

BAB III

PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Berdasarkan hasil penelitian mengenai sejauhmana penerapan Multimedia Interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan seberapa besar manfaat penerapan Multimedia Interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di MAN Pamekasan. Dengan menggunakan instrument observasi, instrument wawancara dan instrument angket tertutup, maka data-data yang dihasilkan dapat penulis formulasikan dalam bentuk deskripsi data dan tabulasi data sebagaimana berikut.

Berdasarkan dari hasil observasi yang dilakukan oleh penulis menunjukkan bahwa MAN Pamekasan memiliki fasilitas yang cukup lengkap dan memadai untuk mengimplementasikan Multimedia Interaktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan MAN Pamekasan memiliki satu ruang Multimedia yang didalamnya dilengkapi dengan satu unit komputer lengkap, LCD, layar skrine, Televisi, CD Pleyer, CD Interaktif dan beberapa *Software* Multimedia Interaktif, media Audio dan Tape Recorder dengan kelas yang cukup representatif. Disamping tiga lokal laboratorium komputer yang masing-masing terdapat 20 unit komputer lengkap dengan spesifikasi pentium 4 dan satu komputer induk dengan dilengkapi sistim jaringan LAN (*local Area Netkword*), MAN Pamekasan juga memiliki beberapa media yang fleksibel seperti *Lap Top* dan LCD yang dapat dipergunakan di semua ruangan kelas.

Melalui fasilitas yang cukup ini, nampaknya para guru cukup memiliki kesadaran untuk memanfaatkannya, sehingga dari observasi yang penulis lakukan nampak dengan jelas bahwa semua ruang baik ruang Multimedia dan Laboratorium komputer betul-betul dimanfaatkan secara maksimal. Disamping beberapa guru yang terpaksa menggunakan *lap top* dan LCD di ruang kelas reguler. Sekalipun sampai saat ini kordinator laboratorium komputer dan kordinator ruang multimedia mengakui belum bisa mengatur penjadwalan dengan baik. Jadi bagi yang ingin memanfaatkan ruang Laboratorium Komputer atau Ruang Multimedia harus terlebih dahulu mengadakan kordinasi dengan para kordinator LAB atau kordinator Ruang Multimedia, paling lambat dua hari sebelumnya untuk menghindari bentrok.

Hasil wawancara yang dilakukan terhadap salah satu guru senior yang menurut penulis cukup kompeten untuk memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan, dalam hal ini Wakil Kepala Madrasah bidang kurikulum, beliau mengungkapkan bahwa penerapan Multimedia Interaktif dalam proses belajar mengajar dilatarbelakangi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sudah memasuki ranah pendidikan disamping sejak penerapan kurikulum 2004 bidang studi Teknologi Informasi dan Komunikasi termasuk bidang studi yang wajib diajarkan di tingkat SLTP/MTs dan SLTA/MA yang tentunya menuntut keberadaan Laboratorium komputer dan segala fasilitasnya, serta slogan kepala sekolah yaitu “media yang ada lebih baik rusak digunakan daripada rusak terbengkalai” serta telah banyak sekali *Sotfwere-Sotfwere* Multimedia Interaktif yang mudah diperoleh dengan harga yang relatif terjangkau.

Menurut sumber yang sama “ dalam penerapan Multimedia Interaktif model yang digunakan biasanya tergantung dari materi yang akan disampaikan dan tentunya media yang tersedia serta keterampilan dari masing-masing guru, namun kalau diperhatikan para guru lebih cenderung menggunakan model drill, model tutorial dan model simulasi.

Sementara ini, tidak semua guru memanfaatkan Multimedia Interaktif dalam proses pembelajaran sekalipun sebagian besar guru sudah memanfaatkan fasilitas yang sudah tersedia, hal ini terjadi karena ada sebagian guru yang masih gagap teknologi, untuk itu sekolah senantiasa berusaha mendorong para guru utamanya yang masih belum bisa memanfaatkan teknologi dengan mengadakan pelatihan secara interent dan berkala bahkan selalu aktif menugaskan para guru untuk mengikuti pelatihan yang berkenaan dengan penggunaan Multimedia Interaktif.

