

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA
KELAS XI MIPA SMAN 5 SINJAI**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Diajukan Oleh:
RESKIAWAN
NIM. 170109017

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA (TM)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM (IAI)
MUHAMMADIYAH SINJAI
2021**

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA
KELAS XI MIPA SMAN 5 SINJAI**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Diajukan Oleh:
RESKIAWAN
NIM. 170109018

Pembimbing:
1. Sardiyannah, S.Ag.,M.Pd.I.
2. Irmayanti, S.Pd., M.Pd.

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA (TM)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM (IAI)
MUHAMMADIYAH SINJAI
2021**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Reskiawan
NIM : 170109017
Program Studi : Tadris Matematika

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dariskripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Sinjai, 11 Juli 2021

Yang membuat pernyataan,



Reskiawan
NIM: 170109017

ABSTRAK

Reskiawan. *Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Mipa Sman 5 Sinjai.* Skripsi. Program studi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAI Muhammadiyah Sinjai, 2021. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia terhadap motivasi belajar siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 5 Sinjai. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian eksperimen, dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI MIPA SMAN 5 Sinjai yang berjumlah 136 orang. Sampel pada penelitian ini adalah kelas XI MIPA 1 yang berjumlah 33 orang. Sedangkan yang menjadi kelas kontrol pada penelitian ini adalah kelas XI MIPA 2 dengan jumlah 33 orang, yang diambil menggunakan teknik *simple random sampling*. Hasil analisis deskriptif diperoleh untuk nilai rata-rata (*mean*) dari kelas eksperimen sebesar 128,79. Sedangkan untuk nilai motivasi belajar matematika siswa pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 120,55. Sementara hasil uji *paired Sample t-test* yang diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Nilai signifikansi yang diperoleh tersebut lebih kecil dari 0.05 atau $0,000 < 0.05$. Karena pada kaidah pengujian jika nilai *Sig.(2-tailed)* < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, dengan kata lain bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia efektif terhadap motivasi belajar siswa kelas XI MIPA SMAN 5 Sinjai.

Kata kunci. Efektivitas, Multimedia, Motivasi Belajar.

ABSTRACT

Reskiawan. The Effectiveness of Using Multimedia-Based Learning Media on the Learning Motivation of Class XI MIPA Students at SMAN 5 Sinjai. Thesis. Mathematics Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training IAI Muhammadiyah Sinjai, 2021. This research aims to determine the effectiveness of using multimedia-based learning media on the learning motivation of class XI MIPA students at SMA Negeri 5 Sinjai. The type of this research is experimental research with a quantitative approach. The population in this research was class XI MIPA students at SMAN 5 Sinjai, totaling 136 people. The sample in this research was class XI MIPA 1, totaling 33 people. Meanwhile, the control class in this research was class XI MIPA 2 with a total of 33 people, who were taken using a simple random sampling technique. The results of the descriptive analysis obtained for the average value (mean) of the experimental class were 128.79. Meanwhile, for the students' mathematics learning motivation score in the control class, the average score (mean) was 120.55. Meanwhile, the results of the paired sample t-test obtained the Sig value. (2-tailed) is 0.000. The significance value obtained is smaller than 0.05 or $0.000 < 0.05$. Because of the testing rules, if the value is $\text{Sig. (2-tailed)} < 0.05$, then H_0 is rejected and H_a is accepted. So, it can be concluded that H_a is accepted and H_0 is rejected, in other words that the use of multimedia-based learning media is effective on the learning motivation of class XI MIPA students at SMAN 5 Sinjai.

Keywords. Effectiveness, Multimedia, Learning Motivation.

مستخلص البحث

رزقياوان. فعالية استخدام وسائل التعلم القائمة على الوسائط المتعددة على الدافع للتعلم لدى طلاب الصف الحادي عشر قسم علوم الطبيعية والرياضات في مدرسة العالية ه الحكوكية سنجائي. الرسالة العلمية. قسم تعليم الرياضيات، كلية التربية وتدريب المعلمين جامعة الإسلامية الممعدية سنجائي، ٢٠٢١. يهدف هذا البحث إلى تحديد فعالية استخدام وسائل التعلم القائمة على الوسائط المتعددة على الدافع للتعلم لدى طلاب الصف الحادي عشر قسم علوم الطبيعية والرياضات في مدرسة العالية ه الحكوكية سنجائي سنجائي. نوع هذا البحث هو بحث تجريبي بنهج كمي. كان مجتمع البحث هذا طلاب الصف الحادي عشر قسم علوم الطبيعية والرياضات في مدرسة العالية ه الحكوكية سنجائي، بإجمالي ١٣٦ شخصًا. كانت العينة في هذا البحث هي الصف الحادي عشر قسم علوم الطبيعية والرياضات ١، بإجمالي ٣٣ شخصًا. وفي الوقت نفسه، كانت فئة التحكم في هذا البحث هي الصف الحادي عشر قسم علوم الطبيعية والرياضات ٢ بإجمالي ٣٣ شخصًا، تم أخذهم باستخدام أسلوب أخذ العينات العشوائية البسيطة. كانت نتائج التحليل الوصفي التي تم الحصول عليها لمتوسط القيمة (المتوسط) للفئة التجريبية ١٢٨.٧٩. وفي الوقت نفسه، بالنسبة لدرجة دافعية تعلم الرياضيات للطلاب في فئة التحكم، كان متوسط الدرجات (المتوسط) ١٢٠.٥٥. وفي الوقت نفسه، حصلت نتائج اختبارات للعينة المقترنة على قيمة سيغ (٢ الذيل) ٠.٠٠٠٠. قيمة الدلالة التي تم الحصول عليها أصغر من ٠.٠٥ أو ٠.٠٠٠ > ٠.٠٥. وبسبب قواعد الاختبار، إذا كانت القيمة سيغ (٢ الذيل) > ٠.٠٥، فإن H_0 مرفوضة و H_a مقبولة. لذا، يمكن استنتاج أن H_a مقبولة و H_0 مرفوضة، بعبارة أخرى، أن استخدام وسائل التعلم القائمة على الوسائط المتعددة فعال في دافعية التعلم لدى طلاب الصف الحادي عشر قسم علوم الطبيعية والرياضات في مدرسة العالية ه الحكوكية سنجائي.

الكلمات الأساسية. الفعالية، الوسائط المتعددة، دافعية التعلم.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah puji syukur penyusun panjatkan atas kehadiran Allah SWT. Atas berkat rahmat dan hidayah-Nyalah sehingga penyusun dapat menyelesaikan proposal penelitian sebagai salah satu tujuan untuk menyelesaikan tugas akhir yang merupakan salah satu cara untuk mempersiapkan tenaga ahli dan meningkatkan kompetensi dan profesionalitas dalam bidang pendidikan matematika.

Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad Saw, keluarga serta para sahabatnya dengan harapan semoga kelak kita akan mendapatkan syafaatnya diakhirat nanti. Selanjutnya ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya dalam rangka penyusunan laporan ini, khusus kepada beliau yang terhormat:

1. Kedua Orang Tua tercinta yang telah mendidik dan membesarkan;
2. Rektor IAI Muhammadiyah Sinjai selaku pimpinan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai;
3. Wakil Rektor I, Wakil Rektor II dan Wakil Rektor III Selaku unsur pimpinan IAI Muhammadiyah Sinjai;

4. Dekan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan, selaku Pimpinan pada Tingkat Fakultas
5. Sardiyannah, S.Ag., M.Pd.I. Selaku Pembimbing I dan Irmayanti, S.Pd., M.Pd. Selaku Pembimbing II;
6. Danial, S.Pd., M.Pd. Selaku Ketua Program Studi Tadris Matematika
7. Seluruh Dosen yang telah membimbing dan mengajar selama studi di IAI Muhammadiyah Sinjai;
8. Seluruh Pegawai dan Jajaran IAI Muhammadiyah Sinjai yang telah membantu kelancaran Akademik;
9. Kepala Staff Perpustakaan IAI Muhammadiyah Sinjai;
10. Dosen mata kuliah dan para mahasiswa Program Studi Tadris Matematika IAI Muhammadiyah Sinjai, yang telah membantu kelancaran selama penelitian;
11. Adikku tercinta Nurul Qalbi dan teman terbaikku Khusnul Mawaddah dan Jurniyati, terima kasih telah membantu dan menyelesaikan penyusunan skripsi saya.
12. Teman-teman SoulMath yang telah memberikan dukungan dan motivasi dalam penyelesaian skripsi saya.
13. Teman-teman mahasiswa IAI Muhammadiyah Sinjai dan berbagai pihak yang tidak dapat disebut satu persatu, yang telah memberikan dukungan moral sehingga penulis selesai studi.

Teriring doa semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapatkan pahala yang berlipat ganda dari Allah Swt., dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Aamiin.

Sinjai, 17 Juli 2021

Penyusun

Reskiawan

NIM.170109017

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kajian Teori	9
B. Hasil Penelitian Relevan	34
C. Hipotesis	38
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	40
B. Definisi Variabel.....	41

C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	42
D. Populasi dan Sampel.....	43
E. Teknik Pengumpulan Data.....	44
F. Instrumen Penelitian.....	45
G. Teknik Analisis Data	45
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	50
B. Hasil dan Pembahasan Hipotesis Penelitian	54
C. Pembahasan	67
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	72
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Keadaan Guru dan Pegawai UPT SMAN 5 Sinjai	53
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Fasilitas Belajar.....	54
Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas Motivasi Belajar Siswa	57
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Nilai Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen	58
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Nilai Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol	58
Tabel 4.6 Data Motivasi Belajar (Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol) XI MIPA 1 dan XI MIPA 2 SMA Negeri 5 Sinjai	59
Tabel 4.7 Kategorisasi Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas XI MIPA 1 dan XI MIPA 2 SMA Negeri 5 Sinjai	60
Tabel 4.8 Uji iNormalitas Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas I Eksperimen dan iKelas iKontrol	63
Tabel 4.9 Uji Homogenitas Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	64
Tabel 4.10 Hasil Uji Paired Sampel t-Test Motivasi Belajar Siswa	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Histogram kategorisasi Skor Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas XI MIPA 1 dan XI MIPA 2 SMA Negeri 5 Sinjai	62
--	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi berkembang dengan sangat pesat, sehingga mampu mengubah cara berpikir manusia dalam memperoleh dan menemukan informasi. Salah satu bidang yang juga terkena dampak dari kemajuan dan perkembangan teknologi adalah bidang pendidikan. Penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran apabila mampu digunakan dengan baik dan tepat, sehingga dalam kemajuan dan perkembangan teknologi saat ini seorang pendidik harus bisa memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Agar proses pembelajaran dapat berjalan secara maksimal (Musarofah, 2019).

Teknologi sendiri merupakan kata dalam bahasa indonesia yang merupakan hasil serapan dari bahasa inggris, yaitu "*technology*". Penggunaan kata *technology* sendiri mulai dicetuskan oleh salah satu ilmuwan asal Amerika, yang pada awal abad ke-20 mulai digagas sebagai padanan dari konsep bahasa jerman, yaitu *Technik*

menjadi *Technology*. Penggunaan kata *technology* ini dicetuskan setelah munculnya revolusi industri di Eropa, yang memunculkan banyaknya perubahan luar biasa dari segi industri dan juga perburuhan pada masa itu. Menurut Poerbahawadja Harahap penggunaan kata teknologi pada dasarnya mengacu pada sebuah ilmu pengetahuan yang menyelidiki tentang cara kerja didalam bidang teknik, serta mengacu pula pada ilmu pengetahuan yang digunakan dalam pabrik atau *industry* tertentu (Syastra, 2015).

Perkembangan teknologi berdampak tidak hanya pada gaya hidup terhubung tetapi juga dunia pendidikan. (Nurjannah, 2021) Perkembangan teknologi yang semakin pesat juga, mengakibatkan seseorang mampu melakukan pencarian data dan informasi secara lebih efektif dan efisien. Dengan adanya akses internet seseorang mampu menjelajahi dunia tanpa harus mendatangi tempat tersebut. Dengan pemanfaatan komputer mampu meningkatkan kinerja dalam bidang pekerjaan dan dapat mengefisienkan waktu serta meningkatkan akurasi dalam pengerjaan. Dengan keunggulan tersebut dapat mempengaruhi peningkatan produktivitas kerja (Anggraeni, 2015).

Teknologi saat ini sudah sangat berkembang tidak hanya sebagai sebuah ilmu praktis mengenai hal- hal

teknis, namun sudah berkembang menjadi salah satu pondasi ilmu pengetahuan ilmiah secara luas. Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya bidang ilmu yang didasari oleh teknologi termasuk dalam dunia pendidikan. Dalam dunia pendidikan pemanfaatan dari kemajuan teknologi komputer saat ini bisa dilihat pada sebagian besar sekolah yang menjadikan komputer sebagai salah satu mata pelajaran yang wajib diikuti oleh siswa. Tidak hanya menjadikan komputer sebagai mata pelajaran, dengan adanya komputer proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mampu memberikan inovasi baru dalam proses pembelajaran (Anggraeni, 2015).

Proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik harus didorong dengan motivasi belajar yang baik pula. Peserta didik mampu memperoleh hasil yang baik dari proses pembelajaran jika memiliki motivasi belajar yang baik. Sebaliknya jika motivasi belajar siswa kurang maka hasil yang diperoleh siswa dalam proses pembelajaran juga kurang maksimal. Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran menjadi salah satu cara yang dapat digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar bagi siswa karena media adalah salah satu hal mutlak dalam proses pembelajaran (Linggarjati, 2017).

