

**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN DAN
MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MEMBACA
TEXT REPORT SISWA SMP**

Patrisius P, Aunurrahman, Andy Usman

Pascasarjana Teknologi Pendidikan, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak

Email: patrisiuspatrik@gmail.com

Abstrak:

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar membaca teks report. Multimedia pembelajaran berbantuan komputer yang berisi naskah materi pembelajaran, *flowchart*, *storyboard*, dan pengumpulan bahan-bahan. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, dimana teknik pengumpulan data melalui tes pemerolehan belajar dan angket motivasi belajar. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis terbukti bahwa : (1) Hasil belajar siswa dalam membaca text report menggunakan multimedia pembelajaran lebih baik dari pada tanpa menggunakan multimedia pembelajaran, (2). hasil belajar kelompok motivasi belajar tinggi pada siswa yang menggunakan multimedia pembelajaran lebih baik dari pada siswa kelompok motivasi belajar tinggi yang tidak menggunakan multimedia pembelajaran, (3) hasil belajar siswa yang menggunakan multimedia pembelajaran kelompok motivasi rendah lebih baik dari pada siswa kelompok motivasi belajar rendah yang tidak menggunakan multimedia pembelajaran, (4) hasil belajar kelompok motivasi belajar tinggi lebih baik dari pada siswa kelompok motivasi belajar rendah.

Kata Kunci : *Multimedia Pembelajaran, Motivasi Belajar, Teks Report*

Abstract:

The objectives of this research was to know the influences of using the learning multimedia and learning motivation of students learning result of reading report text. Learning multimedia containing scripts of learning materials, flowcharts, and storyboards, and compiling materials. This research was the experiment research, the data collection technique through tests acquisition of learning and motivation questionnaire. Based on the results of hypothesis testing proved that: (1) Students learning result of reading text report using Multimedia is better than not using Multimedia, (2). Students learning result of reading text report for high group motivation is better than not using Multimedia, (3) Students learning result of reading text report for low group motivation is better than not using Multimedia, (4) Students learning result of reading text report for high group motivation is better than low group motivation.

Keywords: *Learning Multimedia, Learning Motivation, Report Text.*

Dalam pembelajaran membaca (reading) mata pelajaran bahasa Inggris tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), siswa dituntut untuk dapat memahami dan menciptakan berbagai teks fungsional pendek dan monolog serta essei berbentuk procedure, descriptive, recount, narrative, dan report. Masing-masing teks ini memiliki langkah-langkah retorika tersendiri. Teks berbentuk report berbeda langkah retorikanya bila dibandingkan dengan teks descriptive, recount, narrative, atau procedure. Dengan demikian, cara memahami teks-teks tersebut akan berbeda pula.

Mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP/MTs bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) Mengembangkan potensi berkomunikasi dalam bentuk lisan dan tulis untuk mencapai tingkat literasi *functional*. (2) Memiliki kesadaran tentang hakikat dan pentingnya Bahasa Inggris untuk meningkatkan daya saing bangsa dalam masyarakat global. (3) Mengembangkan pemahaman peserta didik tentang keterkaitan antara bahasa dan budaya.

Ruang lingkup mata pelajaran bahasa Inggris di SMP/MTs meliputi : (1) Kemampuan berwacana, yakni kemampuan memahami dan/atau menghasilkan teks lisan dan/atau tulis yang direalisasikan dalam empat keterampilan, yakni mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis secara terpadu untuk mencapai tingkat literasi *functional*. (2) Kemampuan memahami dan menciptakan berbagai teks *functional* pendek dan monolog serta essei pendek berbentuk procedure, descriptive, recount, narrative, dan report. (3) Kompetensi pendukung, yakni kompetensi linguistik (menggunakan tata bahasa dan kosa kata, tata bunyi, tata tulis) , kompetensi sosiakultural (menggunakan ungkapan dan tindak bahasa secara berterimakasih dalam berbagai konteks komunikasi), kompetensi strategi (mengatasi masalah yang timbul dalam proses komunikasi dengan berbagai cara agar komunikasi tetap berlangsung), dan kompetensi pembentuk wacana (menggunakan piranti pembentuk wacana). Unsur-unsur Pembelajaran bahasa Inggris di SMP/MTs meliputi : (1) Tujuan pembelajaran, (2) Materi pembelajaran, (3) Langkah-langkah pembelajaran, (4) Media dan sumber belajar, (5) Evaluasi.

Siswa sering mengalami kesulitan dalam kegiatan membaca. Hal ini disebabkan berbagai aspek, antara lain : tidak memiliki strategi membaca yang tepat, minimnya penguasaan kosakata, kurangnya minat membaca, kurang tersedianya bahan bacaan yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa, metode mengajar yang monoton, dan kurang digunakan media pembelajaran. Faktor lain yang menyebabkan siswa sulit dalam memahami teks bahasa Inggris adalah kurangnya pengetahuan tentang langkah-langkah retorika untuk masing-masing jenis teks.

Dalam meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris di SMP, ada beberapa faktor yang mempengaruhi, antara lain meliputi kurikulum, kinerja guru, proses pembelajaran, materi ajar, metode dan teknik mengajar, fasilitas belajar, motivasi, dan penggunaan media pembelajaran. Selain faktor diatas, peranan guru juga sangat menentukan keberhasilan siswa dalam belajar. Guru berperan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga pelajaran bahasa Inggris menjadi mata pelajaran yang menyenangkan.

