

**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA TERHADAP MOTIVASI  
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA  
ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI KELAS XI MIPA 2  
SMA NEGERI 1 SENTAJO RAYA**

**DEFRI JUNIANSA<sup>1</sup> BUSTANUR<sup>2</sup> ZULHAINI<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Universitas Islam Kuantan Singingi

[idepvalki013@gmail.com](mailto:idepvalki013@gmail.com) [bustanur75@gmail.com](mailto:bustanur75@gmail.com) [zulhainimizi@gmail.com](mailto:zulhainimizi@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fakta literatur bahwa pengaruh multimedia guru yang baik pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti sebagai variable dependen. Namun berdasarkan hasil pra penelitian di Kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Sentajo Raya, ditemukan adanya kesenjangan antara fakta literature tersebut dengan gejala yang terjadi di lapangan, dimana Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti sudah menunjukkan kompetensi professional yang ideal namun terdapat gejala penggunaan multimedia yang bermasalah. Di antaranya adalah: (1) ditemukan siswa yang tidak menyelesaikan dan tidak mengumpulkan tugas yang diberikan di dalam kelas; (2) Adanya siswa yang menyontek atau menunggu temannya tuntas dalam mengerjakan ulangan atau ujian; (3) Adanya siswa yang tidak aktif dalam pembelajaran ketika menemukan kesulitan terkait dan materi dan tugas belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah Pengaruh Penggunaan Multimedia Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Sentajo Raya. Adapun jenis penelitian ini adalah kuantitatif aosiatif kausal dengan jumlah sampel sebanyak 91 orang. Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, wawancara, observasi dan dokumentasi dengan Regresi Linier sederhana sebagai teknik analisis datanya. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa nilai  $t$ -hitung  $6,826 > t$ -tabel  $1,288$  dan nilai signifikansi  $0,208 < \text{nilai probabilitas (Alpha) } 0,05$ . Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Penggunaan Multimedia Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Sentajo Raya.

**Kata Kunci :** Pengaruh Penggunaan Multimedia, Motivasi Belajar

### **ABSTRACT**

This research is motivated by the fact of literature that the influence of good multimedia teachers on Islamic religious education and character education subjects as dependent variables. However, based on the results of pre-research in Class XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Sentajo Raya, there was a gap between the literature facts and the symptoms that occurred in the field, where Islamic Religious Education and Character Education had shown ideal professional competence but there were symptoms of problematic multimedia use. Among them are: (1) students were found who did not complete and did not collect assignments given in class; (2) There were students who cheated or waited for their friends to finish doing tests or exams; (3) There were students who were not active in learning when they found difficulties related to the material and learning assignments. This study aims to determine whether there is an Effect of Multimedia Use on Student Learning Motivation in Islamic Religious Education and Character Education Subjects in Class XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Sentajo Raya. The type of this research is quantitative associative causal with a sample of 91 people. While the data collection techniques used are questionnaires, interviews, observations and documentation with simple Linear Regression as the data analysis technique. The results of this study indicate that the t-count value of  $6.826 > t\text{-table } 1.288$  and the significance value of  $0.208 < \text{probability value (Alpha) } 0.05$ . Therefore, it can be concluded that there is an Influence of Multimedia Use on Student Learning Motivation in Islamic Religious Education and Character Education Subjects in Class XI MIPA 2 of SMA Negeri 1 Sentajo Raya.

**Keywords:** Influence of Multimedia Use, Learning Motivation

## BAB I PENDAHULUAN

### Latar Belakang Masalah

Pendidikan dipandang mempunyai peran yang besar dalam mencapai keberhasilan dalam perkembangan siswa. Sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dimana Pasal 1 Ayat 1 menerangkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>1</sup>

Pendidikan hingga saat ini masih dipercaya sebagai sarana penting untuk membangun kecerdasan dan kepribadian bangsa Indonesia yang secara terus menerus harus dikembangkan agar dalam pelaksanaannya menghasilkan siswa-siswa lulusan yang unggul dan berkualitas. Sebagai pendidik, hendaknya pandai-pandailah dalam memilih dan memilih media yang tepat untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Seiring dengan perkembangan zaman, maka kegiatan pembelajaran saat ini banyak didukung oleh pemanfaatan media pembelajaran yang semakin berkembang. Berkembangnya media