Motivasi merupakan daya penggerak di dalam diri siswa untuk dapat belajar, yang dapat menjamin kelangsungan dari proses belajar mengajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang akan dicapai dari proses belajar dapat terwujud (Linggarjati, 2017).

Pemanfaatan teknologi berupa media pembelajaran di sekolah khususnya di UPT SMAN 5 Sinjai juga sudah mulai digunakan. Ada berbagai macam media pembelajaran yang telah disiapkan baik dari pihak sekolah maupun dari pendidik. Termasuk alat teknologi berupa komputer dan alat bantu berupa LCD *Proyektor* yang siap digunakan bagi peserta didik maupun pendidik ketika dibutuhkan. Meskipun demikian, fasilitas yang disediakan oleh pihak sekolah masih belum bisa digunakan secara maksimal. Hal ini karena minimnya pengetahuan dan pengalaman untuk mengoperasikan fasilitas tersebut.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti selama proses pelaksanaan magang I, magang II dan magang III di UPT SMAN 5 Sinjai khususnya paada mata pelajaran matematika media pembelajaran yang digunakan yaitu hanya menggunakan media berupa papan tulis dan buku paket. Media pembelajaran yang digunakan terkesan

monoton sehingga mudah menyebabkan kebosanan dan kejenuhan bagi peserta didik itu sendiri. Tidak hanya bagi peserta didik, pendidik juga terlihat kesulitan dalam memahami materi yang ingin disampaikan kepada peserta didik. Hal tersebut karena keterbatasan media pembelajaran berupa buku paket, yang mengharuskan pendidik untuk membagi peserta didik dalam beberapa kelompok. Akibatnya tidak semua peserta didik mampu memahami dan menerima materi yang disampaikan oleh pendidik. Hanya sebagian kecil yang mampu menerima dengan baik materi yang disampaikan oleh pendidik. Untuk itu diperlukan pembaharuan dalam proses pembelajaran, seperti dengan penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Observasi, 2021).

Penulis selaku mahasiswa Prodi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai tertarik untuk melakukan penelitian terkait “ **Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia terhadap Motivasi Belajar Siswa SMAN 5 SINJAI Kelas XI MIPA** ”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah apakah terdapat efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia terhadap motivasi belajar siswa SMAN 5 SINJAI kelas XI MIPA?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia terhadap motivasi belajar siswa SMAN 5 SINJAI kelas XI MIPA.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia terhadap motivasi belajar siswa SMAN 5 SINJAI kelas XI MIPA terbagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dapat memberikan informasi dan tambahan pengetahuan tentang efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia

terhadap motivasi belajar siswa SMAN 5 SINJAI kelas XI MIPA.

2. **Manfaat Praktis**

Manfaat praktis merupakan manfaat yang secara langsung dapat dirasakan dampaknya saat penelitian dilakukan. Manfaat praktis dalam penelitian ini mencakup manfaat terhadap siswa, manfaat terhadap guru, manfaat terhadap sekolah dan manfaat terhadap peneliti.

a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga dapat mencapai hasil belajar secara optimal.

b. Bagi guru

- 1) Memberikan informasi kepada guru tentang media pembelajaran berbasis multimedia.
- 2) Memberikan informasi kepada guru mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia terhadap motivasi belajar siswa SMAN 5 SINJAI kelas XI MIPA.
- 3) Hasil penelitian digunakan sebagai bahan masukan guru agar dapat lebih memberikan

motivasi kepada siswa agar motivasi siswa meningkat.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat memperkaya dan melengkapi hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan guru-guru lain serta meningkatnya mutu pendidikan dalam bidang matematika di Sekolah Menengah Atas.

d. Bagi peneliti

- 1) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan peneliti untuk mengadakan penelitian dalam bidang teknologi pendidikan.
- 2) Meningkatkan wawasan peneliti dalam bidang teknologi pendidikan berkaitan dengan pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia terhadap motivasi belajar siswa SMAN 5 SINJAI kelas XI MIPA.
- 3) Meningkatkan wawasan dalam penerapan ilmu pengetahuan secara teoritis yang telah dipelajari oleh peneliti di bangku kuliah.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia

a. Media Pembelajaran

Pemanfaatan teknologi informasi yang semakin berkembang, kini mulai menyentuh seluruh aspek kehidupan manusia. Dunia pendidikan merupakan salah satu aspek yang tidak terlepas dari pemanfaatan teknologi informasi. Teknologi informasi digunakan sebagai bagian dari media pembelajaran yang disajikan agar proses pembelajaran dapat lebih menarik, bervariasi dan lebih mudah dalam proses penyampaian dan penerimaan materi pembelajaran (Syastra, 2015).

“Menurut Arsyad dalam Wandah Wibawanto kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar” (Wibawanto, 2017). Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Nurrita salah satu komponen sistem pembelajaran

pada hakekatnya adalah media. Media harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh dan merupakan bagian dari integral. Pemilihan media berujung pada penggunaan media dalam proses pembelajaran sehingga siswa mampu mengerti dan memahami terkait media yang digunakan (Nurrita, 2018).

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018).

Di dalam dunia pendidikan, kemajuan teknologi dapat dilihat pada perkembangan media pembelajaran yang digunakan. Dari media pembelajaran berbasis alat peraga sampai dengan penggunaan media elektronik. Dengan kemajuan teknologi pendidik dapat menggunakan berbagai macam metode dalam proses pembelajaran baik secara langsung (tatap muka), secara *daring* (*e-learning*), maupun yang menggabungkan antara tatap muka dan *daring* (*blended learning*).

Ada berbagai macam media pembelajaran salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis multimedia. Menurut Diartono dalam Winna Dharmayanti dan Dini Oktarika bahwa multimedia adalah gabungan dari penggunaan beberapa media seperti film, slide, musik, penerangan dengan text, image, khususnya untuk tujuan pendidikan, dan hiburan. Unsur-unsur seperti teks, audio (narasi, dialog, *sound effect*), musik, film, video, fotografi, animasi dan grafik merupakan media pendukung yang tergantung dan terintegrasi menjadi satu kesatuan karya multimedia. Bentuk Interaktif Multimedia termasuk didalamnya WebSite, CD Rom *Interactive*, Program/*software*, Presentasi, Tutorial, Help section, dan bahkan Games (Oktarika, 2019).

Yusuf Hadi Miarso dalam Teni Nurrita mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi serta mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat memicu terjadinya proses

pembelajaran yang disengaja, bertujuan, dan dapat dikendalikan (Nurrita, 2018).

Menurut Sudjana dan Rivai dalam Karo-Karo dkk, ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran. Pertama, media grafis meliputi foto, gambar, bagan atau diagram, poster kartun, komik dan lain-lain. Media grafis biasa juga disebut sebagai media dua dimensi, yakni media yang memiliki ukuran panjang dan lebar. Kedua, media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (solit model), model penampang, model susun, model kerja, mock up, dan lain-lain. Media kedua ini dapat berupa alat peraga. Ketiga, model proyeksi seperti slide, film strips, film, penggunaan OHP dan lain-lain. Keempat, penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran. Media pembelajaran yang keempat ini artinya mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari peserta didik yang tidak jarang ditemui (Karo-Karo, 2018).

Menurut Akhmad Sudrajar dalam Winna Dharmayanti dan Dini Oktarika, tujuan penggunaan media pengajaran adalah:

- 1) Agar proses pembelajaran dapat dilakukan secara maksimal, secara cepat dan tepat. Sehingga tidak perlu menggunakan waktu yang lama agar peserta didik mampu memahami materi yang ingin disampaikan.
- 2) Dengan penggunaan media pembelajaran akan mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.
- 3) Dengan penggunaan media pembelajaran oleh pendidik, peserta didik akan lebih mudah dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan.
- 4) Penggunaan media pembelajaran akan mampu meningkatkan minat dan motivasi peserta didik untuk lebih mengetahui dan memahami terkait informasi yang disampaikan oleh pendidik.
- 5) Adanya media pembelajaran dapat membantu pendidik untuk menyampaikan materi secara menyeluruh kepada peserta didik, sehingga

mampu menghindarkan salah pengertian atau salah paham antara peserta didik yang satu dengan yang lainnya (Oktarika, 2019).

Adapun fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

1) Fungsi Media Pembelajaran Sebagai Sumber Belajar

Secara teknis, media pembelajaran sebagai sumber belajar. Dalam kalimat sumber belajar ini tersirat makna keaktifan yaitu sebagai penyalur, penyampai, penghubung dan lain-lain. Media pembelajaran berfungsi untuk menyalurkan materi yang ingin disampaikan oleh pendidik agar lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar adalah fungsi utamanya disamping adanya fungsi-fungsi lainnya.

2) Fungsi Semantik

Fungsi semantik adalah kemampuan media dalam menambah banyaknya kata yang memiliki makna atau maksud yang lebih mudah

dipahami oleh peserta didik. Bahasa meliputi lambang (simbol) dari isi yakni pikiran atau perasaan yang keduanya telah menjadi totalitas pesan yang tidak dapat dipisahkan.

3) Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif ini didasarkan pada ciri-ciri umum yaitu kemampuan merekan, menyimpan, melestarikan, merekonstruksikan dan metransportasi suatu peristiwa atau objek. Berdasarkan karakteristik umum ini, media memiliki dua kemampuan, yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan inderawi. Dengan penggunaan media, pendidik lebih leluasa dalam menyampaikan informasi penting yang sebelumnya tidak bisa disampaikan tanpa penggunaan media kepada peserta didik.

4) Fungsi Psikologis, yang terdiri dari:

- a) Fungsi atensi
- b) Fungsi afektif
- c) Fungsi kognitif
- d) Fungsi imajinatif

- e) Fungsi motivasi
- f) Fungsi sosio-Kultural (Syastra, 2015)

Menurut Ramen A Purba dan dkk, Komponen media pembelajaran yang merupakan bagian sumber belajar yaitu segala sumber belajar atau media yang dibuat di awal agar dalam kegiatan proses pembuatan, pemilihan dan pemanfaatan, dapat disatukan ke dalam sistem pembelajaran yang efektif dan efisien, sehingga proses belajar dapat terkontrol dan terarah. Adapun komponen-komponennya sebagai berikut:

- a) Sumber belajar yang dirancang mempunyai tujuan, misi dan fungsi yang akan dicapai
- b) Tipe dan tujuan proses pembelajaran sumber belajar berbeda-beda yang dibuat berdasarkan bentuk, format atau kondisi fisik disesuaikan dengan waktu, pembiayaan dan sebagainya
- c) Pesan yang dibawa sumber belajar disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, proses transformasi pesan. Isi pesan harus

sederhana, cukup jelas, lengkap dan mudah disimak maknanya

- d) Tingkat kesulitan atau kompleksitas sumber belajar berkaitan dengan keadaan fisik dan isi pesan sumber belajar (Ramen A purba, 2020).

Media pembelajaran menjadi salah satu bagian yang penting dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu pendidik dalam menambah pengetahuan peserta didik, dengan berbagai jenis media pembelajaran yang digunakan pendidik maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkembangkan minat siswa untuk belajar mengenai hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran yang menarik dapat memberi rangsangan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam

lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai pendidik harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah (Nurrita, 2018).

Selain tujuan dan fungsi di atas media pembelajaran juga memiliki beberapa peranan dalam proses belajar antara lain:

- 1) Peserta didik memiliki kemampuan untuk menangkap pembelajaran dengan baik.

Dengan penggunaan media dalam pengajaran di kelas merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Karena media pembelajaran adalah sumber belajar. Secara luas media dapat diartikan sebagai manusia, benda atau pun peristiwa yang membuat kondisi peserta didik untuk lebih memungkinkan memperoleh pengetahuan keterampilan atau pun sikap.

- 2) Media membangkitkan keinginan dan minat peserta untuk belajar.

Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Bukan hanya membangkitkan motivasi untuk belajar, namun membawa pengaruh positif bagi psikologis peserta didik. Sebab media pembelajaran dapat memperlancar interaksi antara pendidik dengan peserta didik.

- 3) Media memiliki kemampuan untuk menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam cara disesuaikan dengan keperluan dan penuh makna.