Penggunaan multimedia pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Inggris sangat diperlukan untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Target pembelajaran bahasa Inggris adalah pencapaian keterampilan berbahasa yang meliputi aspek-aspek yang receptif dan produktif seperti keterampilan mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Kemampuan berkomunikasi dalam pengertian yang utuh adalah kemampuan berwacana, yakni kemampuan memahami dan menghasilkan teks lisan dan tulis yang direalisasikan dalam empat keterampilan berbahasa tersebut diatas.

Salah satu upaya untuk meningkatkan keefektifan kegiatan pembelajaran bahasa Inggris khususnya dalam keterampilan *reading* dalam rangka meningkatkan hasil belajar adalah dengan menggunakan multimedia pembelajaran. Melalui multimedia pembelajaran siswa tidak hanya mendengarkan materi tetapi juga dapat melihat gambaran visual sehingga pembelajaran akan lebih bermakna dan kegiatan pembelajaran akan lebih bervariasi dan menarik sehingga membangkitkan motivasi belajar. Selain itu multimedia pembelajaran dapat memperjelas informasi yang diberikan oleh guru pada saat mengajar, memberikan dasar pengalaman yang lebih konkrit bagi pemikiran dan pengertian yang abstrak.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan multimedia pembelajaran yaitu masalah kecocokan dengan tema, usia, dan budaya. Ada tiga tipe pebelajar dalam merespon multimedia yakni tipe belajar auditory, tipe belajar visual dan tipe belajar kinestetik (Miftahul Huda, 2014:287). Lebih lanjut dikemukakan bahwa modalitas visual mengakses citra visual yang diciptakan maupun diingat, seperti warna, hubungan ruang, potret mental, dan gambar. Modalitas auditoris mengakses segala jenis bunyi dan kata-kata yang diciptakan maupun diingat, seperti musik, nada , irama, rima, dialog internal, dan suara. Modalitas kinestetik mengakses segala jenis gerak dan emosi yang diciptakan maupun diingat, seperti gerakan, koordinasi, irama, tanggapan emosional, dan kenyamanan fisik. Belajar menggunakan tiga saluran seperti tersebut di atas memberikan hasil lebih baik, karena indera tertentu menerima pesan tertentu dan didukung dan diperkuat oleh indera lain. Media ini bisa didapatkan dengan menggunakan komputer interaktif.

Ada beberapa klasifikasi multimedia pembelajaran yang salah satunya adalah menurut Daryanto (2013:157), sebagai berikut : (1) Alat-alat audio, yaitu alat-alat yang dapat menghasilkan bunyi seperti : kaset, tape recorder, radio dan CD. (2) Alat-alat visual, yaitu alat-alat yang dapat memperlihatkan rupa dan bentuk yang dikenal sebagai alat peraga, dua dimensi maupun tiga dimensi seperti: gambar, slide, poster, foto film stripe. (3) Alat-alat audiovisual, yaitu alat-alat yang dapat menghasilkan rupa dan suara dalam satu unit, misalnya TV, film bersuara, komputer multimedia.

Menurut Smaldino (terjemahan Arif Rahman 2013:273) penggunaan media akan efektif kalau memperhatikan komputer multimedia penggunaan media pembelajaran ASSURE. Guru harus menganalisis pebelajar, menyatakan tujuan, menyeleksi metode, media, material, menggunakan media, penyediaan partisipasi pebelajar dan mengevaluasi. Diharapkan penggunaan media ini akan membangkitkan motivasi diri siswa.

Motivasi belajar ialah daya penggerak atau ketekunan untuk melakukan aktivitas dengan menunjukkan tindakan yang akan dilakukan dalam belajar untuk mencapai tujuan. Motivasi juga berperan sangat penting dalam memberikan gairah dan semangat dalam belajar, sehingga siswa yang memiliki motivasi tinggi akan mempunyai energi yang kuat untuk belajar. Motivasi juga akan memberikan arah yang jelas dalam aktifitas belajar.

Untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal, siswa harus mempunyai motivasi belajar yang tinggi. Kalau motivasi belajar siswa masih rendah maka guru tak henti-hentinya selalu memberikan dorongan agar siswa termotivasi untuk belajar. Dengan penggunaan multimedia pembelajaran dalam belajar membaca teks report siswa akan termotivasi untuk belajar karena siswa dapat mendengar dan melihat tampilan melalalui tayangan melalui layar komputer dan siswa akan berusaha sendiri dan tertantang untuk belajar.

Menurut Siregar dan Hartini (2014:50), motivasi dapat dibedakan menjadi *motivasi instrinsik* dan *motivasi ekstrinsik*. Motivasi instrinsik adalah motivasi yang berasal dari dalam diri individu tanpa adanya rangsangan dari luar, sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari luar misalnya pemberian pujian, pemberian nilai sampai pada pemberian hadiah dan faktor-faktor eksternal lainnya yang memiliki daya dorong motivasional.

Jadi motivasi instrinsik ini timbul dari dalam diri individu sendiri tanpa ada paksaan dorongan dari individu lain, dan atas kemauan sendiri. Motivasi instrinsik merupakan pendorong bagi aktivitas dalam pengajaran dan dalam pemecahan soal. Keingbiunan nuntuk menambah pengetahuan dan wawasan, keinginan untuk memahami sesuatu hal, merupakan faktor instrinsik yang ada pada semua orang, sedangkan motivasi ekstrinsik adalah jenis motivasi yang timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu, yang terjadi karena adanya ajakan, suruhan, atau paksaan. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa mau melakukan sesuatu belajar antara lain dikarenakan penghargaan, pujian, hukuman, celaan atau ingin meniru tingkah laku siswa lainnya.

