimedia linier pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

B. Desain Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang dilaksanakan dengan menggunakan metode penelitian *True experimental design* karena peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Menurut Sugiyono, “Hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen, hal ini dapat terjadi karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random” (Sugiyono, 2012:109).

True experimental design dibagi menjadi dua macam, yaitu: *posttest only control design* dan *pretest-posttest control group design*. Pada penelitian kali ini metode yang digunakan adalah *posttest only control design*. Pada desain ini langkah awal peneliti memilih kelompok eksperimen dan kontrol secara *Random*.

Kelompok pertama diberikan perlakuan dan kelompok kedua tidak diberikan perlakuan. Pada akhir kegiatan kedua kelompok tersebut akan diberikan posttest (pengambilan data) untuk mengetahui seberapa besar media dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Berikut adalah langkah-langkah penelitian yang telah direncanakan:

1. Observasi ke SMA PERSADA Bandar Lampung sebagai langkah untuk mengetahui profil sekolah, media yang digunakan dalam

proses pembelajaran, jumlah kelas yang akan dijadikan populasi, dan materi pembelajaran yang disampaikan.

2. Menetapkan kelas eksperiment dan kelas kontrol yang nantinya akan diberikan perlakuan yang berbeda diantara keduanya dengan menggunakan teknik *random sampling*.
3. Pembuatan materi yang akan digunakan untuk menyusun isi dari media berbasis multimedia linier.
4. Materi yang telah dibuat kemudian diujikan kevalidannya kepada gurung bidang studi yang berkompeten di SMA PERSADA Bandar Lampung.
5. Materi yang sudah di setuju kemudian dijadikan bahan pembuatan media berbasis multimedia linier. Media yang dibuat guna penelitian ini yaitu 2 media berbasis multimedia linier.
6. Media yang sudah selesai di susun kemudian diujikan kepada ahli media pembelajaran
7. Sesudah melihat media yang ditayangkan, ahli media menyatakan ada beberapa hal yang harus direvisi dalam media tersebut.
8. Setelah media berhasil diperbaiki, ahli media menyatakan media berbasis multimedia linier layak untuk dijadikan media pembelajaran pada penelitian ini.
9. Memberikan perlakuan berbeda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen guru memberikan materi menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia power point miliknya dan ditambah dengan media berbasis multimedia

linier yang didesain menarik, sedangkan pada kelas kontrol guru hanya memberikan materi dengan menggunakan media berbasis multimedia power point saja. Setelah diberikan perlakuan, peneliti langsung melakukan *posttest* dengan membagikan kuisioner untuk dijawab oleh siswa-siswi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

10. Pemberian perlakuan dan kuisioner pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan.

11. Kuisioner yang terkumpul dari kelas eksperimen yang telah diberikan perlakuan dan kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan kemudian akan diteliti untuk mengetahui adakah hubungan media berbasis multimedia linier dengan motivasi belajar siswa di SMA PERSADA Bandar Lampung.

Langkah-langkah di atas merupakan sebuah prosedur penelitian yang akan digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subyek dan objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya” Sugiyono (2012:117).

Populasi pada penelitian ini adalah siswa/siswi XI IPS 1 SMA PERSADA Bandar Lampung tahun akademik 2014/2015.

Tabel 3.1. Jumlah Anggota Populasi

| No | Kelas | Jumlah |
|-------|----------|--------|
| 1 | XI IPS 1 | 20 |
| 2 | XI IPS 2 | 22 |
| Total | | 42 |

Sumber : Data SMA Persada Bandar Lampung tahun 2015

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah populasi dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2012:118). Penelitian kali ini menggunakan metode pemilihan sampling menggunakan *simple random sampling*, dengan kata lain pemilihan sampel dilakukan secara acak dengan melalui pengudian yang kemudian di ketahui hasilnya yang ditunjukkan oleh tabel di bawah ini

Tabel 3.2. Jumlah Anggota Sampel

| No | Kelas | Pembagian Kelas | Jumlah |
|----|----------|-------------------|--------|
| 1 | XI IPS 1 | Kelas Eksperiment | 20 |
| 2 | XI IPS 2 | Kelas kontrol | 20 |

Sumber : Uji Homogenitas tahun 2015

Dengan demikian terpilihlah kelas eksperimen yaitu kelas XI IPS 1 dan kelas kontrol adalah kelas XI IPS 2.

D. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono, “Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari

sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan” (Sugiyono,2012:62).