---

<sup>1</sup> Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*, (Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 4301), Pasal 1 Ayat 1, hal. 1.

pembelajaran tentunya dapat mempermudah dalam proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Dengan bantuan media pembelajaran atau aplikasi-aplikasi pembelajaran yang ada maka dengan mudah seorang siswa dapat belajar dan menerima pembelajaran yang pendidik berikan.<sup>2</sup>

Media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar. Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>3</sup> Penggunaan media yang bervariasi akan menimbulkan semangat siswa dalam belajar. Pembelajaran akan lebih menarik jika media pembelajaran tersebut benar-benar disiapkan untuk memenuhi kebutuhan dan kemampuan siswa sehingga siswa dapat aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar.<sup>4</sup>

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka penggunaan media, baik yang bersifat visual, audia, audio-visual, *projected still media* maupun *projected motion media*

---

<sup>2</sup> Muhammad Arya Arjuna dkk, "Pemanfaatan Aplikasi Power Point dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa di SMP PAB 1 Klumpang", dalam *Maslahah Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. 2, No.1, Tahun 2021, hal.11.

<sup>3</sup> Aviva Aurora dan Hansi Effendi, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran ELearning Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Universitas Negeri Padang", dalam *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, Vol.5, No.2, Tahun 2019, hal.12.

<sup>4</sup> Purbatua Manurung, "Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid 19" dalam *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, Vol. 14 No. 1, Januari-Juni 2020.

bisa dilakukan secara bersama-sama atau serempak melalui satu alat yang disebut dengan multimedia.<sup>5</sup>

Menurut Saprudin dkk, multimedia merupakan Kombinasi paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar. Menggunakan berbagai media dengan mengkombinasikan beberapa elemen tersebut dipercaya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.<sup>6</sup>

Pembelajaran multimedia merupakan sebuah alternatif efektif dan tepat guna yang sangat potensial dan prospektif dalam memperbaiki dan meningkatkan iklim pembelajaran modern baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Membangkitkan motivasi belajar merupakan salah satu aspek penting yang dapat mempengaruhi tingkat penguasaan siswa terhadap materi saji. Dalam upaya membangkitkan motivasi belajar ini, pembelajaran multimedia mempunyai peran yang sangat besar seperti rasa ingin tahu, rasa ingin memahami dan berhasil, membangkitkan kegairahan belajar yang ada dalam diri siswa dapat dimunculkan apabila menggunakan multimedia pembelajaran dalam penyajian materi pelajaran.<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Euis Karwati Dan Donni Juni Priansa, “*Manajemen Kelas (Classroom Management)*”, cetakan ke-2, (Bandung: Alfabeta, 2021), hal. 242.

<sup>6</sup> Purbatua Manurung, “*Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid 19*”..., hal. 9.

<sup>7</sup> M. Samsul Fadli, Hastuti Diah Ikawati, “*Penggunaan Multimedia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*” dalam *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol 2 No. 2, Oktober 2017, hal. 37.

Oleh karena menggunakan multimedia dalam proses pembelajaran yang memiliki lebih dari satu elemen media akan menjadi daya tarik pada proses pembelajaran dan dapat dijadikan sarana pembelajaran yang bertujuan untuk menambah motivasi belajar siswa.<sup>8</sup>

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.<sup>9</sup>

Pengaruh Penggunaan media digital sebagai media interaktif dalam pembelajaran sudah menjadi tren yang meningkat dalam beberapa tahun terakhir ini. Terutama di tingkat pendidikan dasar, media digital memberikan potensi yang besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMA.

Pendekatan ini memungkinkan penggunaan teknologi dalam bentuk yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan minat serta gaya belajar siswa. Pembelajaran digital bagi siswa SMA memerlukan faktor pendukung seperti motivasi dari guru dan faktor penghambat seperti koneksi internet yang tidak stabil. Namun, pembelajaran dengan media digital juga bisa menumbuhkan minat maupun motivasi untuk belajar dan membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Media digital menawarkan beragam konten yang menarik dan bervariasi.

---

<sup>8</sup> Azhar Arsyad, “*Media Pembelajaran*”, (Jakarta: Raja Wali Press, 2017), hal. 150.

<sup>9</sup> Dhiya Rahma, 2024. *Pengaruh Penggunaan Media Digital Sebagai Media Interaktif Pada Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.

