



PENGGUNAAN MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Kholimatus Sadiyah Nur Habibah¹, Bahrun Ali Murtopo², Maesaroh³

^{1,2,3} Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU) Kebumen

*E-mail: kholimatussadiyah4@gmail.com

Abstract

This study aims to analyze the use of multimedia to improve the learning motivation of students at Madrasah Tsanawiyah. The approach used is qualitative. The subjects are three students and three teachers and the location chosen to be the research site is MTs Negeri 1 Kebumen. Data collection techniques include observation, interviews and documentation. Data analysis techniques are through data reduction activities, data presentation and verification or drawing conclusions. Based on the results of the study, students' learning motivation can increase when learning Islamic Religious Education, especially in the subjects of faith, morals and fiqh when using multimedia in the learning process. This can be seen from the enthusiasm of students during teaching and learning activities in the classroom, the focus of students is much higher, namely after paying attention to the teacher's explanation, the desire of students to note new things that are considered very important and easy to understand or understand the learning material that has been studied.

Keywords: Multimedia, learning motivation, students

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan multimedia untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Madrasah Tsanawiyah. Pendekatan yang digunakan yaitu kualitatif. Adapun yang menjadi subjeknya ialah tiga peserta didik dan tiga guru serta lokasi yang dipilih untuk dijadikan tempat penelitian yaitu MTs Negeri 1 Kebumen. Teknik pengumpulan datanya meliputi observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis datanya melalui kegiatan reduksi data, penyajian data dan verifikasi atau penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian motivasi belajar peserta didik dapat meningkat ketika pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya pada mata pelajaran akidah akhlak dan fikih saat menggunakan multimedia pada proses pembelajarannya. Hal tersebut dapat terlihat dari antusias peserta didik pada saat aktivitas belajar mengajar di ruang kelas, titik fokus peserta didik jauh lebih tinggi yaitu setelah memperhatikan penjelasan dari guru, kemauan peserta didik untuk mencatat hal – hal baru yang dianggap sangat penting dan mudah memahami atau mencerna materi pembelajaran yang telah dipelajari.

Kata Kunci: Multimedia, motivasi belajar, siswa

PENDAHULUAN

Belajar ialah sebuah aktivitas rutin yang di lakukan orang tertentu untuk menambah suatu wawasan pengetahuan yang diselenggarakan oleh lembaga pendidikan. Melalui belajar, siswa semakin memahami akan pentingnya sebuah ilmu dan akan terlihat perbedaan antara sikap dan perilakunya. Sebagai usaha untuk menggapai transisi perilaku, maka dibutuhkan motivasi. Nashar menjelaskan bahwa motivasi juga menjadi faktor perangsang keinginan siswa untuk belajar.¹ Menurut Djamarah, motivasi dibagi menjadi dua yaitu intrinsik dan ekstrinsik.² Motivasi intrinsik merupakan sebuah kekuatan yang berasal dari dalam karena ada nya sebuah tujuan, sedangkan motivasi ekstrinsik ialah sebuah pacuan yang ditimbulkan dari luar karena adanya pematik mendapatkan sesuatu sehingga mau melakukan kegiatan belajar. Motivasi berperan sangat penting karena sangat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Sebab, keberhasilan belajar akan tercapai apabila dari diri siswa telah memiliki kemauan dan dorongan untuk belajar.

Motivasi berasal dari kata motif yang artinya pendorong.³ Sedangkan belajar ialah suatu proses memperoleh ilmu pengetahuan. Jadi, motivasi belajar merupakan sesuatu yang menyebabkan perubahan pada diri seorang individu untuk melakukan sesuatu agar tercapai suatu tujuan yang diinginkan.⁴ Adapun ciri – ciri peserta didik yang memiliki motivasi belajar yaitu (1) memiliki ambisi untuk bergabung dalam kelompok kelas, (2) senang memecahkan permasalahan, (3) mempunyai tujuan pasti dalam jangka lama atau panjang, (4) berpendirian tangguh dan selalu memegang prinsip, (5) menyukai ilmu pengetahuan baru, (6) rajin membaca, (7) tidak membutuhkan dorongan dari luar untuk berprestasi, (8) semangat ingin tahunyan tinggi, (9) tekun mengerjakan tugas, dan (10) ulet apabila menemui kesukaran.