Motivasi lebih berperan untuk membangkitkan dan mempertahankan hasrat serta perhatian siswa dalam belajar. Motivasi siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Inggris menentukan kualitas hasil belajar siswa. Dengan demikian hasil temuan ini memberikan informasi yang bermanfaat. Untuk itu Multimedia pembelajaran perlu diidentifikasi oleh guru dengan cara mengelola pembelajaran Bahasa Inggris yang maksimal. Dari sudut guru dapat menata pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa yang belajar. Artinya guru perlu menyesuaikan jenis kegiatan belajar siswa dan guru perlu menyesuaikan sumber-sumber belajar yang akan dipilih atau dimanfaatkannya, mengingat multimedia pembelajaran tidak menunjukkan efektivitas hal ini dapat dilihat dalam rerata hasil belajar. Ini disebabkan karena siswa yang memiliki motivasi rendah cenderung pasif, dan tidak memiliki semangat bersaing dan tidak mau bekerja keras guna meraih prestasi belajar.

Menurut Sugiyono (2013:80), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Sedangkan Suharsimi Arikunto (2006:130), populasi adalah keseluruhan subyek penelitian.

Jadi dapat disimpulkan populasi adalah totalitas semua nilai yang mungkin hasil dari perhitungan atau pengukuran kualitatif maupun kuantitatif dari karakteristik tertentu mengenai sekumpulan obyek yang lengkap dan jelas. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri Negeri 1 Toho kecamatan Toho kabupaten Mempawah tahun pelajaran 2014/2015 terdiri dari 3 kelas berjumlah 102 siswa.

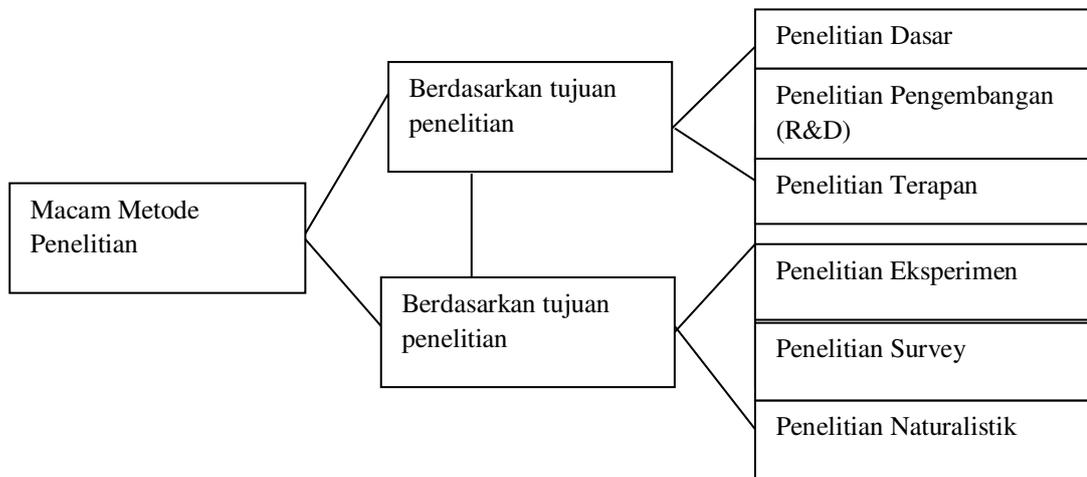
Suharsimi Arikunto (2006:131), mengatakan bahwa sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sedangkan Sugiyono (2013: 81) mengatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel diambil apabila peneliti tidak mungkin untuk melakukan penelitian untuk populasi yang jumlahnya besar. Sampel yang diambil dari populasi betul-betul representatif (mewakili) populasi. Teknik sampling adalah merupakan teknik pengambilan sampel (Sugiyono 2013: 81). Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan.

Tujuan yang ingin diketahui dari penelitian ini adalah : (1) Mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran terhadap hasil belajar membaca teks report siswa SMP. (2) Mengetahui apakah terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar membaca teks report siswa SMP (3) Mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar membaca siswa SMP.