Siswa SMA dapat belajar melalui permainan edukatif, video animasi, presentasi multimedia, aplikasi interaktif, dan banyak lagi. Keberagaman ini memungkinkan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran yang menyenangkan dan menghibur, menjauhkan mereka dari pengalaman belajar yang monoton dan membosankan. Pemanfaatan teknologi digital secara baik serta efektif dapat memperlancar sebuah pencarian informasi, serta dapat meningkatkan kecakapan hidup sebagai modal kerja, dan memudahkan guru dalam membuat Rancangan pembelajaran. Teknologi digital juga dapat memotivasi siswa untuk belajar dan berinovasi.<sup>10</sup>

Media digital juga memungkinkan personalisasi pembelajaran. Setiap siswa memiliki kebutuhan dan kecepatan belajar yang berbeda. Dengan menggunakan media digital, guru dapat menyediakan konten yang sesuai dengan tingkat pemahaman dan kemampuan siswa. Siswa dapat belajar dalam kecepatan mereka sendiri dan memperoleh materi tambahan atau pengulangan jika diperlukan. Hal ini membantu meningkatkan sebuah rasa percaya diri pada siswa dan dapat mengurangi tingkat kecemasan yang mungkin timbul akibat kesulitan dalam memahami materi. Penggunaan media digital sebagai media interaktif pada pembelajaran dapat memberikan banyak manfaat dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMA. Media pembelajaran digital juga dapat meningkatkan interaksi antara guru dengan siswa, menarik minat belajar

---

<sup>10</sup> Ibid

siswa, meningkatkan hasil belajar siswa, dan memotivasi siswa untuk belajar dan berinovasi.

Motivasi merupakan dorongan atau penggerak diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan bersungguh-sungguh dan bersemangat dalam belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan dan sebaliknya siswa yang memiliki motivasi belajar rendah cenderung malas untuk belajar. Menurut Sardiman seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan adanya motivasi terdapat dorongan di dalam diri seseorang untuk mampu meningkatkan minat melakukan sesuatu, sehingga akan mendorong melakukan sebuah pekerjaan dengan baik, begitupun juga dalam proses pembelajaran.<sup>11</sup>

Peserta didik yang memiliki motivasi belajar mempunyai ciri-ciri yaitu dengan adanya hasrat atau keinginan untuk berhasil dalam hidupnya, memiliki dorongan dan memiliki rasa pentingnya belajar yaitu peserta didik merasa belajar itu adalah kebutuhan pokok yang kapan pun, dimana pun, dan sampai kapan pun

---

<sup>11</sup> Rita Widiasih dkk, “Pengaruh Penggunaan Media Bervariasi Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017”, dalam *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial*, Vol. 11, No. 2, Tahun 2017, ISSN 1907-9990, E-ISSN 2548-7175, DOI: 10.19184/jpe.v11i2.6454.

tetap dibutuhkan dan diperlukan. Dengan belajar maka peserta didik memiliki harapan dan cita-cita masa depan, dengan adanya motivasi yang dimiliki oleh peserta didik akan lebih senang mengerjakan tugas, akan semangat dalam memulai dan menjalani aktivitas belajar baik disekolah atau dimanapun itu, peserta didik juga akan menunjukkan minat terhadap masalah yang dihadapi dalam belajar sehingga peserta didik menginginkan tugas yang baru dan juga senang memecahkan masalah dan mencari soal-soal, peserta didik memiliki motivasi akan senang dalam belajar dan menyediakan waktu untuk mengulang pelajaran.<sup>12</sup>

Menurut Romadhoni et al., (2019) Pendidikan merupakan usaha sadar diri yang dilakukan secara sistematis untuk mencapai tujuan hidup yang lebih baik. Secara lebih singkat, pendidikan adalah suatu proses pembelajaran bagi peserta didik untuk mengerti, paham, dan membuat manusia lebih kritis dalam berfikir.<sup>13</sup>

Mahfud et al., (2020) menjelaskan bahwa olahraga merupakan bentuk perilaku gerak manusia yang dilakukan secara spesifik serta memiliki tujuan dan arah yang beragam sehingga olahraga menjadi fenomena yang sangat relevan dalam kehidupan sosial. Menurut Yuliandra & Fahrizqi (2019) mengatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan pelajaran pokok disekolah sebagai alat

untuk mengembangkan kemampuan motorik, gerak dasar fisik. Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Ahmad, (2018) pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan yang secara keseluruhan tidak dapat dipisahkan, pendidikan jasmani juga memberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam kegiatan belajar dimana siswa mendapatkan pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani.