Adanya media pembelajaran dapat mempermudah peserta didik dan pendidik dalam menerima dan menyampaikan materi pembelajaran. Dalam beberapa kasus seperti penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia berupa video pembelajaran dimana materi yang disampaikan apabila belum dimengerti dan dipahami oleh peserta

didik dapat diputar kembali. Sehingga peserta didik memiliki kesempatan lebih dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik (Tafonao, 2018).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat membantu dan mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik baik secara fisik maupun secara teknis sehingga peserta didik mampu menangkap materi yang disampaikan pendidik dengan mudah. pemilihan media pembelajaran yang menarik dan sesuai akan sangat berpengaruh untuk meningkatkan produktivitas kerja pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik secara efisien dan efektif. Peserta didik juga mampu menghindari kesalahpahaman antara peserta didik yang lain terkait materi yang disampaikan oleh pendidik. Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar, fungsi sematik yang mampu memahami peserta didik dengan pembendaharaan kata, fungsi manipulatif yang

mampu membantu pendidik untuk menyampaikan materi secara leluasa dan lebih luas serta berbagai fungsi psikolog lainnya. Penggunaan media pembelajaran juga berperan untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik untuk lebih menggali informasi yang disampaikan oleh pendidik.

b. Multimedia

Revolusi saat ini khususnya dalam cara belajar bukannya meninggalkan kebiasaan membaca atau mendengar seperti halnya yang selama ini dilakukan. Tapi revolusi ini lebih dititik arahkan pada pengalihan media yang digunakan. Buku yang selama ini dipandang efektif sebagai media belajar justru pada realitanya mulai ditinggalkan karena sangat monoton yang berakibat cepat menimbulkan kebosanan. Apalagi model pembelajaran classical dimana pendidik dan peserta didik berada dalam satu ruang kelas yang menjemukan. Dalam hal pembelajaran, komputer yang berbasis multimedia dimanfaatkan sebagai

media perantara untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut (Diariono, 2018).

Suyanto dalam Inung Diah Kurniawati dan Sekreningsih Nita menjelaskan bahwa multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi (Nita, 2018).

Menurut Surasmi multimedia merupakan konsep dan teknologi dari unsur-unsur gambar, suara, animasi serta video disatukan didalam komputer untuk disimpan, diproses dan disajikan guna membentuk interaktif yang sangat inovatif antara komputer dengan user (Surasmi, 2016).

Menurut Sutopo dalam Inung Diah Kurniawati dan Sekreningsih Nita, definisi multimedia bervariasi tergantung pada lingkup aplikasi serta perkembangan teknologi multimedia itu sendiri. Multimedia tidak hanya memiliki makna antara teks dan grafik sederhana saja, tetapi juga

dilengkapi dengan suara, animasi, video, dan interaksi. Dengan mendengarkan penjelasan kita juga dapat melihat gambar, animasi maupun membaca penjelasan dalam bentuk teks Multimedia mengkombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer dan dapat disampaikan secara interaktif (Nita, 2018).

Multimedia yang dimaksud pada penelitian ini adalah gabungan dari beberapa unsur gambar/slide, video/animasi maupun audio/suara yang dipadukan menjadi suatu media yang lebih kompleks. Teknologi multimedia lahir karena adanya hasil dari perpaduan kemajuan teknologi elektronik, teknik komputer dan perangkat lunak. Kemampuan penyimpanan dan pengolahan gambar digital dalam belasan juta warna dengan resolusi tinggi serta reproduksi suara maupun video dalam bentuk digital. Dengan banyaknya media pembelajaran yang beragam, perlu kita ketahui bahwa tidak ada satu media pun yang paling sempurna untuk digunakan karena setiap media memiliki kelebihan dan kekurangan masing-

masing. Oleh karena itu penting bagi seorang pendidik untuk memahami setiap media pembelajaran, mulai dari karakteristik tiap-tiap media pembelajaran hingga faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan media pembelajaran tersebut. Sehingga pendidik mampu menentukan media mana yang paling cocok untuk digunakan (Surasmi, 2016).

Pemanfaatan perangkat multimedia sangat berperan baik dalam pembelajaran. Hal ini karena seorang peserta didik tidak perlu bersusah-susah dalam mempelajari sesuatu seperti halnya membaca buku yang pada umumnya yang hanya membahas tentang teori saja. Dengan menggunakan teknologi multimedia maka seorang peserta didik dapat langsung berinteraksi dengan objek yang dipelajarinya. Dalam hal ini adalah memahami masalah yang diangkat karena media ini sudah dilengkapi dengan fasilitas audio visual sehingga fungsi pendengaran dan penglihatan dapat dioptimalkan. Disamping itu juga pengguna dapat mengulang (*replay*) jika terdapat ketidakpahaman

pada pembelajaran yang telah terlewati (Diartono, 2018).

Menurut Maya Kristiani, kelebihan dan kekurangan multimedia dijelaskan sebagai berikut:

Kelebihan multimedia

- a) Menarik perhatian, karena manusia memiliki keterbatasan pada daya ingat
- b) Media alternatif dalam penyampaian pesan, karena multimedia diperkuat dengan teks, suara, gambar, video dan animasi.
- c) Meningkatkan kualitas penyampaian informasi.
- d) Interaktif.

Kekurangan multimedia

- a) Design yang buruk akan menyebabkan kebingungan dan kebosanan atau pesan yang tidak tersampaikan dengan baik.
- b) Kendala bagi orang yang memiliki terbatas seperti cacar fisik.
- c) Tuntunan terhadap spesifikasi komputer yang memadai (Kristiani, 2021).

Berdasarkan pernyataan di atas maka penulis menyimpulkan bahwa multimedia adalah

gabungan dari penggunaan beberapa media yang meliputi unsur gambar/slide, video/animasi maupun audio/suara yang dipadukan menjadi suatu media yang lebih kompleks. Ada banyak variasi dari multimedia itu sendiri. sehingga tidak ada media yang paling baik, karena setiap media mempunyai keunggulan dan kekurangannya masing-masing. Untuk itu, seorang pendidik harus pandai dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan. Pendidik harus bisa memilah media pembelajaran yang paling sesuai dengan materi yang akan disampaikan, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara maksimal.

c. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia

Melalui proses komunikasi, pesan/informasi dapat diserap dan dihayati orang lain. Agar tidak terjadi kesesatan dalam proses komunikasi perlu digunakan sarana yang membantu proses komunikasi yang disebut media. Dalam proses pembelajaran, media yang digunakan untuk memperlancar komunikasi belajar mengajar disebut media pembelajaran. Media dalam proses belajar

mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Muhammad Naharuddin Arsyad, 2018).

Multimedia ialah gabungan lebih dari satu media dalam suatu bentuk komunikasi. Menurut Lancien dalam Wuwuh Asrining Surasmi mengatakan bahwa multimedia pada masa kini merujuk pada penggabungan dan pengintegrasian media, seperti teks, animasi, grafik, suara, video kedalam sistem komputer. Akhir-akhir ini konsep multimedia semakin populer dengan munculnya monitor komputer bersolusi tinggi, teknologi video dan suara serta usaha peningkatan memproses komputer pribadi. Sebagai contoh sekarang sudah terdapat komputer dekstop yang bisa merekam suara dan video, memanipulasi suara serta gambar untuk mendapatkan efek khusus, memadukan dan menghasilkan suara serta video, menghasilkan berbagai jenis grafik termasuk animasi, dan

mengintegrasikan semua ini kedalam satu bentuk multimedia (Surasmi, 2016).

Salah satu pemanfaatan multimedia dalam bidang pembelajaran adalah dengan membuat media belajar. Penerapan pembelajaran berbasis multimedia sangat cocok untuk digunakan dalam berbagai kondisi, tetapi harus dibarengi dengan alat pendukung. Seperti pada kondisi pembelajaran tatap muka penggunaan multimedia memerlukan berbagai alat bantu teknologi agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Alat bantu yang digunakan dapat berupa komputer/laptop dan proyektor. Kemudian pada kondisi daring atau online tentunya memerlukan koneksi internet dan alat elektronik yang mampu terkoneksi dengan internet baik itu berupa android (*handphone*) maupun komputer/laptop.

Pembelajaran berbasis multimedia mempunyai banyak keunggulan dibandingkan dengan papan tulis dan kapur. Pembelajaran berbasis multimedia melibatkan hampir semua unsur-unsur indra. Penggunaan multimedia dapat

mempermudah siswa dalam belajar, juga waktu yang digunakan lebih efektif dan efisien. Selain itu pembelajaran dengan menggunakan multimedia akan sangat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dimana dengan motivasi yang meningkat maka prestasi pun akan dapat diraih dengan lebih optimal. Para pakar pendidikan sering menganjurkan bahwa dalam melaksanakan proses pembelajaran sebaiknya guru menggunakan media yang lengkap, sesuai dengan keperluan dan menyentuh berbagai indra. Untuk memenuhi keperluan itu, maka penggunaan multimedia adalah salah satu alternatif pilihan yang baik untuk pengajaran dan pembelajaran yang berkesan (Surasmi, 2016).

Berdasarkan penjelasan di atas Pembelajaran berbasis multimedia dapat digunakan secara tatap muka atau secara langsung dengan menggunakan alat elektronik berupa laptop dan alat bantu berupa proyektor, dan dapat digunakan secara daring atau online, serta dapat pula digunakan pada situasi yang menggabungkan keduanya (*blended*

learning). Pembelajaran berbasis multimedia dapat digunakan dalam banyak model pembelajaran. Pembelajaran berbasis multimedia memiliki banyak keunggulan dibanding dengan menggunakan papan tulis. Pembelajaran berbasis multimedia hampir melibatkan seluruh indra. Sehingga proses pembelajaran dapat lebih maksimal dengan terlibatnya banyak indra.

2. Motivasi Belajar

Menurut Mallayu S.P dalam Entin Suwartin mengemukakan bahwa motivasi merupakan salah satu aspek psikis manusia yang dapat mendorong untuk mencapai suatu tujuan Motivasi berasal dari kata latin *Movere* yang berarti dorongan atau menggerakkan (Suwartin, n.d.). G.R Terry dalam Entin Suwartin juga berpendapat bahwa motivasi adalah keinginan yang terdapat pada diri seorang individu yang merangsangnya untuk melakukan tindakan-tindakan (Suwartin, n.d.).

Motivasi belajar pada peserta didik tidak sama kuatnya, ada peserta didik yang motivasinya bersifat intrinsik dimana kemauan belajarnya lebih kuat dan tidak tergantung pada faktor di luar dirinya. Sebaliknya

dengan peserta didik yang motivasi belajarnya bersifat ekstrinsik, kemauan untuk belajar sangat tergantung pada kondisi di luar dirinya. Namun demikian, di dalam kenyataan motivasi ekstrinsik inilah yang banyak terjadi, terutama pada anak-anak dan remaja dalam proses belajar. Proses pembelajaran akan berhasil manakala peserta didik mempunyai motivasi dalam belajar. Oleh karena itu, pendidik perlu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, pendidik dituntut kreatif membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan (energi) seseorang yang dapat menimbulkan tingkat kemauan dalam melaksanakan suatu kegiatan. Kemauan baik yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri (motivasi intrinsik) maupun dari luar individu (motivasi ekstrinsik). Seberapa kuat motivasi yang dimiliki individu akan banyak menentukan kualitas perilaku yang ditampilkannya, baik dalam konteks belajar, bekerja maupun dalam kehidupan lainnya (Suprihatin, 2015).

Motivasi merupakan faktor penting yang dapat mempengaruhi keberhasilan proses belajar. Jika seorang peserta didik memiliki motivasi belajar, ia akan cepat mengerti dan mengingatnya. Motivasi juga merupakan faktor utama yang menentukan keaktifan belajar peserta didik atau sebagai faktor yang menentukan keterlibatan peserta didik secara efektif dalam belajar. Motivasi ini besar sekali pengaruhnya terhadap proses pembelajaran sebab dengan motivasi seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya, tanpa motivasi seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu dengan baik (Suwartin, n.d.).

Menurut Lestari dan Yudhanegara dalam Trygu, adapun indikator motivasi belajar yaitu sebagai berikut:

- a. Adanya dorongan dan kebutuhan belajar
- b. Menunjukkan perhatian dan minat terhadap tugas-tugas yang diberikan
- c. Tekun menghadapi tugas
- d. Ulet menghadapi kesulitan
- e. Adanya hasrat dan keinginan berhasil (Trygu, 2020).

Sedangkan menurut Hamzah B. Uno dalam Subaru Utama Olpado dan Yeni Heryan, Indikator motivasi belajar antara lain sebagai berikut:

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan belajar
- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- d. Adanya penghargaan dalam belajar
- e. adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif (Heryani, 2017).

Penggunaan media dalam proses pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Motivasi mendorong timbulnya kelakuan dan mempengaruhi serta mengubah kelakuan. Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Seorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik pula. Dengan kata lain, dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik pula. Intensitas motivasi seorang siswa akan sangat

menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya (Suwartin, n.d.).

Berdasarkan penjelasan di atas motivasi adalah keinginan dari dalam diri seseorang yang mendorong untuk melakukan lebih. Tidak semua peserta didik memiliki tingkat motivasi yang sama. Ada yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri, ada pula yang berasal dari luar. Oleh karena itu pendidik harus mampu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan motivasi peserta didik adalah dengan penentuan media yang baik dan menarik dari pendidik. Dengan penggunaan media yang menarik maka akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat lebih hidup.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Ada beberapa hasil penelitian sebelumnya yang relevan atau berhubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu sebagai berikut :

1. Penelitian oleh Puput Sriyuni Bukhori, dkk (2017), berjudul “Efektifitas Penggunaan Media Sosial *Line Messenger* terhadap Motivasi Belajar Siswa”.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian tersebut adalah penggunaan media sosial *line messenger* terhadap motivasi belajar siswa mengalami perubahan. Hal ini dibuktikan dari hasil hipotesis uji- T yang dimana pengujian H_0 diterima atau uji-T menyatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Puput Sriyuni Bukhori, dkk dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan motivasi belajar sebagai variabel dependen atau variabel terikat. Sedangkan perbedaannya yaitu mengenai variabel independen atau variabel bebas. Dalam teknik pengumpulan data yang dilakukan Puput Sriyuni Bukhori, dkk menggunakan angket dan diberikan *posttest*. Tetapi pada penelitian ini hanya menggunakan angket karena tidak perlu menggunakan pre test dan post test.