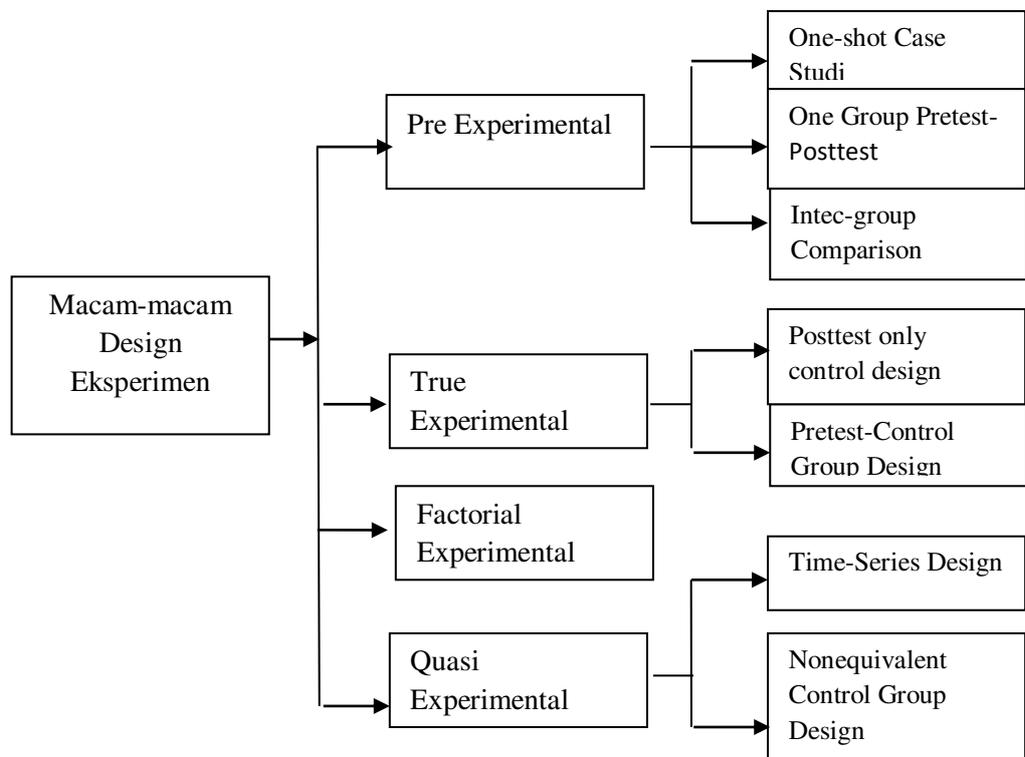
METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Menurut John W Creswell (2013:175), tujuan penelitian kuantitatif biasanya dimulai dengan mengidentifikasi variabel-variabel utama dalam penelitian (bebas,intervening, atau terikat) beserta model visualnya, lalu mencari dan menentukan bagaimana variabel-variabel itu akan diukur atau diamati. Bila dilihat dari tingkat kealamiahannya (setting) tempat penelitian terdapat tiga metode penelitian , yaitu penelitian eksperimen, survey dan naturalistik (kualitatif). Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali (Sugiyono: 2013:72).

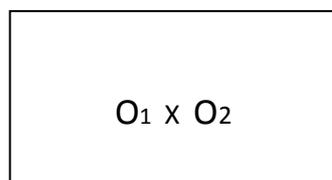
Bagan 1: Macam-macam Metode Penelitian Berdasarkan Tujuan dan Tingkat Kealamiahn Tempat Penelitian



Bagan 2 : Macam-macam Design Eksperimen (Sugiyono: 2013:72),



Bentuk desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen *Pre Experimental Designs*. Paradigma dalam penelitian eksperimen model ini dapat digambarkan sebagai berikut:



O1= nilai pretest (sebelum diberikan pembelajaran dengan multimedia dan motivasi belajar)

O2= nilai posttest (setelah diberikan pembelajaran dengan multimedia dan motivasi belajar)

(O2-O1) = Pengaruh pembelajaran dengan multimedia dan motivasi belajar terhadap hasil belajar.

Rancangan analisis data penelitian yang tepat adalah menggunakan rancangan faktorial 2 x 2 dengan matrik sebagai berikut :

Tabel 1 Rancangan Penelitian

Motivasi Belajar	Pendekatan Pembelajaran		Jumlah
	Multi Media Pembelajaran (X1)	Tanpa Multi Media Pembelajaran (X2)	
Tinggi (X3)	X1X3	X2X3	X12X3
Rendah (X4)	X1X4	X2X4	X12X4
Jumlah	X1X34	X2X34	X12X34

Rancangan penelitian yang ditunjukkan dengan garis horizontal terdiri dari 4 sel. Secara umum ditulis dengan matrik X, pendekatan pembelajaran dengan multimedia pembelajaran (X1) dan tanpa multimedia pembelajaran (X2), sedangkan X1X3 menunjukkan kelompok siswa yang mempunyai motivasi tinggi yang diberi perlakuan pendekatan pembelajaran dengan multimedia pembelajaran, X1X4 menunjukkan kelompok siswa yang memiliki motivasi rendah yang diberi perlakuan dengan pendekatan pembelajaran dengan multimedia pembelajaran. X2X3 adalah kelompok siswa yang memiliki motivasi tinggi dengan perlakuan pembelajaran tanpa multi media pembelajaran, X3X4 adalah kelompok siswa yang memiliki motivasi rendah yang diberi perlakuan pembelajaran tanpa multimedia pembelajaran.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan angket dan tes. Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang motivasi belajar yang dimiliki siswa. Angket yang digunakan berupa angket dengan jawaban tertutup. Adapun dasar yang menjadi pertimbangan penggunaan motivasi bertujuan untuk mengukur dan mengelompokan tingkat motivasi siswa pada lingkup kognitif, karena penekanannya pada kelancaran berpikir. Tes digunakan untuk mengambil data dari variabel hasil belajar

membaca. Tes merupakan alat pengumpul data yang berupa daftar pertanyaan atau butir soal. Dalam penelitian ini tes disusun oleh peneliti berdasar kisi-kisi tes adalah test obyektif sejumlah 20-30 butir pilihan ganda dengan 4 option. Penggunaan tes obyektif ini drngan pertimbangan : 1). Jumlah soal yang disusun lebih banyak, 2). Meminimalisasi unsur subyektif dari penguji.