Belajar adalah suatu proses memperoleh pengetahuan, keterampilan, dari sikap yang menghasilkan suatu perubahan pada tingkah laku. Perubahan tingkah laku yang terjadi di sekolah dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa sendiri. Menurut Warti (2018) Belajar merupakan proses kegiatan yang terjadi pada semua orang tanpa mengenal batas usia untuk memperoleh berbagai kecakapan, ketrampilan dan sikap. Pendapat lain menurut Lomu & Widodo, (2018) dilihat dari aspek psikologis belajar merupakan salah satu proses perubahan yaitu perubahan dari segi tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan dalam memenuhi kebutuhan hidupnya

Menurut Sudijono (2012:32)<sup>14</sup> dalam Nurfajri et al (2019) hasil belajar adalah adalah suatu tindakan untuk evaluasi yang mampu mengungkap proses berfikir, nilai atau sikap, dan aspek keterampilan. Menurut Maisaroh & Rostrieningsih (2012) hasil belajar adalah suatu bentuk simbol dari proses kegiatan belajar mengajar yang berbentuk kognitif, afektif, psikomotorik

---

<sup>12</sup> Marlyana Panggabean, "Pengaruh Penggunaan Perangkat Multimedia Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs Aisyiyah Binjai", (Yogyakarta: 2022), hal. 5.

<sup>13</sup> Loviyani Ade Pangestu. 2022. *Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa*. Universitas Negeri Semarang, Indonesia

---

<sup>14</sup> Ibid

yang hasilnya diperoleh dari ujian/tes. Dalam upaya pencapaian belajar dari sasaran yang telah direncanakan motivasi harus menjadi perhatian khusus bagi seorang guru terhadap siswa. Karena dengan adanya motivasi belajar kepada siswa akan menjadi semangat untuk mencapai sebuah target atau tujuan yang telah direncanakan.

Dalam proses kegiatan pembelajaran untuk mencapai sebuah tujuan hasil belajar yang diharapkan maka perlu memperhatikan faktor-faktor yang mampu mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurut Slameto (2010:54) dalam Nurfajri et al., (2019) faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa terbagi menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Wijaya & Bukhori, (2017) motivasi belajar adalah perubahan energi dari peserta didik itu sendiri yang berwujud dengan munculnya perasaan dan reaksi untuk mencapai sebuah tujuan tertentu. Moh Ghoizi Eriyanto et al., (2021) motivasi belajar menjadi faktor pendorong dalam mencapai hasil belajar siswa, karena motivasi belajar sendiri merupakan faktor mental yang mendorong belajar. Menurut Nashar (2004:11) dalam Juniarsih et al., (2022) mengemukakan motivasi belajar sangat berpengaruh pada keberlangsungan siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>15</sup>

Dari uraian di atas, dapat dimaknai bahwa perangkat multimedia dalam proses pembelajaran sangat penting bagi guru untuk

menyampaikan informasi tentang materi yang akan disampaikan dan diajarkan pada saat proses pembelajaran. Dengan adanya penggunaan perangkat multimedia dengan tepat dan sesuai maka dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

Setelah dilakukannya observasi pada kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Sentajo Raya, guru lebih sering menggunakan media pembelajaran konvensional seperti penggunaan papan tulis dan buku sebagai bahan ajar, dan sangat jarang menggunakan multimedia pembelajaran berupa komputer melalui aplikasi berupa *powerpoint* dalam bentuk *slide* (halaman) yang ditampilkan didepan kelas menggunakan alat berupa proyektor.