2. Penelitian oleh Ahmad Mizan Ghofari, dkk berjudul "Efektifitas Pembelajaran Berbasis Multimedia Menggunakan *Power Point* dengan Pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based*

Learning) Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa”. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian tersebut adalah Tidak terdapat interaksi antara penerapan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Menggunakan *Power Point* maupun Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) dengan tingkat motivasi belajar siswa terhadap efektivitas pembelajaran matematika siswa kelas XI IPA SMA Negeri 1 Saradan. Hal ini dibuktikan dari hasil H_{0AB} diterima, artinya tidak terdapat interaksi antara penerapan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Menggunakan *Power Point* dan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) dengan tingkat motivasi belajar siswa terhadap efektivitas pembelajaran di kelas XI IPA SMA Negeri 1 Saradan.

Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Mizan Ghofari, dkk dengan penelitian ini yaitu sama-sama sama-sama menggunakan motivasi belajar sebagai variabel dependen atau variabel terikat. Sedangkan perbedaannya yaitu mengenai variabel

independen atau variabel bebas. Dalam teknik pengumpulan data yang dilakukan Ahmad Mizan Ghofari, dkk menggunakan angket dan diberikan tes. Tetapi pada penelitian ini hanya menggunakan angket karena tidak perlu menggunakan pre test dan post test.

3. Penelitian oleh Mia Aina yang berjudul “Efektifitas Pemanfaatan Multimedia Interaktif Pembelajaran Ipa-Biologi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pria dan Wanita SMP 19 Kota Jambi”. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian tersebut adalah terdapat Interaksi antara penggunaan media interaktif dan motivasi siswa pria dan wanita SMP 19 Kota Jambi yang berarti terdapat pengaruh pemanfaatan multimedia interaktif Pembelajaran IPA-Biologi terhadap motivasi siswa Pria dan wanita. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis data menggunakan anova untuk interaksi dua faktor maka didapat kesimpulan yaitu terdapat Interaksi antara penggunaan media interaktif dan motivasi siswa pria dan wanita SMP 19 Kota Jambi yang artinya Terdapat pengaruh pemanfaatan pemanfaatan multimedia interaktif

Pembelajaran IPA-Biologi terhadap motivasi siswa Pria dan wanita.

Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Mia Aini dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan motivasi belajar sebagai variabel dependen atau variabel terikat. Sedangkan perbedaannya yaitu mengenai variabel independen atau variabel bebas. Dalam teknik pengumpulan data yang dilakukan Mia Aini menggunakan angket dan diberikan tes. Tetapi pada penelitian ini hanya menggunakan angket karena tidak perlu menggunakan pre test dan post test.

C. Hipotesis

Perumusan hipotesis penelitian merupakan langkah ketiga dalam penelitian, setelah penelitian mengemukakan landasan teori dan kerangka berpikir. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan

data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik (Sugiono, 2019).

Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- Ho : Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia tidak efektif terhadap Motivasi Belajar Siswa.
- Ha : Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia efektif terhadap Motivasi Belajar Siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam penelitian eksperimen. Menurut Iskandar penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang menuntut peneliti memanipulasi dan mengendalikan satu atau lebih variabel bebas serta mengamati variabel terikat, untuk melihat perbedaannya atau suatu penelitian yang melihat hubungan sebab akibat kepada dua atau lebih variabel dengan memberi perlakuan (treatment) kepada kelompok eksperimen. Untuk melihat pengaruhnya, maka kelompok eksperimen yang diberi treatment dibandingkan dengan kelompok eksperimen yang tidak diberi treatment, kelompok ini biasa disebut kelompok kontrol (Aprilia, 2015).

Pada penelitian ini, terdapat dua kelas yang akan di uji, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas yang diajar menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia, sedangkan kelas kontrol merupakan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Syarifuddin Azwar pendekatan kuantitatif menekankan analisisnya pada data-data numerikal (angka) yang diolah dengan metode statistika (Aprilia, 2015).

B. Definisi Variabel

Kata “variabel” hanya ada pada penelitian kuantitatif, karena penelitian kuantitatif berpandangan bahwa suatu gejala dapat diklarifikasikan menjadi variabel-variabel. Menurut Hatch dan Farhady secara teoritis variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang, atau objek, yang mempunyai “variasi” antara satu orang dengan yang lain atau suatu objek dengan objek yang lain (Sugiono, 2019).

Berdasarkan objek yang diteliti dan diamati, maka variabel dalam penelitian ini ada 2 yaitu variabel X dan variabel Y. Variabel X disebut juga variabel independent atau variabel bebas, dimana variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen atau terikat. Dalam penelitian ini variabel X atau variabel bebasnya adalah penggunaan media pembelajaran

berbasis multimedia. Media pembelajaran berbasis multimedia merupakan suatu sarana penghubung antara pendidik dan peserta didik dalam suatu proses pembelajaran yang dapat digunakan baik secara tatap muka, daring maupun situasi yang menggabungkan antara tatap muka dan daring (*Blended Learning*). Sedangkan variabel Y disebut juga variabel terikat, dimana variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel Y atau variabel terikat pada penelitian ini adalah motivasi belajar siswa. Motivasi belajar merupakan dorongan yang berasal dari dalam diri peserta didik untuk menjadi lebih baik lagi dan menumbuhkan semangat dalam menerima materi atau informasi yang disampaikan oleh pendidik.

C. Tempat Dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 5 Sinjai berlokasi di Kelurahan Biringngere, Kecamatan Sinjai Utara, Kabupaten Sinjai, Provinsi Sulawesi Selatan.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan selama satu bulan. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender pendidikan sekolah.

D. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono populasi adalah keseluruhan objek penelitian atau wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Arifin, 2017).

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI MIPA SMAN 5 Sinjai yang berjumlah 136 orang.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari populasi yang hendak diteliti (Arifin, 2017). Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas yang dipilih dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Teknik *simple random sampling* yaitu pengambilan sampel sevara acak dimana pengambilan sampel memberikan

peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel (Munawar, 2020). Maka dua kelas tersebut akan digunakan dan dibagi untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas yang akan diberikan perlakuan, yaitu pembelajaran berbasis multimedia. Sedangkan kelas kontrol merupakan kelas yang tidak diberi perlakuan atau menggunakan pembelajaran secara konvensional. Kelas eksperimen pada penelitian ini adalah kelas XI MIPA 1 yang berjumlah 33 orang. Sedangkan yang menjadi kelas kontrol pada penelitian ini adalah kelas XI MIPA 2 dengan jumlah 33 orang.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah teknik kuesioner/angket. Menurut Sugiyono koesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Koesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa

diharapkan dari responden. Koesioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas. Koesioner dapat berupa pertanyaan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui post atau internet (Arifin, 2017).

F. Instrumen Penelitian

Menurut Suharismi Arikunto instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik sehingga lebih mudah untuk diolah. Instrumen sebagai alat pengumpulan data penelitian perlu memenuhi tiga persyaratan penting diantaranya yaitu valid, reliabel dan bermanfaat (Arifin, 2017).

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah instrumen angket respon siswa untuk mengetahui tanggapan siswa. Instrumen angket yang perlu dibuat yaitu instrumen angket untuk mengukur motivasi belajar siswa.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses paling vital dalam sebuah penelitian. hal ini berdasarkan argumentasi bahwa

analisa inilah data yang diperoleh peneliti bisa diterjemahkan menjadi hasil yang sesuai dengan kaidah ilmiah. Analisis data berasal dari hasil pengumpulan data. Sebab data yang telah terkumpul, bila tidak dianalisis hanya menjadi barang yang tidak bermakna, tidak berarti, menjadi data yang mati, data yang tidak berbunyi. Oleh karena itu, analisis data berfungsi untuk memberi arti, makna, dan nilai yang terkandung dalam data itu (Sandu Siyoto, 2015). Dalam penelitian ini, data diperoleh dari hasil pengisian angket Siswa kelas XI MIPA SMAN 5 Sinjai. Kemudian data tersebut di analisis dengan analisis deskriptif kuantitatif dan analisis statistika Inferensial, sehingga memperoleh gambaran terkait efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia terhadap motivasi belajar siswa kelas XI MIPA SMAN 5 Sinjai.

1. Analisis Data Deskriptif

Statistik deskriptif adalah suatu teknik pengelolaan data yang tujuannya untuk menuliskan dan menganalisis kelompok data tanpa membuat atau menarik kesimpulan atau populasi yang diamati. Statistik jenis ini memberikan cara untuk mengurangi

jumlah data kedalam bentuk yang dapat diolah dan menggambarkannya dengan tepat dengan rata-rata, perbedaan, hubungan dan sebagainya. Analisis statistik deskriptif, dimaksudkan untuk memperoleh nilai rata-rata hitung, variansi, standar Deviasi dari masing-masing variabel yang diteliti, adapun rumus yang digunakan. Proses pengolahan untuk menguji analisis statistik deskriptif tersebut dilakukan dengan menggunakan SPSS.

2. Analisis Statistika Inferensial

a) Uji normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau diambil dari populasi normal. Karena data yang berdistribusi normal merupakan syarat dilakukannya tes parametrik. Sedangkan untuk data yang tidak mempunyai distribusi normal maka analisisnya menggunakan non parametrik,. Metode klasik dalam pengujian normalitas suatu data tidak begitu rumit. Berdasarkan pengalaman empiris beberapa pakarstatistik data yang banyaknya lebih dari 30

angka ($n > 30$) maka sudah dapat diasumsikan berdistribusi normal. Biasa dikatakan sebagai sampel besar (Qomusuddin, 2019).

b) Uji Homogenitas

Uji Homogenitas adalah suatu prosedur uji statistik yang dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Pada analisis regresi, persyaratan analisis yang dibutuhkan adalah bahwa galat regresi untuk setiap pengelompokan berdasarkan variabel terikatnya memiliki variansi yang sama. Jadi dapat dikatakan bahwa uji homogenitas bertujuan untuk mencari tahu apakah dari beberapa kelompok data penelitian memiliki variansi yang sama atau tidak (Himawanto, 2017).

c) Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan setelah uji normalitas dan homogenitas yang telah diketahui hasilnya, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dimana penggunaan uji-t menggunakan *Paired Sample t-test*. *Paired sample t-test* digunakan untuk

uji beda pada sample yang berpasangan.. Kriteria yang digunakan yaitu H_0 diterima apabila nilai $p > \alpha$ dan H_0 ditolak jika $p < \alpha$ dimana nilai $\alpha = 0,05$ (Wijaya, 2013). Hipotesis uji-t dua sisi (*two tailed* atau *two-tailed test*) dengan hipotesis: $H_0 : \mu_1 = \mu_2$: Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia tidak efektif terhadap Motivasi Belajar Siswa. $H_1: \mu_1 \neq \mu_2$: Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia efektif terhadap Motivasi Belajar Siswa.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

UPT SMAN 5 Sinjai dibuka sejak tahun 1990 yang merupakan alih fungsi dari SPG Negeri Sinjai. Gedung sekolah diresmikan pada tanggal 2 Juni 1992. Sampai saat ini sudah 27 kali menamatkan siswa, yakni sejak tahun 1992 s.d tahun 2019. Sejak Januari 2017 berubah menjadi UPT SMAN 5 Sinjai. Sekolah ini pada tahun pertama berdirinya dipimpin oleh Bapak Drs. H. Achmad Mandjade (1992 s.d 2002), Arifuddin Pamin, BA.(2002 s.d 2005), Drs.A.Muchtar Mappatoba, M.Pd. (2005 s.d 2006), Drs. H. Jufri Baso, M.Pd. (2006 s.d 2011), Drs. Arham, MM. (2011 s.d 2018), kemudian dilanjutkan oleh Bapak Aliyuddin, M.Pd. (2018 s.d sekarang).

1. Data UPT SMAN 5 Sinjai

Nama Sekolah	: UPT SMAN 5 Sinjai
NPSN	: 40304500
Provinsi	: Sulawesi Selatan
Pemerintah Kab / Kota	: Sinjai
Kecamatan	: Sinjai Utara
Kelurahan	: Biringere

Alamat : Jl. H. A. Latief No. 6
Sinjai
Kode Pos : 92611
Telepon : (0482) 21153
Daerah : Perkotaan
Status Sekolah : Negeri
Akreditasi : A
Tanggal SK Pendirian : 15/07/1991
Tanggal SK Izin Operasional : 15/07/1991
Luas tanah : 20.000 m².
Luas bangunan : 7.304,25 m²
Status tanah & bangunan : Milik sendiri
Jumlah ruang belajar : 23 kelas
Waktu belajar : Pagi, Pukul 07.30 s.d.
14.00 Wita
Mata pelajaran Bahasa Asing : Bahasa Jerman
Jenis Kegiatan Ekstrakurikuler: KIR, PKS, PMR, OSIS,
Pramuka, SMADAPAL,
Paskibra, Seni Tari, Seni
Vokal, dan Rohis.