Angket yang dipakai untuk mengukur motivasi belajar membaca dalam pembelajaran Bahasa Inggris adalah tes skala Likert. Angket yang digunakan adalah angket langsung tertutup sebanyak 30 item. Indikator yang dipakai dalam menyusun angket motivasi Likert : 1). Ketertarikan pada suatu obyek tertentu, 2). Keingintahuan terhadap suatu hal, 3). Kebutuhan terhadap informasi untuk menyelesaikan masalah, 4). Prestasi dan kegagalan, 5). Potensi dan kekuatan diri. Angket motivasi disusun dengan lima pilihan jawaban, kunci jawaban terletak pada masing-masing jawaban siswa sehingga tidak ada jawaban yang paling benar atau salah.

Angket untuk motivasi dalam penelitian ini berpedoman pada skala Likert (Sugiyono 2013:93). Dengan skala ini diharapkan peneliti dapat mengetahui atau menilai item-item dengan lebih teliti.

Dalam skala Likert ada 5 kategori jawaban yang harus diisi dan diberi skor, yaitu:

No	Penjelasan	Skor
1	Setuju/selalu/sangat positif	5
2	Setuju/sering/positif	4
3	Ragu-ragu/kadang-kadang/netral	3
4	Tidak setuju/hampir tidak pernah/negatif	2
5	Sangat tidak setuju/tidak pernah	1

Pengelompokkan kategori motivasi belajar dilakukan dengan teknik belah dua dengan cara : a). Data hasil angket motivasi belajar dianalisis Tendensi sentral untuk menentukan median, b). Median digunakan untuk dasar pembagian kelas menjadi dua belahan yaitu kategori motivasi belajar tinggi berdasarkan median keatas dan kategori motivasi rendah berdasarkan median kebawah.

Selain angket teknik yang kedua melalui tes, tes digunakan untuk mengukur penguasaan materi pembelajaran yang mengacu pada tujuan pembelajaran. Prosedur yang digunakan berupa tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda. Sebelum eksperimen yang sebenarnya dilaksanakan perlu terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen yakni tes yang akan digunakan dalam penelitian. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan tes yang sah dan diandalkan. Tes yang akan diujicobakan adalah tes hasil belajar dan angket motivasi belajar. Suatu tes dianggap baik jika memenuhi syarat-syarat yaitu validitas, realibilitas, dan objektivitas. Untuk itu maka tes yang telah disusun perlu untuk dilakukan uji

coba. Uji validitas dilakukan berkenaan dengan ketepatan alat ukur terhadap konsep yang akan diukur sehingga benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur. Hasil penelitian yang valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. *Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.* (Sugiyono:2013:121).

Untuk validitas maka digunakan validitas isi yaitu dengan cara menyusun tes berdasarkan kisi-kisi tes dan tujuan pengajaran pada rancangan pengajaran bahasa Inggris dalam membaca *text report*. Validitas tes diuji dengan teknik korelasi product moment dari Pearson, yaitu dengan membandingkan skor butir soal dan skor total.

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum X)^2][\sum n. Y^2 - \sum Y)^2}}$$

r_{xy} : Koefisien korelasi product moment

- X : Skor masing-masing butir angket
- Y : Skor Total
- XY : Skor butir dikalikan skor total
- N : Jumlah responden

Setelah dikonsultasikan *rhitung* dengan *rtabel*, penentuan *rtabel* pada taraf signifikan 0,05 ($dk=n-2$). Kaidah keputusan, jika *rhitung* > *rtabel* berarti valid, sebaliknya *rhitung* < *rtabel* berarti tidak valid.

Uji reliabilitas dilakukan untuk mendapatkan tingkat ketepatan alat pengumpul data (instrumen) yang digunakan. Uji reliabilitas instrumen menggunakan teknik belah dua dari Spermans Brown, dengan rumus sebagai berikut :

$$r_{11} = \frac{2 \cdot rb}{1 + rb}$$

Sebelumnya masukan data yang terkumpul dalam rumus korelasi Product Moment.

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum X)^2][\sum n. Y^2 - \sum Y)^2}}$$

- X : item ganjil
- Y : item genap
- n : jumlah

Untuk mengetahui koefisien korelasinya reliabel atau tidak digunakan distribusi (tabel r) untuk $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan ($dk=n-2$). Selanjutnya membuat keputusan dengan membandingkan r_{11} dengan *rtabel*. Adapun kaidah keputusan, jika $r_{11} > r_{tabel}$ berarti reliabel dan $r_{11} < r_{tabel}$ tidak reliabel.

Angket motivasi belajar membaca teks report menggunakan validitas konstruk yang isinya diturunkan dari teori-teori yang ada, untuk memeriksa butir soal angket motivasi belajar digunakan rumus korelasi product moment.

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum X)^2][\sum n. Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Hasil pemeriksaan butir instrumen selanjutnya dikonsultasikan dengan tabel harga kritik dari r product moment, dengan taraf signifikansi 0,05%.

Bila r hitung > dari r tabel maka butir instrumen valid, dan jika sebaliknya r hitung < r tabel maka instrumen tidak valid.