Dari hasil observasi yang telah saya lakukan pada bulan Januari tahun 2024, penggunaan media pembelajaran konvensional berakibat kepada siswa kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Sentajo Raya yang masih kesulitan menerima penjelasan yang disampaikan oleh guru dan kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, yang ditandai dengan sikap, tingkah laku, dan kebosanan dalam mengikuti pembelajaran, seperti kurang antusias, kurang aktif, cuek, keluar masuk ruangan kelas, melamun dan mengerjakan pekerjaan lain.<sup>16</sup>

Dari uraian permasalahan tersebut perlu aktif diadakannya penggunaan multimedia yang mampu memotivasi siswa dalam belajar. Untuk

<sup>15</sup> Ibid

<sup>16</sup> Observasi di Kelas XI Mipa 2 SMA Negeri 1 Sentajo Raya pada 12 April 2024

itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian untuk membuktikan ada atau tidak “**Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Sentajo Raya**”.

## METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *positivisme*, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik.<sup>17</sup>

Metode penelitian kuantitatif digunakan bila:<sup>18</sup>

1. Masalah yang merupakan titik tolak penelitian sudah jelas
2. Peneliti ingin mendapatkan informasi yang luas dari suatu populasi
3. Ingin diketahui pengaruh perlakuan/*treatment* tertentu terhadap yang lain
4. Peneliti bermaksud menguji hipotesis penelitian
5. Peneliti ingin mendapatkan data yang akurat, berdasarkan fenomena empiris dan dapat diukur
6. Ingin menguji terhadap adanya keragu-raguan tentang validitas pengetahuan, teori dan produk tertentu.

<sup>17</sup> Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*”..., hal. 8.

<sup>18</sup> *Ibid*, hal. 23.

Waktu penelitian ini akan dilaksanakan selama tiga bulan setelah proposal diseminarkan di Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.

Lokasi Penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Sentajo Raya yang bertempat di Jalan Pelajar Nomor 08 RT 003 RW 001 Desa Muaro Sentajo Kecamatan Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singingi Provinsi Riau yang berjumlah 91 siswa. Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Dalam penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data berupa kuisisioner, wawancara, dokumentasi dan observasi. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan Regresi Linear Sederhana yang diolah menggunakan perangkat lunak (*software*) SPSS.

## Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini akan di bahas mengenai hasil penelitian yang telah di peroleh oleh peneliti dan di deskripsikan secara rinci untuk masing – masing variabel. Data variabel yang di deskripsikan dalam penelitian ini yaitu kompetensi profesional guru (variabel X) dan motivasi belajar siswa (variabel Y). Berikut akan di jelaskan secara rinci mengenai deskripsi data hasil penelitian untuk masing-masing variabel.

### a. Variabel X Pengaruh Penggunaan Multimedia Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Budi Pekerti Kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Sentajo Raya

Hasil pengumpulan data primer pada variabel X di penelitian ini, yaitu “Pengaruh Penggunaan Multimedia” dengan menyebarkan angket ke 91

orang siswa, didapatkanlah deskripsi statistik sebagai berikut:

**Tabel 4.36 Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel X**

No	R <i>hitung</i>	R <i>tabel</i>	Sig	Kriteria
Item				
1	0,095	0,367	0,219	Valid
2	-0,039	0,367	0,206	Valid
3	0,857	0,367	0,721	Tidak Valid
4	0,636	0,367	0,596	Tidak Valid
5	0,627	0,367	0,551	Valid
6	0,753	0,367	0,598	Valid
7	0,755	0,367	0,642	Valid
8	0,636	0,367	0,614	Valid
9	0,640	0,367	0,453	Tidak Valid

**Tabel 4.37 Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel Y**

No	R <i>hitung</i>	R <i>tabel</i>	Sig	Kriteria
Item				
1	0,322	0,367	0,257	Valid
2	0,184	0,367	0,333	Valid
3	0,455	0,367	0,332	Valid
4	0,365	0,367	0,395	Valid
5	0,503	0,367	0,587	Valid
6	0,403	0,367	0,839	Valid
7	0,566	0,367	0,670	Valid
8	0,585	0,367	0,490	Valid
9	0,218	0,367	0,332	Tidak Valid
10	-0,102	0,367	0,841	Tidak Valid
11	0,379	0,367	0,469	Valid
12	0,331	0,367	0,476	Valid
13	0,572	0,367	0,730	Valid
14	0,536	0,367	0,730	Valid
15	0,700	0,367	0,513	Valid
16	0,276	0,367	0,596	Tidak

				Valid
17	0,291	0,367	1,083	Tidak Valid

**b. Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Budi Pekerti Kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Sentajo Raya**