Motivasi diperlukan untuk mengoptimalkan pembelajaran di kelas. Namun, pembelajaran tersebut sebaiknya dikemas dengan menarik sehingga perhatian peserta didik dapat terfokuskan. Penggunaan multimedia pada proses pembelajaran sebagai salah alternatif untuk memikat perhatian dan minat belajar peserta didik. Modifikasi peningkatan pembelajaran perlu dilakukan oleh guru selaku penguasa di dalam kelas agar gairah belajar dari dalam diri peserta didik menjadi stabil, sehingga mudah untuk menerima dan mengerti akan materi pembelajaran

¹ Nurmala, D. A., Tripalupi, L. E., Suharsono, N., Ekonomi, J. P., & Ganesha, U. P. (2014). Pengaruh motivasi belajar dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar akuntansi. 1.

² Febianti, Y. N. (2018). Peningkatan motivasi belajar dengan pemberian reward and punishment yang positif. *Jurnal Edunomic*, 6(2), 93–102. <https://core.ac.uk/download/pdf/229997374.pdf>

³ Sardiman A.A, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: CV Rajawali, 1990), cet. Ke – 13, hlm. 73

⁴ Soemanto Watsy, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), hlm. 206

yang telah diajarkan salah satunya yaitu dengan menggunakan alat peraga atau alat bantu belajar yaitu media pembelajaran. Ada banyak sekali ragam dan bentuk media pembelajaran saat ini, contohnya media audio, media visual, dan media audio visual namun ketiganya memiliki tujuan yang sama yaitu membantu kegiatan pembelajaran supaya menjadi lebih bermakna akan tetapi memiliki fungsi yang berbeda – beda, seperti audio yang dikeluarkan dalam bentuk suara atau bunyi sehingga pesannya hanya dapat diterima oleh panca indra pendengaran yaitu telinga, media visual yang hanya melibatkan indra penglihatan yaitu mata, sedangkan media audio visual adalah media yang paling memegang peranan penting sebab mampu melibatkan antara indra pendengaran dengan indra penglihatan.⁵

Sayangnya, dari hasil observasi di sekolah, terlihat bahwa siswa kurang semangat dalam belajar. Siswa sering mengantuk ketika guru menjelaskan materi di kelas. Apalagi saat ini, guru dianjurkan untuk melaksanakan pembelajaran daring. Pelaksanaan pembelajaran online menimbulkan masalah baru. Siswa semakin kurang antusias untuk mengikuti pembelajaran karena pembelajaran didominasi dengan pemberian tugas saja. Meskipun demikian, kegiatan pembelajaran offline pun tidak kalah membosankan. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran juga menjadi akar permasalahan dari rendahnya motivasi belajar.

Dengan adanya masalah tersebut, maka perlu kajian mendalam mengenai penggunaan multimedia pada mata pelajaran pendidikan agama islam dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di madrasah. Peranan penggunaan multimedia pada proses pembelajaran itu sangat penting karena dapat memberikan rasa penasaran sehingga peserta didik akan memiliki rasa ingin tahun yang tinggi juga akan menimbulkan rasa senang diakhir pembelajaran karena selama kegiatan belajar berlangsung tidak mengalami rasa bosan atau tidak memperhatikan sehingga tidak mendapatkan apa – apa setelah usai kegiatan pembelajaran. Selain itu, juga motivasi intrinsik yang ada dalam diri peserta didik akan timbul dengan sendirinya tanpa perlu adanya dorongan penuh sehingga tujuan pembelajaran dan hasil pembelajaran dapat mudah tercapai dan memperoleh hasil yang maksimal.⁶

Penggunaan multimedia pada proses pembelajaran merupakan hal penting sebagai upaya pencapaian sebuah tujuan pembelajaran itu sendiri. Hal ini termasuk juga dalam pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terutama pada mata pelajaran akidah akhlak dan fikih di MTs Negeri 1 Kebumen agar tujuan tersebut dapat tercapai baik. Dari penjelasan di atas,

⁵ Haryanto, & Friana, B. (2018). Aplikasi Permainan Edukatif Mengaji Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknik Informatika UNIS*, 6(1), 8–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.33592/jutis.Vol6.Iss1.36>

⁶ Yulianto Lutfi Muhammad & Pravitasari Galuh Suryanti (2017). Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris (Studi Kasus Di SDN 3 Tarubasan Klaten). *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, 4.(1). 42 – 53

maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan multimedia untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Madrasah Tsanawiyah.