Dalam penelitian ini terdapat 2 variabel, yaitu:

- a. Variabel Bebas (*Independent*/mandiri)
Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas dilambangkan dengan X. Variabel bebas (*independent*/mandiri) dalam penelitian kali ini adalah media berbasis multimedia linier.
- b. Variabel Terikat (*Dependent*)
Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dilambangkan dengan Y. Pada penelitian ini variabel terikat yang digunakan adalah motivasi belajar.
(Sugiyono, 2012:60)

E. Definisi Operasional Variabel

1. Multimedia Linier

Multimedia linier merupakan media yang didalamnya terdapat berbagai unsur yang pada umumnya adalah unsur mandiri yang disusun sedemikian rupa untuk memudahkan guru dalam proses penyampaian materi pembelajaran agar dapat dilakukan secara bertahap, sehingga materi terfokus dan sistematis dalam penyampaian. Cakupan dari multimedia linier tersebut adalah beberapa media seperti gambar(foto), teks, film(video), dll, yang keseluruhannya terintegrasi dan terstruktur dalam penerapannya guna mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri.

2. Motivasi belajar

Motivasi belajar merupakan daya penggerak, daya penguat, ataupun dorongan dari dalam diri maupun dari luar peserta didik

yang memberikan arah yang positif dalam kegiatan belajar, sehingga tujuan pembelajaran yang dikehendaki dapat tercapai sesuai dengan harapan.

Menurut Suhana, tinggi rendahnya motivasi belajar siswa akan dapat terlihat dari sebuah indikator, mengukur motivasi belajar dapat diamati dari sisi sebagai berikut:

- a. Durasi belajar
 - b. Sikap terhadap belajar
 - c. Frekuensi belajar
 - d. Konsistensi terhadap belajar
 - e. Kegigihan dalam belajar
 - f. Loyalitas terhadap belajar
- (Suhana, 2014: 24)

Dari ciri diatas dapat terukur apakah motivasi seseorang itu dapat terlihat baik atau tidak. Tentunya dilakukan dengan pengamatan yang sesuai dengan konsep motivasi itu sendiri.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Angket

Menurut Sugiyono, “Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya” (Sugiyono, 2012: 142). Angket digunakan untuk memperoleh informasi mengenai hubungan media berbasis multimedia linier terhadap motivasi belajar mahasiswa.

2. Observasi

Hadi dalam Sugiyono berpendapat bahwa, “Observasi merupakan suatu yang sangat kompleks, suatu proses yang tersusun dari

berbagai proses biologis dan psikologis”(Hadi dalam Sugiyono, 2012:203). Teknik observasi dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan langsung tentang kegiatan proses belajar dan penerapan media yang diproduksi serta mengetahui sejauh mana materi yang telah dan akan disampaikan sebagai dasar pembuatan media yang akan diujikan kepada siswa kelas XI IPS semester 1 di SMA PERSADA Bandar Lampung.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data-data mengenai hal-hal atau berupa variabel yang berisi catatan, agenda, notulis, dan lainnya. Menurut Arikunto “Dokumentasi dalam penelitian dilakukan untuk mengetahui daftar nilai siswa (sebagai sumber informasi tentang kemampuan awal peserta didik)” Arikunto (2011:231).

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau sarana yang digunakan peneliti agar kegiatan penelitiannya dapat memperoleh data atau sarana yang digunakan peneliti agar kegiatan penelitiannya dapat memperoleh data secara efektif dan efisien (Dimiyati, 2006:160).

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2012:148).

Dapat disimpulkan bahwa instrumen adalah alat ukur yang digunakan oleh peneliti untuk mendapat data yang kemudian diperlukan untuk menjawab masalah penelitian penelitian. Pada penelitian ini instrumen yang digunakan untuk mengambil data adalah angket yang diberikan kepada siswa kelas XI IPS 1 SMA PERSADA Bandar Lampung.

Ada beberapa hal yang diperhatikan dalam menyusun instrumen penelitian, antara lain:

1. Masalah dan variabel yang diteliti termasuk indikator variabel, harus jelas spesifik sehingga dapat dengan mudah menetapkan jenis instrumen yang akan digunakan.
2. Sumber data/ informasi baik jumlah maupun keragamannya harus diketahui terlebih dahulu, sehingga bahan atau dasar dalam menentukan isi, bahasa, sistematika item dalam instrumen penelitian.
3. Keterampilan dalam instrumen itu sendiri sebagai alat pengumpul data baik dari keajegan, kesahihan maupun objektivitasnya.
4. Jenis data yang diharapkan dari penggunaan instrumen harus jelas, sehingga peneliti dapat memperkirakan cara analisis data guna pemecahan masalah penelitian.
5. Mudah dan praktis digunakan akan tetapi dapat menghasilkan data yang diperlukan.