Perhitungan reliabilitas instrumen dilakukan dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach.

$$r_t = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[\frac{\sum si}{st} \right]$$

- rt : Koefesien reliabilitas suatu tes
 n : Jumlah item
 Si : Jumlah kuadrat S dari masing-masing item
 St : Kuadrat dari S total keseluruhan item

Uji ini dipilih karena skor angket motivasi belajar berskala 1-4

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis anava dua jalur. Sebelum melakukan analisis data terlebih dahulu diadakan uji persyaratannya :

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji data tersebut memiliki sebaran normal atau tidak. Uji normalitas data hasil belajar bahasa Inggris membaca teks report siswa yang belajar dengan multimedia pembelajaran dan siswa yang belajar tanpa menggunakan multimedia pembelajaran dilakukan dengan menggunakan **chi square** pada taraf signifikansi 5%.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji kesamaan varians antara dua kelompok yang dibandingkan. Untuk menguji apakah antara dua kelompok tersebut homogen atau tidak dilakukan dengan teknik analisis varians dua jalur dengan uji F. Kriteria pengujian digunakan pada taraf signifikansi 5% yang artinya data dikatakan homogen apabila harga F hitung < F tabel.

Untuk menguji hipotesis dalam pengolahan data digunakan teknik analisis varians atau ANAVA dengan perhitungan taraf signifikansi 5%. Teknik ANAVA dipergunakan dalam analisis data karena dapat dipakai untuk menguji perbedaan dua mean atau lebih. Sesudah ANAVA dilanjutkan dengan uji Tukey untuk mengetahui perbedaan rata-rata dan taraf perlakuan manakah yang paling tinggi pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai siswa SMP.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian sebagaimana terlihat dalam pengujian hipotesis, berikut ini dikemukakan pembahasan mengenai hasil penelitian tersebut. Uji antar kelompok pada pengujian hipotesis pertama menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar menggunakan Multimedia Pembelajaran dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan Multimedia Pembelajaran dalam kelas dengan motivasi tinggi. Multimedia Pembelajaran memberikan pengaruh yang lebih baik dibandingkan tanpa Multimedia Pembelajaran pada kelas yang sama-sama memiliki motivasi belajar tinggi. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa yang sama-sama memiliki motivasi belajar tinggi tetapi diberikan perlakuan yang berbeda, dimana kelompok yang diajar dengan Multimedia Pembelajaran hasil belajarnya lebih baik dari pada kelompok yang diajar tanpa menggunakan Multimedia Pembelajaran.

Uji antar kelompok pada pengujian hipotesis kedua menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar menggunakan Multimedia Pembelajaran dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan Multimedia Pembelajaran pada kelas dengan motivasi rendah. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa yang sama-sama memiliki motivasi rendah tetapi diberikan perlakuan yang berbeda, dimana kelompok yang diajar dengan Multimedia Pembelajaran hasil belajarnya lebih baik dari pada kelompok yang diajar tanpa menggunakan Multimedia Pembelajaran.

Pengujian hipotesis ketiga teruji kebenarannya. Dengan demikian dapat dikemukakan bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yang belajar dengan Multimedia Pembelajaran hasil belajar Bahasa Inggris membaca Teks report lebih baik dari pada yang memiliki motivasi belajar rendah. Temuan ini bermakna bahwa siswa yang memiliki motivasi tinggi yang belajar dengan Multimedia Pembelajaran lebih baik dan teratur dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan. Uji antar kelompok menunjukkan bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yang belajar dengan Multimedia Pembelajaran hasil belajar bahasa Inggris membaca Teks reportnya lebih baik dari pada siswa yang memiliki motivasi belajar rendah. Ini artinya faktor motivasi lebih dominan dalam membantu meningkatkan hasil belajar siswa SMPN 1 Toho pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

Uji antar kelompok pada pengujian hipotesis keempat menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar tanpa Multimedia Pembelajaran pada kelas dengan motivasi tinggi dan kelas dengan motivasi belajar rendah, tetapi perbedaan tersebut tidak signifikan ini berarti motivasi belajar tidak memberikan pengaruh yang berarti pada kelas yang sama-sama diajarkan tanpa menggunakan Multimedia Pembelajaran.

Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa yang sama-sama diajarkan tanpa menggunakan Multimedia Pembelajaran pada kelas dengan motivasi tinggi dan kelas dengan motivasi rendah terdapat perbedaan tetapi perbedaan tersebut tidak signifikan. Belajar Bahasa Inggris dengan Multimedia Pembelajaran memberikan pengaruh yang lebih baik dibandingkan dengan tanpa Multimedia Pembelajaran

terhadap hasil belajar Bahasa Inggris membaca Teks Report pada siswa kelas VIII SMPN 1 Toho.

Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran dengan Multimedia Pembelajaran terbukti mempunyai pengaruh lebih baik terhadap hasil belajar Bahasa Inggris membaca Teks report dibandingkan dengan tanpa Multimedia Pembelajaran.

Siswa yang belajar dengan Multimedia Pembelajaran lebih dapat menuangkan gagasan dan pikirannya dalam mengikuti pelajaran Bahasa Inggris. Dalam pembelajaran ini siswa berpeluang untuk memahami apa yang dipelajari, bukan sekedar menerima informasi saja. Selain itu siswa dapat menumbuhkembangkan keterampilan berpikirnya dan keterampilan sosialnya dalam pembelajaran. Mereka dapat mengembangkan ide dalam diskusi kelompok dan dapat mengerjakan tugas-tugas dengan lebih bersemangat karena sesuai dengan kebutuhan mereka sehari-hari.

Hipotesis kelima juga teruji kebenarannya. Untuk melihat ada tidaknya pengaruh antara pembelajaran dengan multimedia pembelajaran dan motivasi belajar Bahasa Inggris dapat dilihat dari perhitungan F hitung dengan F tabel. Apabila F hitung lebih besar dari F tabel berarti terdapat pengaruh signifikan, f_{hitung} 6,024 lebih besar dari f_{tabel} 3,95 pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$.