METODE PENELITIAN

Desain dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskripsif. Subjek dalam penelitian ini ialah tiga peserta didik dan tiga guru. Lokasi yang dijadikan tempat untuk melakukan penelitian yaitu MTs Negeri 1 Kebumen. Adapun pengumpulan datanya dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data ialah suatu cara yang dipakai guna mengumpulkan informasi atau fakta – fakta yang ada dilapangan dengan menggunakan beberapa metode.⁷ Teknik analisis data ialah sebuah penyelidikan terhadap suatu kebenaran informasi melalui kegiatan lapangan seperti melakukan observasi guna mengetahui kondisi sebenarnya, wawancara kepada pihak terkait baik secara tertutup ataupun terbuka guna mendapatkan kebenaran informasi, dan dokumentasi guna mengetahui kebenaran informasi, dan dokumentasi guna mengetahui kebenaran jejak terdahulu melalui penelusuran dalam bentuk gambar, foto, dan film sebagai tanda bukti bahwa telah melakukan aktifitas studi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan multimedia pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya mata pelajaran akidah akhlak dan fikih itu sangat penting digunakan karena selain untuk memperjelas materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru hal tersebut juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan multimedia yang benar dapat berjalan maksimal dari guru ke siswa. Hasil wawancara kepala madrasah dipaparkan bahwa MTs Negeri 1 Kebumen sudah menggunakan multimedia dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Akan tetapi, tidak semua mata pelajaran dalam setiap pembelajarannya selalu menyertakan penggunaan multimedia, semuanya disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Adapun multimedia yang utama digunakan yaitu handphone dan laptop. Berbeda dengan beberapa tahun silam penggunaan handphone masih dilarang sebagai alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, akan tetapi pada tahun ini dimana terdapat pandemi covid – 19, maka penggunaan alat tersebut sangat disarankan sebagai alternatif dan media pembelajaran

⁷ Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1989), hlm. 274

untuk menyampaikan materi. Kedua multimedia tersebut saling berkesinambungan akan tetapi handphone paling lebih sering untuk digunakan.

Adapun penjelasan dari beliau Bpk. Drs. Sugeng Warjoko, M.Ed selaku kepala madrasah sebagai narasumber seperti:

“Penggunaan multimedia yaitu menggunakan peralatan atau alat bantu berupa peraga yaitu multimedia sebagai media pembelajaran guna mempermudah guru memperjelas materi pembelajaran yang sedang diajarkan di dalam atau luar kelas sekaligus dapat menjadi peningkat motivasi belajar siswa karena disajikan dengan beragam bentuk yang kreatif sesuai dengan kemampuan dan kreatifitas guru mata pelajaran tersebut sehingga dapat mengikat daya tarik dan menambahkan minat belajar pada diri peserta didik dengan menawarkan berbagai fasilitas yang menarik di dalamnya salah satunya mampu memberikan kemudahan untuk mengakses materi tersebut”.⁸

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat dinarasikan bahwa penggunaan multimedia di madrasah mampu membuat guru sebagai pendidik di kelas merasakan berbagai kemudahan sebab sangat terbantu sekali untuk menyampaikan materi pembelajaran, selain itu juga sebagai penarik minat terutama pelajaran akidah akhlak dan fikih. Penemuan ini sejalan dengan penelitian Erna Srirahayu, Nurparida dan Kahfi bahwa Penerapan multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Kereseq pembelajaran IPA.⁹

Selanjutnya, dari Bpk. Suyitman. M.Pd.I selaku pengampuh pembelajaran akidah memiliki pendapat yaitu:

“Penggunaan multimedia memiliki dampak positif yaitu mampu meningkatkan hasil belajar siswa, sebab peseta didik tidak lagi kesulitan mencerna materi yang susah dimengerti pada mata pelajaran akidah akhlak karena disini guru juga memiliki peranan yang besar bukan hanya sekedar menyampaikan pengertian akidah dan akhlak saja akan tetapi juga perlu menanamkan kebiasaan perilaku akhlak terpuji dalam kehidupan sehari – harinya supaya dapat membentuk manusia yang berakidah kuat dan berakhlakul karimah”.¹⁰