(Margono, 2000:156)

Instrumen dalam penelitian ini adalah kuesioner yang digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa. Instrumen yang digunakan berisi indikator perilaku motivasi belajar yang dijabarkan dari prinsip-prinsip motivasi belajar Keller (Sugihartono, 2007:79). Subjek diminta untuk memilih jawaban atau respon yang paling sesuai dengan keadaan diri masing-masing responden. Responden akan memperlihatkan tingkat kesetujuan antara lain: Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Netral (N), Setuju (S), Sangat Setuju (SS).

Tabel. Kisi-kisi instrumen Motivasi Belajar siswa

| No. | Variabel | Indikator | Pernyataan Positif | Pernyataan Negatif | Jumlah |
|--------|------------------|-------------------------------|--------------------|--------------------|--------|
| 1 | Motivasi Belajar | Perhatian (Attention) | 1,3,8,18 | 20 | 5 |
| | | Relevansi (Relevance) | 2,7,14,17 | 19 | 5 |
| | | Kepercayaan Diri (Confidence) | 4,6,11,12 | 15 | 5 |
| | | Kepuasan (Satisfaction) | 5,9,13,16 | 10 | 5 |
| Jumlah | | | | | 20 |

H. Uji Persyaratan Instrumen

Alat ukur atau instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mendapatkan data penelitian. Sedangkan pengumpulan data yang baik akan dapat dipergunakan untuk pengumpulan data yang obyektif dan mampu menguji hipotesis penelitian. Ada dua syarat pokok untuk dapat dikatakan sebagai alat pengumpulan data yang baik, yaitu uji validitas dan reliabilitas.

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjang tingkat validitas atau kesahihan suatu instrumen, sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang hendak diukur, sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variabel Untuk mengukur tingkat validitas angket yang yang diteliti secara tepat (Arikunto, 2011: 58).

Untuk mengukur tingkat validitas angket digunakan rumus korelasi *product moment* dengan rumus:

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

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y
 N : Jumlah sampel
 X : Skor butir soal
 Y : Skor total

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut adalah tidak valid (Arikunto, 2009: 72).

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut adalah tidak valid (Arikunto, 2011:72).

2. Uji Reliabilitas

Suatu tes dapat dikatakan reliabel (taraf kepercayaan) yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Jadi reliabilitas tes adalah ketetapan hasil tes atau seandainya hasilnya berubah-ubah, perubahan yang terjadi dapat dikatakan tidak berarti (Arikunto, 2011: 86).

Mengukur tingkat reliabilitas instrumen dapat digunakan rumus Alpha sebagai berikut :

$$r_{11} = \left[\frac{n}{(n-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} : Reliabilitas instrumen
 $\sum \sigma_i^2$: Skor tiap-tiap item
 n : Banyaknya butir soal
 σ_t^2 : Varians total

Kriteria uji reliabilitas dengan rumus alpha adalah apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka alat ukur tersebut reliabel dan juga sebaliknya, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tidak reliabel.

Jika instrumen itu valid, maka dilihat kriteria penafsiran mengenai indeks r_{11} sebagai berikut :

Antara 0,800 sampai dengan 1,000 : sangat tinggi

Antara 0,600 sampai dengan 0,799 : tinggi

Antara 0,400 sampai dengan 0,599 : cukup

Antara 0,200 sampai dengan 0,399 : kurang

Antara 0,000 sampai dengan 0,100 : sangat rendah

(Arikunto,2011: 109)

I. Uji Persyaratan Analisis Data

1. Pengujian normalitas

Data sampel dalam penelitian ini menggunakan *One- Sample Kolmogorov-Smirnov* (Uji K-S). Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah sampel berdistribusi normal atau sebaliknya.

Hipotesis yg diajukan adalah sbb:

Rumusan hipotesis sebagai berikut.

H_0 : Data berasal dari populasi berdistribusi tidak normal

H_a : Data berasal dari populasi yang berdistribusi normal

Kriteria pengujian sebagai berikut.

- a. Tolak H_a apabila nilai Asymp. Sig.(2-tailed) < 0.05 berarti distribusi sampel tidak normal.
- b. Terima H_a apabila nilai Asymp. Sig.(2-tailed) > 0.05 berarti distribusi sampel adalah normal.

2. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas sampel bertujuan untuk mengetahui apakah data sampel yang diambil dari populasi itu bervariasi homogen atau tidak?

Rumusan hipotesis sebagai berikut.

H_0 : Varians populasi adalah tidak homogen

H_a : Varians populasi adalah homogen

Kriteria pengujian sebagai berikut.

- a. Jika probabilitas (Sig.) < 0.05 maka H_a ditolak
- b. Jika probabilitas (Sig.) > 0.05 maka H_a diterima

J. Teknik Analisis Data

Untuk mengukur angket atau kuisioner yang telah dihasilkan. Hasil angket dianalisis dengan menggunakan koefisien korelasi product

moment pearsons untuk membandingkan hasil pengukuran dua variabel yang berbeda, dengan rumus:

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

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y
 N : Jumlah sampel
 \sum : Jumlah skor
 X : Variabel bebas
 Y : Variabel terikat

(Sudijono, 1987:180)

K. Teknik pengolahan data

Untuk data angket akan diolah melalui proses:

- a. Editing yaitu memeriksa instrument yang telah diisi dengan kebenaran dan kelengkapannya, kemudian dikelompokkan sesuai dengan isinya.
- b. Scoring yaitu menentukan skor hasil penelitian.
- c. Tabulasi yaitu membuat tabel-tabel untuk memasukkan jawaban responden yang kemudian dicari presentasinya untuk dianalisis.
- d. Pengelompokan siswa berdasarkan tingkat motivasi belajar dikelas dengan menggunakan media berbasis multimedia linier.

Pengelompokan data yang digolongkan menjadi 5 golongan tergantung pada kondisi yang responden alami, berikut pengelompokan atau penggolongannya menurut Arikunto.

Tabel 3.4 Katagori Skala Likert

| Penilaian | Nilai |
|---------------------|-------|
| Sangat Setuju | 5 |
| Setuju | 4 |
| Ragu-ragu | 3 |
| Tidak setuju | 2 |
| Sangat tidak setuju | 1 |

Sumber : *buku Arikunto tahun 2010*

Data yang terkumpul diproses dengan cara dijumlahkan, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh persentase kelayakan (arikunto, 1996:244).

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{skor yang diobservasikan}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Selain itu, dihitung pula pengelompokan motivasi yg dibagi menjadi 3 kategori, yakni rendah, sedang, dan tinggi dengan metode perhitungan dibawah ini :

Tabel 3.5 Kategori pengelompokan motivasi belajar siswa

| No. | Pedoman | Kategori |
|-----|--|----------|
| 1. | $X \geq (\mu + 1\sigma)$ | Tinggi |
| 2. | $(\mu - 1\sigma) \leq X < (\mu + 1\sigma)$ | Sedang |
| 3. | $X < (\mu - 1\sigma)$ | Rendah |

Sumber : arikunto, 2011

Ket : X = Nilai subjek
 μ = mean rata-rata
 σ = standar deviasi

L. Pengujian Hipotesis

Data yang diperoleh dalam penelitian ini selanjutnya akan diolah dengan menggunakan analisis statistik dengan menggunakan koefisien korelasi product moment (r_{xy} atau r_{hitung}), guna membandingkan hasil

pengukuran dua variabel yang berbeda agar dapat diketahui kedudukan suatu hipotesis, apakah hipotesis diterima atau ditolak.

Pada pengujian tahap pertama adalah mencari nilai koefisien korelasi dengan menggunakan teknik korelasi product moment Pearsons dengan rumus:

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

Keterangan :

- r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y
- N : Jumlah sampel
- \sum : Jumlah skor
- X : Variabel bebas
- Y : Variabel terikat

(Sudijono, 1987:180)

Data hasil observasi dan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data kuisisioner/angket.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penilitan dan pembahasan mengenai hubungan media berbasis multimedia linier dengan motivasi belajar siswa kelas XI IPS pada mata pelajaran Sejarah di SMA Persada Bandar Lampung. Diperoleh kesimpulan oleh peneliti bahwa ada hubungan yang positif dari media berbasis multimedia linier terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah kelas XI IPS 1 SMA Persada Bandar Lampung tahun akademik 2015-2016.