Pembahasan

Multimedia Pembelajaran membaca teks report dikembangkan dengan target pengguna peserta didik SMP. Secara khusus pengembangan multimedia pembelajaran bahasa Inggris membaca teks report ini akan digunakan di SMP Negeri 1 Toho, Kabupaten Mempawah. hal ini didasarkan pada beberapa informasi yang berkaitan dengan, penggunaan jenis sumber belajar, proses pembelajaran, penggunaan komputer dalam proses pembelajaran. Dalam analisis pendahuluan data yang diperoleh melalui kegiatan pengumpulan informasi yang meliputi:

a. Kegiatan Studi Pustaka.

Kegiatan ini meliputi: studi mengenai kurikulum SMP, silabus mata pelajaran Bahasa Inggris SMP, buku-buku yang berkaitan dengan mata pelajaran Bahasa Inggris dan penggunaan komputer dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Melalui kegiatan ini diperoleh informasi sebagai berikut: (1). Pada silabus mata pelajaran Bahasa Inggris SMP khususnya pada Standar Kompetensi membaca : Memahami makna teks tulis fungsional dan esei pendek sederhana berbentuk report untuk berinteraksi dalam konteks kehidupan sehari-hari. Pengembangan Multimedia Pembelajaran dibatasi pada Kompetensi Dasar: Merespon makna dan langkah retorika dalam esei pendek sederhana secara akurat, lancar dan berterima untuk berinteraksi dalam konteks kehidupan sehari-hari dalam teks berbentuk *report*. Dari kajian pustaka diketahui bahwa kompetensi dasar tersebut merupakan materi pembelajaran bahasa Inggris yang sangat kompleks, yang memerlukan perhatian yang sungguh-sungguh dari peserta didik untuk memahami dengan lebih mudah dari sisi ucapan dan intonasi. Penggunaan multimedia pembelajaran sebagai

sumber dan media belajar selain buku-buku mata pelajaran diharapkan dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap proses pembelajaran Bahasa Inggris khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar.

b. Observasi/Pengamatan Terbatas.

Observasi/pengamatan terbatas yang dilakukan pada bulan April 2015 terhadap proses pembelajaran membaca di SMP Negeri 1 Toho diperoleh suatu gambaran proses pembelajaran Bahasa Inggris yang kurang menyenangkan peserta didik, hal ini dapat dilihat dari; kurangnya antusias peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran Bahasa Inggris, peserta didik terlihat enggan memberikan tanggapan terhadap respon yang diberikan oleh guru, peserta didik, jarang mengajukan pertanyaan terhadap masalah yang belum dipahaminya. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya: (1) karena strategi pembelajaran yang diterapkan cenderung menggunakan pendekatan tradisional atau ekspositori, yang lebih menekankan pada *teacher centered learning*, (2) kurangnya pemanfaatan media yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, khususnya multimedia pembelajaran.

Materi pokok yang digunakan dalam multimedia pembelajaran ini adalah materi membaca teks report. Materi pokok ini diambil sebagai bahan yang digunakan dalam multimedia pembelajaran, karena materi pokok ini memiliki kompleksitas yang tinggi, dengan demikian pemilihan materi pokok ini diharapkan dapat mempresentasikan materi pokok pada mata pelajaran bahasa Inggris secara keseluruhan. Fenomena yang abstrak dalam materi pokok hanya dapat divisualisasikan atau dilustrasikan dalam bentuk, gambar, animasi melalui program komputer, hal ini sulit diilustrasikan dengan media lainnya. Pemanfaatan komputer multimedia dalam pembelajaran pada materi pokok membaca teks report ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk mempelajari mata pelajaran bahasa Inggris secara keseluruhan.

Penyusunan materi pokok didasarkan pada Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), dan indikator ketercapaian yang telah ditetapkan dalam silabus sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan atau Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Standar Kompetensi (SK) yang dipakai dalam multimedia pembelajaran ini adalah: Memahami makna teks tulis fungsional dan esei pendek sederhana berbentuk report untuk berinteraksi dalam konteks kehidupan sehari-hari. Kompetensi Dasar: Merespon makna dan langkah retorika dalam esei pendek sederhana secara akurat, lancar dan berterima untuk berinteraksi dalam konteks kehidupan sehari-hari dalam teks berbentuk *report*.

Adapun indikator pencapaian pada materi pokok membaca teks report adalah : (1) Mengidentifikasi makna gagasan dalam teks berbentuk report. (2) Mengidentifikasi berbagai informasi yang terdapat dalam teks berbentuk report. (3) Mengidentifikasi tujuan komunikatif teks berbentuk report. (4) Mengidentifikasi langkah-langkah retorika dalam teks berbentuk report

Sasaran pengguna multimedia pembelajaran ini yaitu peserta didik tingkat SMP. Multimedia pembelajaran ini dikemas dalam bentuk *Compact Disc (CD)* atau dalam bentuk lain yang dapat dijalankan pada komputer. Proses pembuatan

multimedia pembelajaran diolah dalam program *Macromedia flash 8* dan program-program pendukung lainnya seperti *Coreldraw*, *Adobe Photoshop CS2*, *Adobe Audition*, dan *Swish mx*. Proses pembuatan ini didasarkan pada pola pembuatan multimedia pembelajaran, yaitu didasarkan pada rancangan *flowchart* yang berisi alur proses pembelajaran dengan media komputer, lalu dilanjutkan dengan pembuatan *story board* yang berisi materi yang akan disajikan dalam multimedia pembelajaran menggunakan komputer. Dengan menggunakan pola tersebut sehingga pembuatan multimedia dapat berjalan dengan lancar, tepat, dan terstruktur.