Berdasarkan hasil data penelitian yang didapatkan melalui instrumen angket, diketahui bahwa ada pengaruh antara metode Multimedia terhadap Motivasi Belajar siswa kelas VII di SMA Negeri 1 Sentajo Raya. Adapun pengambilan keputusan yang dilakukan yaitu dengan melihat tabel coefficients. Dimana apabila nilai signifikansi  $\leq 0,05$ , maka H1 diterima (Ada pengaruh). Namun apabila nilai signifikansi  $\geq 0,05$ , maka H1 ditolak (Ada pengaruh). Oleh karena itu, dari tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi yang didapatkan adalah  $0,00 \leq 0,05$  maka H1 diterima. Hal ini menandakan bahwasanya ada pengaruh antara metode Multimedia terhadap Motivasi Belajar siswa kelas VII di SMA Negeri 1 Sentajo Raya.

Untuk mengetahui besarnya nilai korelasi antara variabel X terhadap variabel Y, yaitu bisa dilihat melalui Output model summary. Dimana diketahui bahwa nilai R Square 0,057 yang berarti bahwa pengaruh variabel X (Metode penggunaan multimedia) terhadap variabel Y (motivasi belajar) adalah 5% dan nilai 0,240 berarti bahwa besarnya nilai korelasi/hubungan adalah 0,240. Jadi dapat disimpulkan bahwasanya metode penggunaan multimedia berpengaruh secara signifikan terhadap pembentukan

motivasi belajar siswa kelas VII di SMA Negeri 1 Sentajo Raya sebesar 5%. Sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Adapun faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi pembentukan motivasi belajar siswa yang tidak diteliti dalam penelitian ini yaitu berasal dari faktor internal siswa berupa pembelajaran dalam mengajar yang diberikan guru.

**Pengujian Linearitas Data**

**Tabel 4.41 Hasil Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		91
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	0.6306532
Most Extreme Differences	Absolute	.695
	Positive	-0.67
	Negative	.695
Test Statistic		.076
Asymp. Sig. (2-tailed)		

**Tabel 4.42 Hasil Uji Linieritas ANOVA<sup>a</sup>**

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	37,612	1	37,612	1.660	0.208 <sup>b</sup>
Residual	611.629	27	22,652		
Total	649.241	28			

**Tabel 4.43 Hasil Uji Regresi Sederhana Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients		
1				

			d Coefficients		
	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
(Constant)	40.884	5.989	.240	6.826	.208
Media	.302	.234		1.288	.000

**Tabel 4.44 Tabel Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.240 <sup>a</sup>	.057	.023	4.759

Adapun jenis penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain penelitian yaitu Pre-Experimental Design dengan model *one-shot case study* (Studi kasus satu kali). Dimana penelitian ini dilakukan untuk memberikan suatu perlakuan (Treatment) dan selanjutnya akan dilihat hasilnya. Dimana perlakuan (Treatment) ini sebagai variabel Independen dan hasilnya merupakan variabel dependen. Jadi dalam penelitian ini, akan diberikan perlakuan terhadap kelas VII MIPA 2 yaitu dengan menerapkan metode penggunaan metode multimedia pada setiap awal pembelajaran. Dimana pelaksanaan perlakuan ini telah dilakukan oleh peneliti selama 26 kali pertemuan. Yang kemudian setelah diberikan perlakuan,

peneliti melakukan observasi dan melakukan penyebaran angket untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari metode Multimedia ini terhadap pembentukan Motivasi Belajar siswa kelas VII MIPA 2 di SMA Negeri 1 Sentajo Raya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Badaruddin. 2015. *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Konseling Klasikal*. CV Abe Kreatifindo.
- Arianti Arianti, "Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Didaktika : Jurnal Kependidikan* 12, No. 2 (20 Juni 2019).
- Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010.
- Arikunto, Suharsini. 2018. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara).
- Arikunto, Suharsini. 2019. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: Rineka Cipta).
- Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo, 2010.
- Aviva Aurora dan Hansi Effendi, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran ELearning Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Universitas Negeri Padang", dalam *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, Vol.5, No.2, Tahun 2019.
- Azhar Arsyad. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Wali Press.
- Danim Sudarwan, *Media Komunikasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- Djamarah Bahri Syaiful dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Duwi Priyatno, 2017. *Panduan Praktis Olah Data Menggunakan SPSS*. Yogyakarta: CV Andi Ofsett.
- Euis Karwati Dan Donni Juni Priansa. 2021. *Manajemen Kelas (Classroom Management)*. cetakan ke-2, Bandung: Alfabeta.
- Febrita, Yolanda, dan Maria Ulfah. "Peranan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (24 Juli 2019).
- Gintoro. 2018. *Pengaruh Pemahaman Perilaku Taat Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Terhadap Sikap Siswa Dalam Mentaati Tata Tertib Sekolah di SMA Negeri Olahraga Provinsi Riau* [Skripsi] Pekanbaru. UIN Suska Riau.
- Hamalik Oemar, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Hamzah Pagarra. 2022. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Kemendikbud RI. 2017. *Buku Guru Pendidikan Agama Islam SMA/MA/SMK/MAK Kelas XI Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kompri, *Motivasi pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*,

- Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2016.
- Kompri. 2018. *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Rosda Karya.
- M. Samsul Fadli, Hastuti Diah Ikawati, "Penggunaan Multimedia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa" dalam *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol 2 No. 2, Oktober 2017.
- Mardawati. 2015. *Ketaatan Siswa dalam Mentaati Sekolah. (Studi Kasus Pada Siswa SMA Nusantara Indah Sintang)*, *Jurnal Edukasi* Vol 6, No 1.
- Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: rineka Cipta, 2010.
- Martono Nanang, *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*, Jakarta: Rajawali pers, 2012.
- Marlyana Panggabean. 2022. *Pengaruh Penggunaan Perangkat Multimedia Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs Aisyiyah Binjai*. [Skripsi]. Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
- Muhibbinsyah. 2010. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. (Bandung: Remaja Rosdakarya).
- Musdansi, Dwi Putri. 2016. *Buku Ajar Untuk Mahasiswa di Perguruan Tinggi*. (Kuantan Singingi: Universitas Islam Kuantan Singingi).
- Muhammad Arya Arjuna dkk, "Pemanfaatan Aplikasi Power Point dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa di SMP PAB 1 Klumpang", dalam *Masalah Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. 2, No.1, Tahun 2021.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2015. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nasution, Suriani. 2020. *Pengaruh Pemahaman Materi Hidup Berkah Dengan Menghormati dan Mematuhi Orangtua dan Guru Terhadap Akhlak Siswa Kepada Guru di Madrasah Aliyah Masmur Pekanbaru*. [Skripsi]. Pekanbaru. UIN Suska Riau.
- Oktiani, Ifni. "Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik." *Jurnal Kependidikan* 5, no. 2 (24 November 2017).
- Purbatua Manurung, "Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid 19" dalam *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, Vol. 14 No. 1, Januari-Juni 2020, p-ISSN 1978-1326 , e-ISSN 2721-4397.
- Prasetyawati, Indah. 2013. *Pendidikan Kesehatan Sekolah Sebagai Proses Perubahan Perilaku Siswa*. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Vol 9, No.11.
- Pratiwi, Asa. Susi Damayanti. Nurita Primastya. 2022. *Pengembangan Media Booklet pada Materi Sifat-Sifat Bangun Datar untuk Meningkatkan Pemahaman pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar*. dalam *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 6, No. 1.

- Prawira Armaja Purwa, *Psikologi Pendidikan Dalam Persepektif Baru*, Cet ke 1 Maguhorjo: Ar-Ruzz Media, 2013.
- Rahmadani, Rezzku. 2020. *Hubungan Tingkat Pemahaman Moral dengan Perilaku Taat Terhadap Aturan Peserta Didik di SMAN 11 Enrekang* [Skripsi] Makassar. UIN Alauddin.
- RPP Kelas XI Semester Ganjil SMA Negeri 1 Sentajo Raya.
- Rita Widiasih dkk, "Pengaruh Penggunaan Media Bervariasi Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017", dalam *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial*, Vol. 11, No. 2, Tahun 2017, ISSN 1907-9990, E-ISSN 2548-7175, DOI: 10.19184/jpe.v11i2.6454
- Rizka Lathifah Husna. 2021. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Mts Pab -1 Helvetia*. [Skripsi]. Medan, Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah.
- Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*, Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Sadirman A.M., 2016. *"Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar"* Jakarta: PT. Rajawali Pers.