Dikatakan demikian karena angket yang dijadikan sebagai proses pengumpulan data mengalami peningkatan dibandingkan dengan tahap sebelumnya. Total poin yang diharapkan adalah 2000 poin, namun dengan demikian tahapan pertama angket pada kelas kontrol poinnya diperoleh sebesar 1448, dan peningkatan pada pelaksanaan angket tahap 2 pada kelas kontrol menjadi sebesar 1474 poin, sedangkan tahap pertama kelas eksperimen pelaksanaan angket menghasilkan poin sebesar 1676 poin, dan pada tahap dua kelas eksperimen total poin sebesar 1744. Selain itu, pengolahan data perolehan nilai angket menggunakan rumus product moment menjawab hipotesis peneliti, yaitu H_0 di tolak dan H_1 diterima

yang artinya ada hubungan yang positif dari media berbasis multimedia linier terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah kelas XI IPS 1 SMA Persada Bandar Lampung tahun akademik 2015-2016

B. SARAN

Mengingat bahwa media berbasis multimedia linier memiliki pengaruh yang positif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah, dengan ini penulis menyarankan beberapa hal yang berkaitan dengan masalah tersebut:

1. Perlu adanya penelitian lebih lanjut mengenai media berbasis multimedia linier untuk mengetahui pengaruh yang lebih baik lagi mengenai pengaruhnya terhadap motivasi belajar peserta didik.
2. Bagi guru, sebaiknya media pembelajaran berbasis multimedia linier ini dapat menjadi salah satu media yang digunakan dalam proses pembelajaran, dikhususkan pada mata pelajaran yang penyampaian menggunakan kronologi peristiwa, contoh: Mata pelajaran Sejarah.
3. Bagi siswa, penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia linier akan membantu pemahaman proses penyampaian informasi dan dapat maksimal sebuah pencapaian tujuan pembelajaran jika siswa ikut serta berperan aktif dikelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, Reyandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi Jakarta
- Ariani, Niken. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. PT. Prestasi Pusakaraya
- Arikunto, S. 2011. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Agus dan Katrin.1996.*Media Teknologi*.Jakarta:Universitas Terbuka, Depdikbud
- Budiningsih, Asri. 2008. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dimiyati dan Mudjiono.2006.*Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta:Rineka Cipta
- Darsono, Max, Dkk. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang : CV. IKIP Semarang Press Thoha
- Sanjaya, Wina. 2010. *Media komunikasi pembelajaran*. Jakarta:Kencana Prenada Media Group
- Heinich, Robert, Michael Molenda, James D. Russel. 1982. *Instructional Media: and the New Technology of Instruction*, New York: Jonh Wily and Sons
- Hamalik, O. 2004. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- Hugiono & Poerwantana. 1992. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Jakarta : Rineka cipta
- Hugiono & Poerwantana,P.K. 1987: *Pengantar Ilmu Sejarah*. Jakarta : PT Bina. Aksara
- Maskun. 2010. *Manusia dan Sejarah*. Bandar Lampung: Universitas Lampung Press
- Margono, 2000. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta

- Nurseto, Tejo. 2011. *Membuat media pembelajaran yang menarik. Jurnal ekonomi dan pendidikan*. Vol:8, no:1. 21-22
- Priyanto, 2010. *Pendidikan Keterampilan*. Jakarta : Erlangga
- Rahayuningrum, Rosalia Hera, 2012. *Penggunaan media pembelajaran multimedia interaktiv berbantuan komputer untuk meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas viif di SMP Negeri 2 Bantul*. Bantul:LSMXIX
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi*. Jakarta:rajawali Pers
- Sugiyono. 2012. *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta
- Suhana, Cucu. 2014. *Konsep Strategi Pembelajaran Edisi Revisi*. Bandung: PT. Revika Aditama
- Sutikno, M. Sobry. 2005. *Pembelajaran Efektif*. Mataram : NTP Pres
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: uny press
- Uno, Hamzah B. 2011. *Teori motivasi dan pegukurannya analisis di bidang pendidikan*, Bumi Aksara. Jakarta
- Uma, Sarakan. 1992. *Bussines Reseach*. Jakarta: Kencana.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudijono, Annas.1987. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: CV. Rajawali
- Gage dan Berliner (Wikipedia.2013.http).
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta : Rineka cipta
- Aina, Mia. 2013, *Efektifitas Pemanfaatan Multimedia Interaktif Pembelajaran Ipa- Biologi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pria Dan Wanita Smp* 19 Kota Jambi
<http://jurnal.fmipa.unila.ac.id/index.php/semirata/article/viewFile/597/417>, diakses 2 mei 2015