Storyboard secara harafiah berarti dasar cerita, sedangkan definisi *storyboard* adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah. Pembuatan naskah didasarkan pada silabus dan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat, selanjutnya dibuat *flowchart view*, yaitu diagram alur dalam pembuatan multimedia seperti pada lampiran 38. Langkah selanjutnya adalah pembuatan *storyboard* yang menggambarkan bentuk tampilan setiap frame dalam multimedia yang berisi materi pembelajaran yang disertai ilustrasi dengan gambar, animasi, grafik, serta beberapa soal latihan dan uji kompetensi yang akan dikembangkan. Pengumpulan materi yang dibutuhkan dalam pembuatan multimedia pembelajaran. Langkah selanjutnya adalah pengumpulan bahan-bahan pendukung seperti foto, video, audio, animasi, *clipart image* dan lain-lain.

Berdasarkan *flowchart* dan *storyboard*, selanjutnya semua bahan dimasukkan ke dalam komputer menggunakan program Macromedia flash 8. Setelah produk awal selesai dikembangkan, maka terlebih dahulu dilakukan percobaan secara internal. Percobaan internal dilakukan untuk mengetahui jalannya program secara keseluruhan, yang dilakukan dengan menggunakan komputer.

Secara garis besar multimedia ini berisi : (1) Pembukaan, berisi lagu. (2) Pendahuluan, berisi gambar-gambar dan pertanyaan pengantar. (4) Judul, berisi materi pembelajaran. (5) Materi I, berisi Standar Kompetensi, Kompetensi dasar, dan Tujuan. (6) Materi II, berisi materi pembelajaran membaca teks report. (7) Materi III, berisi pengucapan kata dan kalimat-kalimat teks. (8) Evaluation I, berisi pertanyaan-pertanyaan. (9) Evaluation II, berisi pernyataan true-false. (10) Penutup.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan proses penelitian, pengumpulan data, hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan yang ditunjukkan untuk menjawab rumusan masalah dan mengetahui tujuan penelitian, dapat ditarik beberapa simpulan sebagai berikut: (1). Penggunaan multimedia pembelajaran terhadap hasil belajar membaca text report lebih baik dari pada yang tidak menggunakan multimedia pembelajaran. (2) Hasil belajar kelompok motivasi belajar tinggi pada siswa yang menggunakan multimedia pembelajaran lebih baik dari pada siswa kelompok motivasi belajar tinggi yang tidak menggunakan multimedia pembelajaran. (3) Hasil belajar siswa yang menggunakan multimedia pembelajaran kelompok motivasi rendah lebih

baik dari pada siswa kelompok motivasi belajar rendah yang tidak menggunakan multimedia pembelajaran. (4) Hasil belajar kelompok motivasi belajar tinggi lebih baik dari pada siswa kelompok motivasi belajar rendah. (5) Terdapat pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran terhadap motivasi belajar membaca teks report siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Toho. (6) Penggunaan Multimedia Pembelajaran dan Motivasi Belajar merupakan dua variabel yang mempengaruhi terhadap peningkatan hasil belajar membaca *text report*.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka peneliti menyampaikan saran-saran sebagai berikut : (1) Guru-guru mata pelajaran disarankan untuk lebih inovatif dalam menerapkan pendekatan pembelajaran dengan multimedia pembelajaran, khususnya pelajaran bahasa Inggris pembelajaran membaca sehingga dapat membawa siswa aktif dalam proses pembelajaran. (2) Hal-hal yang perlu diperhatikan oleh guru yaitu : merencanakan pembelajaran sedemikian rupa sehingga terpusat pada tema dan media yang tepat untuk didiskusikan siswa, menyajikan atau mengemukakan tema dan media yang tepat dan jelas untuk didiskusikan, siswa hendaknya didorong untuk berfikir aktif, kreatif sehingga berani mengemukakan pendapat, berusaha untuk menjaga suasana bebas, mendorong siswa untuk berani mengemukakan pendapat, menganalisis pendapat yang berbeda. (3) Guru-guru perlu diberikan pelatihan-pelatihan agar dapat menggunakan pendekatan pembelajaran bermultimedia yang bervariasi, sehingga di dalam proses pembelajaran di kelas tidak lagi didominasi guru, tetapi terjadi hubungan pengalaman antar siswa dengan siswa, siswa dengan guru. Hal ini akan menciptakan suasana pembelajaran yang harmonis dan inovatif. (4) Dalam penelitian ini juga terbukti bahwa pembelajaran dengan multimedia pembelajaran dan motivasi belajar memiliki hubungan, untuk itu perlu pula memperhatikan motivasi belajar siswa karena motivasi belajar siswa dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. (5) Bagi peneliti berikutnya disarankan untuk meneliti penggunaan multimedia pembelajaran untuk mata pelajaran lainnya, populasi dan sampelnya diperluas sehingga hasilnya mendekati yang kita harapkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Smaldino, Sharon E, Deborah L Lowther & James D Russell. 2012. *Instructional Technology & Media For Learning*. Edisi ke 9, terjemahan. Jakarta: Kencana
- John W Cresswell. 2013. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Miftahul Huda. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran* . Cetakan ke 4. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta Bandung.
- Siregar & Hartini. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia 2014