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat dinarasikan akidah akhlak itu adalah mata pelajaran yang butuh penerapan bukan hanya disampaikan melainkan dituntut juga membentuk kepribadian yang baik pada diri sesuai ajaran agama islam. Selain itu, diluar konteksnya teruntuk peserta didik tingkat madrasah juga bermanfaat untuk menyetarakan antara lahir dan batin, sebab manusia diciptakan di bumi bukan hanya memiliki hubungan sosial antar sesama

⁸ Sugeng Warjoko di Ruang Kepala Madrasah MTs N 1 Kebumen, tanggal 18 Desember 2021

⁹ Srirahayu, E. Nurparida, N., & Kahfi, M., (2021). Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA. Jurnal Petik, 7(1), 63-70.

¹⁰ Suyitman di Ruang Waka Kurikulum MTs Negeri 1 Kebumen, tanggal 30 Desember 2021

manusia akan tetapi juga kepada sang pencipta atau yang biasa disebut dengan habluminallah wa habluminannas.

Selanjutnya, Bpk. Slamet Rianto. S.Ag selaku guru pengampu mata pelajaran Fiqih memiliki pendapat yaitu:

“Penggunaan multimedia mampu mempermudah kegiatan pembelajaran praktikum pada mata pelajaran fiqih contohnya seperti materi dalam bab pemulasaraan jenazah selain itu juga mampu mengikuti perkembangan zaman”.¹¹

Berdasarkan hasil wawancara diatas, dapat dinarasikan bahwa penggunaan multimedia pada proes pembelajaran fiqih sangat membantu sekali untuk memudahkan guru menyampaikan materi pembelajaran terutama tentang pemulasaraan jenazah karena materi tersebut apabila hanya di sampaikan atau sekedar teori saja tanpa adanya kegiatan praktikum maka sama saja bohong sebab peserta didik tidak dapat mengaplikasikan dalam kehidupan nyata apabila dalam lingkungan masyarakat terjadi sesuatu seperti itu, maka dari itu multimedia berfugsi sebagai peraga pembelajaran.

Selanjutnya, dari Desvida Syifa Rayhanah selaku peserta didik memiliki pendapat yaitu:

“Penggunaan multimedia dapat memudahkan peserta didik untuk cepat mendapatkan informasi yang dibutuhkan melalui referensi – referensi tertentu di media online selain itu juga pemahan dapat meningkat dengan sendirinya sebab di dalamnya terdapat berbagai bacaan yang serupa sehingga tanpa di sadari kita belajar tetapi tidak terasa”.¹²

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat dinarasikan bahwa penggunaan multimedia sangat memudahkan peserta didik untuk mencari sumber pembelajaran lain dari berbagai ragam asalnya yang sehingga dapat menambah wawasan yang dapt dijadikan sebagai gambaran mengenai pembelajaran yang sedang dipelajari atau akan dipelajari. Ini sejalan dengan temuan terdahulu yang menemukan hasil bahwa penggunaan multimedia dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.¹³

Selanjutnya, Annisa Aulia Fadlin memiliki pendapat yaitu:

“Penggunaan multimedia membuat para pelajar seperti saya merasa terbantu pada saat belajar sebab terkadang banyak dari penjelasan guru yang belum bahkan susah untuk mengerti dan juga di dalam modul atau buku pelajaran seperti LKS seringkali tidak lengkap”.¹⁴

¹¹ Slamet Rianto di Ruang Waka Kurikulum MTs Negeri 1 Kebumen, tanggal 30 Desember 2021

¹² Desvida Syifa Rayhanah di Aula Asrama MTs Negeri 1 Kebumen, tanggal 03 Januari 2022

¹³ Ikawati, H. D. & Fadli, M. S., (2017). Penggunaan Multimedia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 2(2), 35-43.

¹⁴ Annisa Aulia Fadlin di Aula Asrama MTs Negeri 1 Kebumen, tanggal 03 Januari 2022

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat dinarasikan bahwa penggunaan multimedia dapat membuat peserta didik merasa terbantu dan keluh kesah yang selama ini dirasakan. Jika penjelasan yang guru berikan kurang jelas, maka multimedia ini dapat difungsikan untuk mencari informasi tambahan guna memperjelas materi tersebut karena apabila kita ingin mengetahui sesuatu hal akan tetapi tidak terjawab atau bahkan tidak akan pernah terjawab dan tahu jawabannya maka lama – lama ia mencari informasi sendiri untuk mengetahui jawabannya guna menghilangkan rasa penasaran yang ada di dalam dirinya. Ini sejalan dengan teori yang berbunyi bahwa multimedia dianggap memberikan pengaruh terhadap guru dalam menyampaikan materi.¹⁵ Oleh karena itu, penyampaian materi menjadi lebih menarik. Ini berguna untuk memancing siswa belajar mandiri.