2. Visi , Misi dan Tujuan Sekolah

UPT SMAN 5 Sinjai merumuskan Visi, Misi dan Tujuan yaitu :

a. Visi

“Unggul dalam Mutu, Berwawasan Lingkungan yang Berasaskan Iman dan Taqwa.”

b. Misi

- 1) Menciptakan kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan sehingga setiap siswa dapat mengembangkan diri secara optimal.
- 2) Meningkatkan profesionalisme semua personil sekolah, agar dapat memberikan pelayanan / pembelajaran secara optimal.
- 3) Menerapkan manajemen terbuka dan partisipatif.
- 4) Mengembangkan kecerdasan intelektual, kecerdasan spiritual dan kecerdasan emosional secara terpadu.
- 5) Mengembangkan pendidikan berwawasan lingkungan

c. Tujuan

Untuk mewujudkan Visi dan Misi UPT SMAN 5 Sinjai, maka ditetapkan tujuan yang ingin dicapai,yaitu :

- 1) Rata-rata Ujian Nasional (UN) minimal 7,50.
- 2) Lulusan yang berhasil diterima masuk PTN minimal 65 %.
- 3) Rata-rata daya serap siswa 85 %.
- 4) Menjadi juara dalam Pra-Olimpiade MIPAS Tingkat Kabupaten.
- 5) Mempunyai Tim Olahraga, Seni dan Keagamaan yang dapat menjadi finalis Tingkat Provinsi.
- 6) Mempunyai kelompok peduli lingkungan alam dan sosial melalui kegiatan ekstrakurikuler.

Mewujudkan sekolah yang bersih, hijau dan sehat.

3. Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Tabel 4.1
Keadaan Guru dan Pegawai UPT SMAN 5 SINJAI

KEADAAN GURU DAN PEGAWAI UPT SMAN 5 SINJAI				
		PRIA	WANITA	JUMLAH
GURU	PNS	11	21	32
	NON PNS	1	10	11

PEGAWAI	PNS	0	2	2
	NON PNS	4	4	8
JUMLAH		16	37	53

B. Deskripsi Hasil Uji Analisis

1. Uji Validitas dan Realibilitas

a. Uji Validitas

Instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah angket, sebelum instrumen digunakan untuk melaksanakan penelitian maka instrumen tersebut harus diuji coba terlebih dahulu kepada sejumlah responden yang telah ditetapkan untuk menguji validitasnya. Jika instrumen dinyatakan valid maka peneliti siap menggunakan angket tersebut untuk penelitian. Instrumen penelitian ini telah diuji coba kepada 35 responden pada 15 Juni 2021. Adapun sampel uji coba penelitian ini adalah siswa kelas XI Iis 1 di SMA Negeri 5 Sinjai. Adapun hasil uji coba validitas sebagai berikut:

Tabel 4.2
Hasil Uji Validitas Fasilitas Belajar

No Item Soal	Correlation Pearson	$R_{\text{tabel}}(\text{Sig}.0.05)$	Keterangan
P1	0,511	0,334	Valid

P2	0,511	0,334	Valid
P3	0,383	0,334	Valid
P4	0,495	0,334	Valid
P5	0,582	0,334	Valid
P6	0,600	0,334	Valid
P7	0,507	0,334	Valid
P8	0,418	0,334	Valid
P9	0,562	0,334	Valid
P10	0,610	0,334	Valid
P11	0,610	0,334	Valid
P12	0,382	0,334	Valid
P13	0,511	0,334	Valid
P14	0,600	0,334	Valid
P15	0,511	0,334	Valid
P16	0,474	0,334	Valid
P17	0,610	0,334	Valid
P18	0,582	0,334	Valid
P19	0,539	0,334	Valid
P20	0,346	0,334	Valid
P21	0,346	0,334	Valid
P22	0,411	0,334	Valid
P23	0,383	0,334	Valid
P24	0,537	0,334	Valid
P25	0,482	0,334	Valid
P26	0,465	0,334	Valid
P27	0,539	0,334	Valid
P28	0,411	0,334	Valid
P29	0,471	0,334	Valid
P30	0,474	0,334	Valid
P31	0,346	0,334	Valid
P32	0,580	0,334	Valid
P33	0,465	0,334	Valid
P34	0,580	0,334	Valid
P35	0,580	0,334	Valid
P36	0,382	0,334	Valid

P37	0,539	0,334	Valid
P38	0,355	0,334	Valid

Dari tabel diatas dapat diketahui, sebuah item dinyatakan valid jika hasil hitung *Correaltion pearson* $>$ $r_{\text{tabel (sig.0.005)}}$. Untuk menentukan nilai $r_{\text{tabel (sig.0.005)}}$ dapat dilihat pada tabel *r product moment* dengan jumlah data (N) = 35 pada lampiran. Berdasarkan tabel *r product moment* pada signifikan 5% diketahui r_{tabel} sebesar 0,334. Sehingga item setiap skala yang penggunaan media pembelajaran terdiri dari 38 item pertanyaan dinyatakan valid.

b. Uji Realibilitas

Pada penelitian ini uji reabilitas menggunakan *Alpha Cronbach Moment* dengan bantuan aplikasi *SPSS Statistics 25*. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji reabilitas ini yaitu, jika nilai *cronbach's alpha* $>$ 0,60 maka Angket dinyatakan reliabel atau konsisten. Sedangkan jika nilai *cronbach's alpha* $<$ 0,60 maka Angket dinyatakan tidak reliabel atau tidak

konsisten. Adapun hasil uji reabilitas angket sebagai berikut:

Tabel 4.3
Hasil Uji Reliabilitas Motivasi Belajar Siswa

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,915	38

Berdasarkan tabel 4.3 diatas, diketahui bahwa jika nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,915 dari 38 item pernyataan. Karena nilai output *Cronbach's Alpha* $> 0,660$ atau $0,915 > 0,660$ sehingga dapat disimpulkan bahwa item-item pernyataan pada angket motivasi belajar memiliki tingkat reliabilitas tinggi.

2. Analisis Deskriptif

Hasil analisis deskriptif motivasi belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol matematika siswa pada materi barisan dan dereyt kelas XI MIPA 1 dan kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 5 Sinjai

Berdasarkan hasil angket motivasi belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol di kelas XI MIPA 1 dan XI MIPA 2 SMA Negeri 5 Sinjai dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia, maka diperoleh data motivasi belajar

matematika siswa pada materi barisan dan deret yang disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi berikut ini.

Tabel 4.4
Distribusi Frekuensi Nilai Motivasi Belajar Siswa Kelas
Eksperimen

Interval Kelas		Frequency
Valid	100-107	2
	108-115	2
	116-123	5
	124-131	9
	132-139	9
	140-147	4
	148-155	2
	Total	33

Sumber: Hasil analisis data dengan SPSS 25.0

Tabel 4.5
Distribusi Frekuensi Nilai Motivasi Belajar Siswa Kelas
Kontrol

Interval Kelas		Frequency
Valid	100-107	4
	108-115	10
	116-123	6
	124-131	7
	132-139	4
	140-147	1
	148-155	1
	Total	33

Sumber: Hasil analisis data dengan SPSS 25.0

Data-data pada tabel 4.4 dan tabel 4.5 diatas dijadikan sebagai acuan dalam pengolahan analisis

deskriptif. Hasil analisis deskriptif dari diatas dapat ditunjukkan pada Tabel 4.6 berikut ini.

Tabel 4.6.
Data Motivasi Belajar (Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol) XI MIPA 1 dan XI MIPA 2 SMA Negeri 5 Sinjai

Statistics			
		Eksperimen	Kontrol
N	Valid	33	33
	Missing	0	0
Mean		128.79	120.55
Median		129.00	120.00
Mode		124 ^a	100
Std. Deviation		11.845	12.498
Variance		140.297	156.193
Range		50	50
Minimum		100	100
Maximum		150	150

Sumber: Hasil analisis data dengan SPSS 25.0

Berdasarkan Tabel 4.6 diatas, maka dapat dijelaskan bahwa untuk nilai motivasi belajar matematika siswa untuk kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia diperoleh nilai maksimum atau nilai tertinggi sebesar 150. Sedangkan nilai minimum ialah nilai terendah yang diperoleh siswa sebesar 100. Sementara untuk nilai rata-rata (*mean*) yang diperoleh sebesar 128,79. Selain itu, terlihat juga besar nilai standar deviasi adalah 11,845 dan untuk nilai variansi adalah 140,297.

Untuk nilai motivasi belajar matematika siswa pada kelas kontrol diperoleh nilai maksimum sebesar 150. Sedangkan nilai minimum yang diperoleh siswa sebesar 100. Sementara untuk nilai rata-rata (*mean*) yang diperoleh sebesar 120,55. Selain itu, terlihat juga besar nilai standar deviasi adalah 12,498 dan untuk nilai variansi adalah 156,193.

Berdasarkan data yang diperoleh dan hasil analisis deskriptif, maka motivasi belajar matematika siswa kelas XI MIPA 1 dan XI MIPA 2 SMA Negeri 5 Sinjai kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dikategorikan dengan hasil yang menunjukkan pada Tabel 4.7 berikut ini.

Tabel 4.7
Kategorisasi Motivasi Belajar Matematika Siswa
Kelas XI MIPA 1 dan XI MIPA 2 SMA Negeri 5 Sinjai

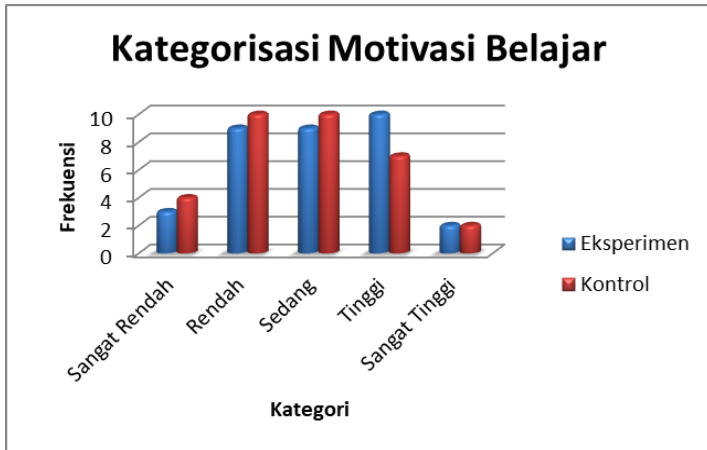
Rentang Nilai		Frekuensi		Kategori
Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol	
$X < 114$	$X < 101$	3	4	Sangat Rendah
$114 < X \leq 125$	$101 < X \leq 115$	9	10	Rendah
$125 < X \leq 134$	$115 < X \leq 127$	9	10	Sedang
$134 < X \leq 147$	$127 < X \leq 141$	10	7	Tinggi

X > 147	X > 141	2	2	Sangat Tinggi
TOTAL		33	33	

Sumber: Hasil analisis data dengan Excel

Berdasarkan Tabel 4.7 maka dapat diperoleh bahwa sebaran skor motivasi belajar matematika siswa berdasarkan pada kategori distribusi frekuensi. Dimana untuk kategorisasi motivasi belajar matematika siswa pada kelas eksperimen terdapat 3 siswa dalam kategori sangat rendah, 9 siswa dalam kategori rendah, 9 siswa dalam kategori sedang, 10 siswa dalam kategori tinggi dan 2 siswa dalam kategori sangat tinggi. Sedangkan untuk motivasi belajar matematika siswa pada kelas kontrol terdapat 4 siswa dalam kategori sangat rendah, 10 siswa dalam kategori rendah, 10 siswa untuk kategori sedang, 7 siswa untuk kategori tinggi, dan 2 siswa dalam kategori sangat tinggi.

Data pada tabel 4.7 Kategorisasi motivasi belajar dapat pula digambarkan dalam bentuk histogram kategorisasi pada gambar 4.1 berikut ini.



Gambar 4.1.
Histogram kategorisasi Skor Motivasi Belajar
Matematika Siswa Kelas XI MIPA 1 dan XI MIPA
2 SMA Negeri 5 Sinjai

3. Analisis Inferensial

Statistik inferensial yang dimaksudkan adalah untuk menguji hipotesis. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji T. Sebelum melakukan uji hipotesis atau uji T terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji prasyarat dilaksanakan untuk menguji data yang telah diperoleh sehingga dapat diuji hipotesisnya.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui suatu data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui data-data yang telah diperoleh dari hasil penelitian berdistribusi normal. Pada penelitian ini uji normalitas yang digunakan adalah Shapiro-Wilk dengan taraf signifikan 0,05 dengan bantuan aplikasi SPSS Statistics 25. Adapun hasil uji normalitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut.

Tabel 4.8
Uji Normalitas Motivasi Belajar Matematika Siswa
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tests of Normality				
	KELAS	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
HASIL	eksperimen	.977	33	.700
	kontrol	.962	33	.288
*. This is a lower bound of the true significance.				
a. Lilliefors Significance Correction				

Sumber: Hasil analisis data dengan SPSS 25.0

Berdasarkan tabel 4.8 pada kelas eksperimen yang diberikan angket diperoleh nilai signifikan sebesar 0,700. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,700 > 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa

hasil angket pada kelas eksperimen berdistribusi normal.

Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai signifikan untuk hasil angket diperoleh nilai signifikan sebesar 0,288. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,288 > 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil angket pada kelas kontrol berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui dua atau lebih kelompok data berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama atau homogen. Hasil perhitungan homogenitas menggunakan uji *one way ANOVA* dengan menggunakan program *SPSS 25, 0 for windows*. Syarat homogen pada uji *one way ANOVA* adalah $\text{Sig} > 0,05$. Hasil uji homogenitas sebagai berikut:

Tabel 4.9
Uji Homogenitas Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas
Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variances				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL	.088	1	64	.767

Sumber: hasil analisis data dengan *SPSS 25.0*

Berdasarkan tabel 4.9 hasil uji homogenitas diperoleh nilai signifikansi motivasi belajar $> 0,05$ atau $0,767 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang memiliki variansi yang homogen

c. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji prasyarat dan data terbukti normal dan homogen, maka analisis dilanjutkan dengan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis digunakan untuk membuktikan kebenaran hipotesis dalam penelitian ini. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *paired sampel t-test*.

Adapun hipotesis pada penelitian ini sebagai berikut:

Ho : Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia tidak efektif terhadap Motivasi Belajar Siswa.

Ha : Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia efektif terhadap Motivasi Belajar Siswa.

Kaidah pengujian pada uji *paired sampel t-test* sebagai berikut:

- a. Jika nilai $Sig.(2-tailed) > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia tidak efektif terhadap motivasi belajar siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 5 Sinjai.
- b. Jika nilai $Sig.(2-tailed) < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia efektif terhadap motivasi belajar siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 5 Sinjai.

Berikut ini tabel hasil uji *paired sampel t-test* dengan menggunakan menggunakan program *SPSS 25.0 for windows*.

Tabel 4.10
Hasil Uji *Paired Sampel t-Test* Motivasi Belajar Siswa

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tail ed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Eksperimen - Kontrol	8.242	11.726	2.041	4.085	12.400	4.038	32	.000

Sumber: Hasil analisis data dengan *SPSS 25.0*

Berdasarkan tabel 4.10 diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Nilai signifikansi yang diperoleh tersebut lebih kecil dari 0.05 atau $0,000 < 0.05$. Karena pada kaidah pengujian jika nilai *Sig.(2-tailed)* < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, dengan kata lain penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia efektif terhadap motivasi belajar siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 5 Sinjai.

C. Pembahasan

1. Gambaran hasil angket motivasi belajar siswakelas XI MIPA SMA Negeri 5 Sinjai

Hasil angket motivasi belajar siswa terlihat pada pengkategorian nilai di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, nilai motivasi belajar matematika siswa untuk kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia diperoleh nilai tertinggi sebesar 150 dan nilai terendah sebesar 100. Sementara untuk nilai rata-rata (*mean*) yang diperoleh sebesar 128,79. Selain itu, terlihat juga besar nilai standar deviasi adalah 11,845

dan untuk nilai variansi adalah 140,297. Serta, kategorisasi motivasi belajar matematika siswa pada kelas eksperimen terdapat 3 siswa dalam kategori sangat rendah, 9 siswa dalam kategori rendah, 9 siswa dalam kategori sedang, 10 siswa dalam kategori tinggi dan 2 siswa dalam kategori sangat tinggi.

Sedangkan untuk nilai motivasi belajar matematika siswa pada kelas kontrol diperoleh nilai maksimum sebesar 150 dan nilai minimum sebesar 100. Sementara untuk nilai rata-rata (*mean*) yang diperoleh sebesar 120,55. Selain itu, terlihat juga besar nilai standar deviasi adalah 12,498 dan untuk nilai variansi adalah 156,193. Serta, kategorisasi motivasi belajar matematika siswa pada kelas kontrol terdapat 4 siswa dalam kategori sangat rendah, 10 siswa dalam kategori rendah, 10 siswa untuk kategori sedang, 7 siswa untuk kategori tinggi, dan 2 siswa dalam kategori sangat tinggi.

2. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI MIPA SMA Negeri 5 Sinjai

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa

pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia. Hal ini berdasarkan hasil uji *paired Sample t-test* yang diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Nilai signifikansi yang diperoleh tersebut lebih kecil dari 0.05 atau $0,000 < 0.05$. Karena pada kaidah pengujian jika nilai *Sig.(2-tailed)* < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Puput Sriyuni Bukhori, dkk, yang berjudul “Efektifitas Penggunaan Media Sosial *Line Messenger* terhadap Motivasi Belajar Siswa”. Pada penelitian ini diperoleh hasil bahwa penggunaan media sosial *line messenger* terhadap motivasi belajar siswa mengalami perubahan dengan pengujian H_0 diterima atau uji-T menyatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Mizan Ghofari, dkk berjudul “Efektifitas Pembelajaran Berbasis Multimedia Menggunakan *Power Point* dengan Pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah

(*Problem Based Learning*) Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa”. Diperoleh hasil bahwa adalah tidak terdapat interaksi antara penerapan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Menggunakan *Power Point* maupun Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) dengan tingkat motivasi belajar siswa terhadap efektivitas pembelajaran matematika siswa kelas XI IPA SMA Negeri 1 Saradan. Sementara pada penelitian lain yang dilakukan oleh Mia Aina yang berjudul “Efektifitas Pemanfaatan Multimedia Interaktif Pembelajaran Ipa-Biologi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pria dan Wanita SMP 19 Kota Jambi”. Diperoleh hasil, bahwa terdapat Interaksi antara penggunaan media interaktif dan motivasi siswa pria dan wanita SMP 19 Kota Jambi yang artinya Terdapat pengaruh pemanfaatan pemanfaatan multimedia interaktif Pembelajaran IPA-Biologi terhadap motivasi siswa Pria dan wanita.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian lain yang mendukung penelitian ini yang menemukan adanya peningkatan motivasi belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia. Oleh karena itu, pada penelitian ini diperoleh hasil bahwa penggunaan media

pembelajaran berbasis multimedia efektif terhadap motivasi belajar siswa Kelas XI MIPA SMA Negeri 5 Sinjai.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Adapun kesimpulan pada penelitian ini adalah berdasarkan hasil analisis deskriptif diperoleh untuk nilai rata-rata (*mean*) dari kelas eksperimen sebesar 128,79. Sedangkan untuk nilai motivasi belajar matematika siswa pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 120,55. Sementara hasil uji *paired Sample t-test* yang diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Nilai signifikansi yang diperoleh tersebut lebih kecil dari 0.05 atau $0,000 < 0.05$. Karena pada kaidah pengujian jika nilai *Sig.(2-tailed)* < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, dengan kata lain bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia efektif terhadap motivasi belajar siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 5 Sinjai.

B. Saran

Adapun saran yang dikemukakan oleh peneliti berkaitan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi peserta didik agar dapat menggunakan atau memanfaatkan media pembelajaran untuk meningkatkan

motivasi belajar matematika siswa.

2. Bagi pendidik mampu memanfaatkan media dengan baik dan mampu menyediakan berbagai macam media yang lebih kreatif
3. Bagi pihak sekolah agar dapat meningkatkan sarana yang mendukung proses pembelajaran dengan baik sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, N. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs 5 Untuk SMK Kelas Xi Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen.*
- Aprilia, E. F. (2015). *Pengaruh Media Pembelajaran Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran PAI di SMA Islam Soerjo Alam Ngajum Malang.*
- Arifin, S. (2017). *Pengaruh Pemanfaatan Media Internet Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas XI SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung.*
- Diariono, D. A. (2018). *Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia. Jurnal Teknologi Informasi DINAMIKA, 8(2).*
- Heryani, S. U. O. & Y. (2017). *Korelasi Antara Motivasi Belajar dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Peserta Didik Menggunakan Model Problem Bades Learning (PBL). Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika, 3(1).*
- Himawanto, H., Yulingga N. H. & W. (2017). *Statistik Pendidikan. In Yogyakarta: Deepublish.*
- Karo-Karo, I. R. & R. S. (2018). *Manfaat Media dalam Pembelajaran. AXIOM, 7(2).*
- Kristiani, M. (2021). *Kelebihan dan Kekurangan Multimedia.*

<http://mayakristiani.blogspot.com/2014/01/kelebihan-dan-kekurangan-multimedia.html?m=1>.

- Lingarjati, L. (2017). *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd Gugus Pangeran Diponegoro Kecamatan Comal Kabupaten Pemalan*.
- Muhammad, N. A. & F. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. *Jurnal Agastya*, 8(2).
- Munawar, M. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Alata Peraga terhadap Tingkat Pemahaman Siswa pada Materi Sistem Ekskresi di SMA Negeri 1 Watopute. *Jurnal Kulidawa*, 1(1).
- Musarofah, S. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Video Animasi Bermuatan Ayat Al-Quran dengan Output Youtube*.
- Nita, I. D. K. & S. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *Journal of Computer and Information Technology*, 1(2).
- Nurjannah, N., Kaswar, A. B. & Kasim, E. W. (2021). *Efektivitas Gemifikassi Dalam Pembelajaran Matematika*.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1).
- Oktarika, W. D. & D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Guru

- IPA DI Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 8(1).
- Qomusuddin, I. F. (2019). statistika pendidikan lengkap dengan aplikasi IBM SPSS Statistic 20.0. In *Yogyakarta: Deepublish*.
- Ramen, E. A. (2020). Pengantar Media Pembelajaran. In *Cet. I: Yayasan Kita Menulis*.
- Sandu, S., dan A. S. M. (2015). Dasar Metodologi Penelitian. In *Yogyakarta: Literasi Media Publishing*.
- Sugiono, S. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. In *Bandung: Alfabeta*.
- Suprihatin, S. (2015). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *JURNAL PROMOSI Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3(1).
- Surasmi, W. A. (2016). Pemanfaatan Multimedia Untuk Mendukung Kualitas Pembelajaran. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (Ting) Viii*.
- Suwartin, E. (n.d.). *Pengaruh Media Pembelajaran AUTOPLAY MEDIA STUDIO terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI Materi Zakat Fitrah dan Zakat Mal Kelas VIII di SMP Negeri 46 Palembang*.
- Syastra, S. A. & M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. *CBIS journal*, 3(2).
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal*

Komunikasi Pendidikan, 2(2).

Trygu, I. (2020). Studi Literatur Problem Based Learning untuk Masalah Motivasi bagi Siswa dalam Belajar Matematika. In *Cet.I; Guepedia*.

Wibawanto, W. (2017). Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. In *Jember: Penerbit Cerdas Uletr Kreatif*.

Wijaya, T. (2013). Analisis Data Penelitian Menggunakan SPSS. In *Cet V; Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta*.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

KISI-KISI ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

No.	Indikator	Sub Indikator	No. item		Jumlah
			Positif	Negatif	
1.	Adanya dorongan dan kebutuhan belajar	a. Penyelesaian tugas-tugas/PR b. Menggunakan kesempatan diluar jam pelajaran	6,14,33	7	4
2.	Menunjukkan perhatian dan minat terhadap tugas-tugas yang diberikan	a. Kebiasaan dalam mengikuti pelajaran b. Semangat dalam mengikuti proses pembelajaran	1,2,4,8,11,26	3,5,15,24,25	11
3.	Tekun menghadapi tugas	a. Kehadiran di kelas b. Mengikuti pembelajaran di kelas c. Belajar di rumah	16,31,34	32	4
4.	Ulet menghadapi kesulitan	a. Sikap terhadap kesulitan b. Usaha menghadapi kesulitan	9,12,17,20,21,27	10,13,18	9

5.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	a. Tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapai b. Kualifikasi hasil	19,22,23, 30	28,29	6
----	--------------------------------------	--	-----------------	-------	---

Sinjai,2021

Pembimbing I

Pembimbing II

Sardiyannah, S.Ag.,
M.Pd.
NIDN: 211077701

Irmayanti, S.Pd.,
M.Pd.
NIDN: 2110059102

Mengetahui,

Ketua Program Studi TM

Danial, S.Pd., M.Pd.
NBM: 1309677

ANGKET MOTIVASI BELAJAR

A. Identitas Responden

Isilah Identitas diri anda dengan mengisi bagian titik-titik yang disediakan pada kotak alternatif yang disediakan.

1. Nama Lengkap :
2. Jenis Kelamin :
3. Usia :
4. Semester :
5. Hari/Tanggal :

B. Kuesioner atau Angket

Petunjuk : Berilah tanda Centang (√) pada kolom yang sesuai dengan jawaban Anda. untuk jawaban (1) Sangat tidak setuju, (2) Tidak Setuju, (3) Cukup Setuju, (4) Setuju, dan (5) Sangat Setuju.

No.	Pernyataan	Jawaban				
		1	2	3	4	5
1.	Pertama kali saya melihat pembelajaran matematika, saya percaya bahwa pembelajaran ini akan mudah bagi saya					
2.	Pada awal pembelajaran ada sesuatu yang menarik bagi saya					
3.	Materi pembelajaran matematika lebih sulit dipahami dari yang saya bayangkan					
4.	Saya mendengarkan guru dengan baik pada saat menjelaskan pelajaran matematika					

5.	Saat guru menjelaskan pelajaran matematika, saya mengobrol dengan teman					
6.	Saya mencoba menyelesaikan latihan soal matematika tanpa disuruh guru					
7.	Saya tidak pernah mengerjakan soal latihan matematika					
8.	Pada saat belajar, setiap siswa harus menanggapi materi yang dipelajari atau mengemukakan ide					
9.	Jika ada soal yang tidak bisa saya kerjakan, maka saya akan bertanya kepada guru					
10.	Saya tidak menjawab pertanyaan guru karena takut jawaban saya salah					
11.	Saya membuat ringkasan dari materi pelajaran yang dijelaskan guru					
12.	Jika kita sering mengerjakan soal matematika maka kita akan lebih mudah dalam memahami materi pelajaran matematika					
13.	Catatan matematika saya tidak lengkap dan tidak rapi					
14.	Saya pergi ke Perpustakaan untuk meminjam buku matematika					
15.	Jika tidak disuruh guru, saya tidak tertarik mengerjakan soal-soal matematika					
16.	Saya selalu membaca buku paket matematika sebelum mempelajarinya di Sekolah					
17.	Saya mengerjakan soal-soal matematika dengan rutin					
18.	Saya merasa malas setiap kali disuruh					

	membaca buku					
19.	Mempelajari materi matematika akan bermanfaat bagi saya					
20.	Saya tidak merasa kesulitan mempelajari materi matematika karena saya merasa santai dalam pembelajaran					
21.	Permasalahan yang diberikan guru dapat membantu saya memahami materi matematika					
22.	Bagi saya, keberhasilan dalam berprestasi merupakan hal yang utama					
23.	Saya berusaha mendapatkan nilai terbaik dalam pelajaran matematika					
24.	Terlambat dalam mengumpulkan tugas ke guru merupakan hal biasa bagi saya					
25.	Saya bosan untuk mempelajari pelajaran matematika					
26.	Saya berusaha mencari sumber bacaan lain untuk menambah pengetahuan pelajaran matematika					
27.	Saya saling bertukar pikiran tentang pembelajaran matematika ke teman-teman					
28.	Saya terpaksa belajar matematika saat ada ulangan saja					
29.	Menyontek saat ulangan matematika merupakan hal biasa bagi saya					
30.	Saya belajar matematika dengan baik agar nilai ulangan saya baik					
31.	Saya selalu hadir di sekolah tepat waktu untuk mengikuti pembelajaran dengan tekun					
32.	Saya memutuskan untuk bolos ketika saya datang terlambat dan pelajaran sudah					

	dimulai					
33.	Waktu senggang di luar jam sekolah saya gunakan untuk belajar matematika					
34.	Membuat sendiri jadwal belajar di rumah dan melaksanakannya sesuai dengan jadwal					

Lampiran 1.3 Data Hasil Penelitian Motivasi Belajar Kelas Eksperimen

No	Nama	Eksperimen
1	Nurul Azizah	122
2	Ahmad Fikry Ramadhan	140
3	Amalia Utami Lukman	135
4	Anida Dhiya 'Ulhaq	115
5	Annisa Mutmainnah Malik	150
6	Aulia Nurfaizah	130
7	Daniyah Istiana Idris	124
8	Eva Nirwana	120
9	Fatimah Azzahrah	105
10	Gina Alifia Azahra	135
11	Kasyful Mubarak	124
12	M. Nazril Munzirin	133
13	Megawati	127
14	Muh Essaffah Shafhwan	116
15	Muh Faiz Jawahir Syam	124
16	Muh Raihan Noer	150
17	Muh Thariq Adry	147
18	Muhammad Rizqy Islami Il.Ah.	136
19	Musdalifah Budiman	140
20	Nazhmi Agustin Jufri	127
21	Nisrina Zahira Ishmat	140
22	Novia Sri Ramadhani Hakim	129
23	Nur Annisa	129
24	Nur Ichwana	135
25	Nur Ichwani	132

26	Nur Ratna Sri Atika	136
27	Nur Suci Ainun Aswat	134
28	Nurul Ainun Arifin	139
29	Ramadhani Abustan	121
30	Rezky Annisa	110
31	Rudianto	100
32	Rudianto	117
33	Syamsul Alam	128

Lampiran 1.4 Data Hasil Penelitian Motivasi Belajar Kelas Kontrol

No	Nama	Kontrol
1	A. Baso Pangeran	100
2	A. Fikran Wahidiman	135
3	A. Resky Agus Pratama	125
4	A. Sgabir Yaskur Amin	100
5	Agus Gunawan	123
6	Agustiawan	115
7	Ahmad Afif Rahman	124
8	Alif Mufri Suhayr	118
9	Andi Anugra Nandiva	100
10	Andi Mangumpara	130
11	Andi Rasyiiqah Shaabira	115
12	Andi Yulia Riski Utami	120
13	Andikrar Amart Suprian	125
14	Anggun Cycasmi	100
15	Annisa Fadillah Suci	113
16	Anugra Nurul Ramadani	111
17	Anugra Pratiwi	150
18	Armansyah	121
19	As Habil Syapril	135
20	Bambang Hairil Saputra B.	136
21	Dewi Kardina	147
22	Devi Febriani Syam	125
23	Desi Ratnasari	114
24	Fadhilah Amalia Wahyuddin	120
25	Fadillah	112
26	Faradiba	113

27	Fatmawati Ilyas	130
28	Feby Mahira Sufriadi	120
29	Fitriani	112
30	Iffah Maulidiya	115
31	Inriani Saleh	111
32	Marwidyah Zazabila	133
33	Muh. Farhan Syamal	130

Lampiran 1.5 Distribusi Nilai r_{tabel}

Distribusi Nilai r_{tabel} Signifikansi 5% dan 1%

N	The Level of Significance		N	The Level of Significance	
	5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263
25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194

29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	0.361	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

Lampiran 1.7 Hasil Uji Validitas Anget Motivasi Belajar Siswa

		TOTAL			TOTAL
P1	Pearson Correlation	,511**	P21	Pearson Correlation	,346*
	Sig. (2-tailed)	,002		Sig. (2-tailed)	,041
	N	35		N	35
P2	Pearson Correlation	,511**	P22	Pearson Correlation	,411*
	Sig. (2-tailed)	,002		Sig. (2-tailed)	,014
	N	35		N	35
P3	Pearson Correlation	,383*	P23	Pearson Correlation	,383*
	Sig. (2-tailed)	,023		Sig. (2-tailed)	,023
	N	35		N	35
P4	Pearson Correlation	,495**	P24	Pearson Correlation	,537**
	Sig. (2-tailed)	,002		Sig. (2-tailed)	<,001
	N	35		N	35
P5	Pearson Correlation	,582**	P25	Pearson Correlation	,482**
	Sig. (2-tailed)	<,001		Sig. (2-tailed)	,003
	N	35		N	35
P6	Pearson Correlation	,600**	P26	Pearson Correlation	,465**
	Sig. (2-tailed)	<,001		Sig. (2-tailed)	,005
	N	35		N	35

P7	Pearson Correlation	,507**	P27	Pearson Correlation	,539**
	Sig. (2-tailed)	,002		Sig. (2-tailed)	<,001
	N	35		N	35
P8	Pearson Correlation	,418*	P28	Pearson Correlation	,411*
	Sig. (2-tailed)	,013		Sig. (2-tailed)	,014
	N	35		N	35
P9	Pearson Correlation	,562**	P29	Pearson Correlation	,471**
	Sig. (2-tailed)	<,001		Sig. (2-tailed)	,004
	N	35		N	35
P10	Pearson Correlation	,610**	P30	Pearson Correlation	,474**
	Sig. (2-tailed)	<,001		Sig. (2-tailed)	,004
	N	35		N	35
P11	Pearson Correlation	,610**	P31	Pearson Correlation	,346*
	Sig. (2-tailed)	<,001		Sig. (2-tailed)	,042
	N	35		N	35
P12	Pearson Correlation	,382*	P32	Pearson Correlation	,580**
	Sig. (2-tailed)	,023		Sig. (2-tailed)	<,001
	N	35		N	35
P13	Pearson Correlation	,511**	P33	Pearson Correlation	,465**

	Sig. (2-tailed)	,002		Sig. (2-tailed)	,005
	N	35		N	35
P1 4	Pearson Correlation	,600**	P34	Pearson Correlation	,580**
	Sig. (2-tailed)	<,001		Sig. (2-tailed)	<,001
	N	35		N	35
P1 5	Pearson Correlation	,511**	P35	Pearson Correlation	,580**
	Sig. (2-tailed)	,002		Sig. (2-tailed)	<,001
	N	35		N	35
P1 6	Pearson Correlation	,474**	P36	Pearson Correlation	,382*
	Sig. (2-tailed)	,004		Sig. (2-tailed)	,023
	N	35		N	35
P1 7	Pearson Correlation	,610**	P37	Pearson Correlation	,539**
	Sig. (2-tailed)	<,001		Sig. (2-tailed)	<,001
	N	35		N	35
P1 8	Pearson Correlation	,582**	P38	Pearson Correlation	,355*
	Sig. (2-tailed)	<,001		Sig. (2-tailed)	,036
	N	35		N	35
P1 9	Pearson Correlation	,539**	TO TA L	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	<,001		Sig. (2-tailed)	<,001

	N	35		N	35
P2 0	Pearson Correlation	,346 [*]			
	Sig. (2- tailed)	,042			
	N	35			

Lampiran 1.8 Hasil Uji Reliabilitas Anget Motivasi Belajar Siswa

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	35	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	35	100,0

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,915	38

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P1	111,8000	591,753	,471	,913
P2	111,8000	591,753	,471	,913
P3	111,8286	599,617	,336	,915
P4	111,7714	592,476	,454	,913
P5	111,5429	586,785	,545	,912
P6	111,5429	585,550	,565	,912
P7	111,6571	591,114	,465	,913
P8	111,3143	599,222	,376	,914
P9	111,8286	591,852	,529	,912
P10	111,4857	586,375	,576	,912
P11	111,6857	579,869	,570	,912
P12	111,6857	598,634	,333	,915
P13	111,8000	591,753	,471	,913
P14	111,5429	585,550	,565	,912
P15	111,8000	591,753	,471	,913
P16	111,8571	594,361	,432	,914

P1 7	111,4857	586,375	,576	,912
P1 8	111,5429	586,785	,545	,912
P1 9	111,7429	589,785	,501	,913
P2 0	111,2857	602,916	,299	,915
P2 1	111,5429	601,373	,296	,915
P2 2	111,6571	599,585	,369	,914
P2 3	111,8286	599,617	,336	,915
P2 4	111,3429	588,703	,496	,913
P2 5	111,6857	594,457	,442	,913
P2 6	111,6286	594,182	,421	,914
P2 7	111,4857	588,139	,498	,913
P2 8	111,6571	599,585	,369	,914
P2 9	111,6857	595,163	,430	,914
P3 0	111,8571	594,361	,432	,914
P3 1	111,2857	602,916	,299	,915
P3 2	111,6571	582,879	,539	,912
P3 3	111,5714	591,664	,417	,914
P3 4	111,6571	582,879	,539	,912
P3 5	111,6571	582,879	,539	,912
P3 6	111,6857	598,634	,333	,915
P3 7	111,7429	589,785	,501	,913
P3 8	111,6857	601,516	,307	,915

Lampiran 1.9 Hasil Analisis Statistik Anget Motivasi Belajar Siswa

Statistics			
		Eksperimen	Kontrol
N	Valid	33	33
	Missing	0	0
Mean		128.79	120.55
Median		129.00	120.00
Mode		124 ^a	100
Std. Deviation		11.845	12.498
Variance		140.297	156.193
Range		50	50
Minimum		100	100
Maximum		150	150

Eksperimen					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	100	1	3.0	3.0	3.0
	105	1	3.0	3.0	6.1
	110	1	3.0	3.0	9.1
	115	1	3.0	3.0	12.1
	116	1	3.0	3.0	15.2
	117	1	3.0	3.0	18.2
	120	1	3.0	3.0	21.2
	121	1	3.0	3.0	24.2
	122	1	3.0	3.0	27.3
	124	3	9.1	9.1	36.4
	127	2	6.1	6.1	42.4
	128	1	3.0	3.0	45.5
	129	2	6.1	6.1	51.5
	130	1	3.0	3.0	54.5
	132	1	3.0	3.0	57.6
	133	1	3.0	3.0	60.6
	134	1	3.0	3.0	63.6
	135	3	9.1	9.1	72.7
	136	2	6.1	6.1	78.8
	139	1	3.0	3.0	81.8
140	3	9.1	9.1	90.9	
147	1	3.0	3.0	93.9	

	150	2	6.1	6.1	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Interval Kelas Eksperimen					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	100-107	2	6.1	6.1	6.1
	108-115	2	6.1	6.1	12.1
	116-123	5	15.2	15.2	27.3
	124-131	9	27.3	27.3	54.5
	132-139	9	27.3	27.3	81.8
	140-147	4	12.1	12.1	93.9
	148-155	2	6.1	6.1	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Kontrol					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	100	4	12.1	12.1	12.1
	111	2	6.1	6.1	18.2
	112	2	6.1	6.1	24.2
	113	2	6.1	6.1	30.3
	114	1	3.0	3.0	33.3
	115	3	9.1	9.1	42.4
	118	1	3.0	3.0	45.5
	120	3	9.1	9.1	54.5
	121	1	3.0	3.0	57.6
	123	1	3.0	3.0	60.6
	124	1	3.0	3.0	63.6
	125	3	9.1	9.1	72.7
	130	3	9.1	9.1	81.8
	133	1	3.0	3.0	84.8
	135	2	6.1	6.1	90.9
	136	1	3.0	3.0	93.9
	147	1	3.0	3.0	97.0
	150	1	3.0	3.0	100.0
Total	33	100.0	100.0		