Selanjutnya, Bibit Kurniawan memiliki pendapat yaitu:

“Penggunaan multimedia sangat banyak manfaat dan dampak positifnya selain dalam lingkup pembelajaran di madrasah diluar itupun sangat membantu sekali salah satunya yaitu dapat digunakan untuk media berkomunikasi antar yang satu dengan yang lain dilengkapi dengan video conference”.¹⁶

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat dinarasikan bahwa penggunaan multimedia selain membantu kegiatan belajar juga digunakan sebagai alat komunikasi. Ini seperti penjelasan teori ahli bahwa multimedia merupakan alat pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dengan maksud untuk menyampaikan materi melalui interaksi antara guru dan siswa dengan berkomunikasi langsung.¹⁷ Oleh sebab itu, hubungan antar individu satu dengan yang lain dapat terjalin baik sehingga apabila dilibatkan dalam lingkup pembelajaran maka akan mempererat tali silaturahmi.

SIMPULAN

Berdasarkan keterangan diatas maka dapat dipetik kesimpulan bahwasannya motivasi belajar peserta didik dapat meningkat ketika pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya pada mata pelajaran akidah akhlak dan fikih saat menggunakan multimedia pada proses pembelajarannya. Hal tersebut dapat terlihat dari antusias peserta didik pada saat aktivitas belajar mengajar di ruang kelas, titik fokus peserta didik jauh lebih tinggi yaitu setelah

¹⁵ Tanjung, M. R., & Parsika, T. F. (2014). Pengembangan Aplikasi Multimedia Pengenalan Dan Pembelajaran Origami Dengan Pendekatan ADDIE. *Seminar Nasional Informatika*, 1(1), 128–133.

¹⁶ Bibit Kurniawan di Aula Asrama MTs Negeri 1 Kebumen, tanggal 03 Januari 2022

¹⁷ Sofyan, R. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Multimedia Interaktif Pada Subtema Ayo Cintai Lingkungan. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 272–280.

memperhatikan penjelasan dari guru, kemauan peserta didik untuk mencatat hal – hal baru yang dianggap sangat penting dan mudah memahami atau mencerna materi pembelajaran yang telah dipelajari.

REFERENSI

- Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1989), hlm. 274
- Febianti, Y. N. (2018). Peningkatan motivasi belajar dengan pemberian reward and punishment yang positif. *Jurnal Edunomic*, 6(2), 93–102.
<https://core.ac.uk/download/pdf/229997374.pdf>
- Haryanto, & Friana, B. (2018). Aplikasi Permainan Edukatif Mengaji Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknik Informatika UNIS*, 6(1), 8–16.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33592/jutis.Vol6.Iss1.36>
- Ikawati, H. D. & Fadli, M. S., (2017). Penggunaan Multimedia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 2(2), 35-43.
- Nurmala, D. A., Tripalupi, L. E., Suharsono, N., Ekonomi, J. P., & Ganesha, U. P. (2014). *Pengaruh motivasi belajar dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar akuntansi. 1.*
- Sardiman A.A, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: CV Rajawali, 1990), cet. Ke – 13, hlm. 73
- Soemanto Watsy, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), hlm. 206
- Sofyan, R. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Multimedia Interaktif Pada Subtema Ayo Cintai Lingkungan. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 272–280.
- Srirahayu, E. Nurparida, N., & Kahfi, M., (2021). Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Petik*, 7(1), 63-70.
- Tanjung, M. R., & Parsika, T. F. (2014). Pengembangan Aplikasi Multimedia Pengenalan Dan Pembelajaran Origami Dengan Pendekatan ADDIE. *Seminar Nasional Informatika*, 1(1), 128–133.
- Yulianto Lutfi Muhammad & Pravitasari Galuh Suryanti (2017). Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris (Studi Kasus Di SDN 3 Tarubasan Klaten). *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, 4(1), 42 – 53.