Interval Kelas Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	100-107	4	12.1	12.1	12.1
	108-115	10	30.3	30.3	42.4
	116-123	6	18.2	18.2	60.6
	124-131	7	21.2	21.2	81.8
	132-139	4	12.1	12.1	93.9
	140-147	1	3.0	3.0	97.0
	148-155	1	3.0	3.0	100.0
Total		33	100.0	100.0	

Lampiran 1.10 Hasil Uji Normalitas Anget Motivasi Belajar Siswa

Case Processing Summary							
	KELAS	Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
HASIL	eksperimen	33	100.0%	0	0.0%	33	100.0%
	kontrol	33	100.0%	0	0.0%	33	100.0%

Descriptives						
	KELAS			Statistic	Std. Error	
HASIL	eksperimen	Mean		128.79	2.062	
		95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	124.59	
				Upper Bound	132.99	
		5% Trimmed Mean		129.10		
		Median		129.00		
		Variance		140.297		
		Std. Deviation		11.845		
		Minimum		100		
		Maximum		150		
		Range		50		
		Interquartile Range		15		
	Skewness		-.400	.409		
	Kurtosis		.166	.798		
	kontrol	Mean		120.55	2.176	
95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	116.11			
		Upper Bound	124.98			
5% Trimmed Mean		120.12				

		Median	120.00	
		Variance	156.193	
		Std. Deviation	12.498	
		Minimum	100	
		Maximum	150	
		Range	50	
		Interquartile Range	18	
		Skewness	.328	.409
		Kurtosis	.077	.798

\

Tests of Normality							
	KELAS	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HASIL	eksperimen	.081	33	.200 [*]	.977	33	.700
	kontrol	.101	33	.200 [*]	.962	33	.288

Lampiran 1.11 Hasil Uji Homogenitas Anget Motivasi Belajar Siswa

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL	Based on Mean	.088	1	64	.767
	Based on Median	.078	1	64	.782
	Based on Median and with adjusted df	.078	1	63.812	.782
	Based on trimmed mean	.080	1	64	.778

ANOVA					
HASIL					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1120.970	1	1120.970	7.562	.008
Within Groups	9487.697	64	148.245		
Total	10608.667	65			

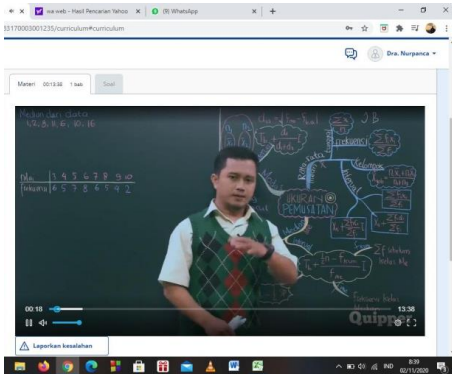
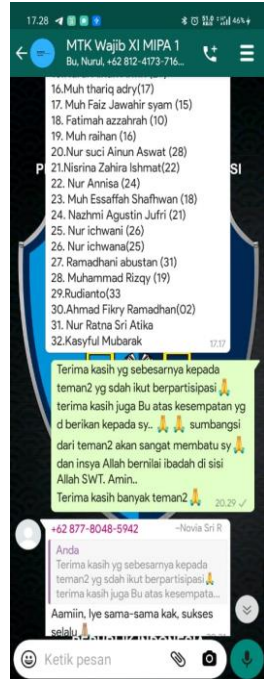
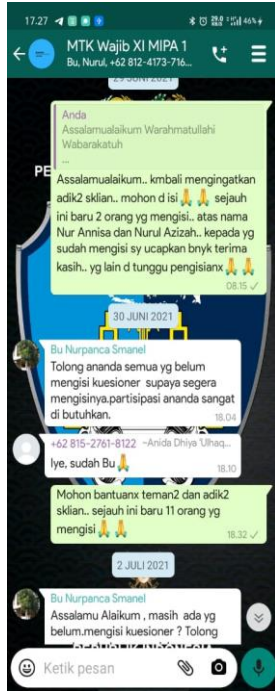
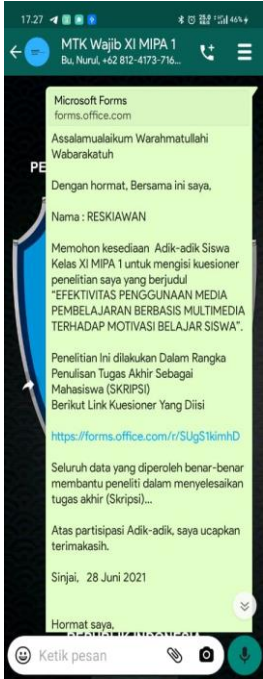
Lampiran 1.12 Hasil Uji *Paired Sampel T-Test* Anget Motivasi Belajar Siswa

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Eksperimen	128.79	33	11.845	2.062
	Kontrol	120.55	33	12.498	2.176

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Eksperimen & Kontrol	33	.537	.001

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Eksperimen - Kontrol	8.242	11.726	2.041	4.085	12.400	4.038	32	.000

Lampiran 1.13 Dokumentasi Proses Pembelajaran



Lampiran 1.17 Jadwal Penelitian

No	Hari/Tanggal	Kegiatan
1	Jumat/ 11 Juni 2021	Pengantaran surat izin penelitian ke sekolah
2	Selasa/ 15 Juni 2021	Pengujian Validitas data
3	Rabu/ 16 Juni 2021	Pengujian reliabilitas data
4	Sabtu/ 19 Juni 2021	Melaksanakan pembelajaran online menggunakan media pembelajaran berbasis Multimedia
5	Selasa/ 22 Juni 2021	Melaksanakan pembelajaran online menggunakan media pembelajaran berbasis Multimedia
6	Rabu/ 23 Juni 2021	Melaksanakan pembelajaran online menggunakan media pembelajaran berbasis Multimedia
7	Sabtu/ 26 Juni 2021	Melaksanakan pembelajaran online menggunakan media pembelajaran berbasis Multimedia
8	Senin/28 Juni 2021	Pemberian angket motivasi belajar
9	Selasa 13 Juli 2021	Pengambilan surat keterangan telah melakukan penelitian
9	Rabu/ 7 Juli 2021	Menyusun hasil penelitian

Lampiran SK PEMBIMBING



FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI

Kampus : Jl. Sultan Hassanuddin No. 20 Kab. Sinjai, Tlp/Fax 048221418, Kode Pos 92612

Email : info.iainsinjai@yahoo.com

Website : <http://www.iainsinjai.ac.id>

TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT/SK NOMOR : 456/SK/BAN-PT/AK-PK/PT/XII/2019



SURAT KEPUTUSAN NOMOR: 663 /I.3.AU/F/KEP/2020

TENTANG

DOSEN PEMBIMBING PENULISAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN T.A 2020/2021

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI

- Menimbang : 1. Bahwa untuk penulisan Skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Tahun Akademik 2019/2020, maka dipandang perlu ditetapkan Dosen Pembimbing penulisan Skripsi dalam Surat Keputusan.
2. Bahwa nama-nama yang tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas yang di amanahkan kepadanya.
- Mengingat : a. Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Muhammadiyah.
b. Undang-undang No.20 tahun 2003 tentang Sisdiknas.
c. Undang-undang R.I No. 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
d. Keputusan Menteri Agama R.I No. 6722 Tahun 2015, tentang perubahan nama STAI Muhammadiyah Sinjai menjadi Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
e. Surat Keputusan Rektor IAIM Nomor : 216/1.3.AU/D/KEP/2016 tentang Pendirian Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
f. Pedoman PP. Muhammadiyah No. 02/PED/1.0/B/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah.
g. Statuta Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
- Memperhatikan : Kalender Akademik Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Tahun Akademik 2020/2021.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai tentang Dosen Pembimbing penulisan skripsi mahasiswa.
- Pertama : Mengangkat dan menetapkan saudara :

Pembimbing I	Pembimbing II
Sardiyannah, S.Ag.,M.Pd.I.	Irmayanti, S.Pd., M.Pd.

untuk penulisan skripsi mahasiswa:

Nama : RESKIAWAN

NIM : 170 109 017

Prodi : Tadris Matematika (TM)

Judul Skripsi : Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia terhadap motivasi belajar siswa kelas XI MIPA UPT SMAN 5 Sinjai.

- Kedua : Hal-hal yang menyangkut pendapatan/nafkah karena tugas dan tanggung jawabnya diberikan sesuai peraturan yang berlaku di Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.



FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI

Kampus : Jl. Sultan Hasanuddin No. 20 Kab. Sinjai, Tlp/Fax 048221418, Kode Pos 92612

Email : info.iainsinjai@yahoo.com

Website : <http://www.iainsinjai.ac.id>

TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK NOMOR : 456/SK/BAN-PT/AK-PKP/PT/XII/2019




- Ketiga : Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagai amanat dengan penuh rasa tanggung jawab.
- Keempat : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Sinjai

Pada Tanggal : 01 Oktober 2020 M

: 13 Shafar 1442 H

Dekan,


Takdir, S.Pd.I., M.Pd.I.
NBM. 1213495

Tembusan :

1. BPH IAIM Sinjai di Sinjai
2. Rektor IAIM Sinjai di Sinjai.
3. Ketua Prodi PAL, PGMI, PBA, TBI & TM IAIM Sinjai di Sinjai.

Lampiran SURATR IZIN PENELITIAN



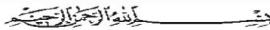
**INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

KAMPUS : JL. SULTAN HASANUDDIN NO. 20 KAB. SINJAI, TLP. 085299899166, KODE POS 92612

Email: ftk@iainm@gmail.com

Website: <http://www.iainmsinjai.ac.id>

TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK NOMOR : 1088/SK/BAN-PT/Akred/PT/XII/2020



Nomor : 231.D1/I/III.3.AU/F/2021

Sinjai, 29 Syawal 1442 H

Lamp : Satu Rangkap

10 Juni 2021 M

Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada Yang Terhormat

Kepala SMAN 5 Sinjai

Di -

Sinjai

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dalam rangka penulisan skripsi mahasiswa program Strata Satu (S1) **Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIM Sinjai**, dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini :

Nama : Reskiawan

NIM : 170109017

Program Studi : Tadris Matematika (TM)

Semester : VIII (Delapan)

Akan melaksanakan penelitian dengan judul :

"Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI MIPA SMAN 5 Sinjai"

Sehubungan dengan hal tersebut di atas dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin melaksanakan penelitian di **SMAN 5 Sinjai**.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.



Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Rektor IAIM Sinjai
2. Kepala Cabang Dinas Wilayah III

Lampiran SURAT IZIN TELAH MENELITI



**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN**

UPT SMA NEGERI 5 SINJAI

Alamat : Jalan H. A. Latief No. 6 (0482) 21153 Sinjai, 92611

Nomor : 070/051-UPT-SMA.5/SJ/DISDIK

Lamp : -

Perihal : Tindak Lanjut Permohonan Penelitian

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIM

Di-

Sinjai

Dengan hormat, sesuai dengan surat bapak / ibu Nomor 231.DI/I/III.3.AU/F/2021 Tanggal 10 Juni 2021 Perihal Permohonan Izin Penelitian, maka dari pihak kami bersedia menerima yang tersebut di bawah ini:

Nama	: Reskiawan
NIM	: 170109017
Program Studi	: Tadris Matematika
Lembaga	: INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI

Untuk mengadakan Penelitian pada tanggal 14 Juni s.d 10 Juli 2021 bertempat di UPT SMAN 5 Sinjai.

Demikian tindak lanjut permohonan ini, untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya.



Sinjai, 11 Juni 2021

WALAU UPT SMAN 5 SINJAI;

WUDDIN. S.Pd

Pangkat: Pembina

NIP. 19730915 200604 1 002

Lampiran BIODATA PENULIS

BIODATA PENULIS

Nama : Reskiawan
NIM : 170109017
TTL : Sinjai. 20 Maret 1999
Alamat : Dusun Bukit, Desa Saotengah Kecamatan
Tellulimpoe
Pengalaman Organisasi : 1. Pengurus Hmpunan Mahasiswa Prodi Tadris
Matematika (HIMAPRISMA) sebagai Ketua
Umum pada Periode 2018-2019

Riwayat Pendidikan

1. TK/RA : TK Darma Wanita Desa Saotengah Tahun 2004-
2005
2. SD/MI : SDN 48 Lappae Tahun 2005-2011
3. SMP/MTs : SMPN 4 Sinjai Selatan pada tahun 2011-2014
4. SMA/MA : SMAN 1 Sinjai Selatan pada tahun 2014-2017
Handphone : 082395134574
Email : reskiawan203@gmail.com

Nama Orang Tua

1. Ayah : Awaluddin
2. Ibu : A. Jumriah

PAPER NAME
170109017

AUTHOR
RESKIAWAN

WORD COUNT
9601 Words

CHARACTER COUNT
61805 Characters

PAGE COUNT
46 Pages

FILE SIZE
125.5KB

SUBMISSION DATE
Oct 31, 2024 3:17 PM GMT+8

REPORT DATE
Oct 31, 2024 3:18 PM GMT+8

● **14% Overall Similarity**

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 14% Publications database
- Crossref Posted Content database

● **Excluded from Similarity Report**

- Internet database
- Crossref database
- Small Matches (Less than 8 words)