Beliau melanjutkan, dengan memanfaatkan Multimedia Interaktif tentunya memiliki manfaat yang cukup besar yang salah satunya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan fasilitas-fasilitas yang terdapat didalamnya sehingga pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Disamping manfaat yang cukup besar tentunya segala sesuatu ada kendala-kendala tersendiri yang menurut sumber yang sama, ada terdapat kendala seperti yang telah disampaikan sebelumnya misalnya masih terdapatnya guru yang gagap teknologi, membutuhkan perawatan yang cukup menyita waktu, biaya perawan juga cukup besar dan tidak dapat memastikan alat tidak mengalami kerusakan

pada saat proses pembelajaran berlangsung, namun semua dapat diminimalisir dan diantisipasi dengan kesadaran penggunaannya.

Data penelitian tentang seberapa besar manfaat penerapan Multimedia Interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di MAN Pamekasan, dengan menggunakan instrument angket terhadap 60 responden yang terdiri dari delapan item pertanyaan dapat di formulasikan dalam bentuk deskripsi data dan tabulasi data sebagaimana berikut:

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 68,4% responden menyatakan bahwa dengan menggunakan Multimedia Interaktif dalam proses pembelajaran perhatian mereka lebih terfokus atau meningkat, sedangkan 8.3% menjawab ragu-ragu dan hanya terdapat 23.3% yang menjawab tidak merasa adanya peningkatan yang cukup signifikan, dan untuk lebih jelasnya dapat diformulasikan dalam tabel 3.1 berikut:

Tabel 3.1
Hasil Angket Peningkatan Perhatian Siswa Terhadap Materi Pelajaran

Alternatif Jawaban	Frekuensi (f)	Prosentase (%)
Ya	41	68.4 %
Ragu-ragu	5	8.3 %
Tidak	14	23.3 %

Hasil penelitian menunjukan bahwa dengan penggunaan Multimedia Interaktif dalam proses pembelajaran ada terdapat 83.3% responden menyatakan bahwa penggunaan media tersebut dapat meningkatkan rasa ketertarikan untuk menguasai materi pelajaran yang disampaikan, dan ada terdapat 5 % responden yang menjawab ragu-ragu serta 11.7 % responden menyatakan tidak, hal ini

mungkin dikarenakan faktor lain dan untuk lebih mudahnya dapat dilihat pada tabel 3.2 di bawah ini.

Tabel 3.2
Hasil Angket Ketertarikan Siswa Dalam Mengikuti Pelajaran

Alternatif Jawaban	Frekuensi (f)	Prosentase (%)
Ya	50	83.3%
Ragu-ragu	3	5 %
Tidak	7	11.7%

Media selain sebagai perantara penyampai pesan dari komunikator kepada komunikan media tentunya juga dapat membantu mengurangi kejenuhan atau rasa bosan, dengan penggunaan Multimedia Interaktif dalam proses pembelajaran yang mana hasil penelitian menunjukkan sebesar 72 % menyatakan dengan Multimedia Interaktif dapat mengurangi rasa jenuh atau bosan dalam mengikuti pembelajaran, sementara terdapat 3.3 % menjawab ragu-ragu dan sisanya sebanyak 25 % menyatakan tidak mengurangi perasaan bosannya sebagaimana tergambar dalam tabel 3.3 berikut ini.

Tabel 3.3
Hasil Angket Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Mengurangi Kejenuhan atau Rasa Bosan Pada Siswa

Alternatif Jawaban	Frekuensi (f)	Prosentase (%)
Ya	43	72 %
Ragu-ragu	2	3.3 %
Tidak	15	25 %

Hasil angket tentang proses belajar mengajar menunjukkan bahwa masing-masing individu memiliki kemampuan yang berbeda antara siswa yang satu dengan siswa lainnya dalam menyerap materi pelajaran, bagi siswa yang cepat

tentunya tidak menjadi masalah namun bagi siswa yang lemah tentunya membutuhkan pengulangan beberapa kali untuk dapat memahami materi pelajaran. Dengan menggunakan Multimedia Interaktif tentunya sangat mudah dalam melakukan pengulangan dengan tidak mengganggu siswa yang lainnya. Dari hasil penelitian yang dilakukan terdapat 60 responden terdapat 80% responden mengaku bahwa mereka tidak merasa bosan untuk mengulangi materi pelajaran dan terdapat 5% saja yang menjawab ragu-ragu sedangkan sisanya 15% menjawab tidak, sebagaimana tergambar pada tabel 3.4 berikut ini.

Tabel 3.4
Hasil Angket Usaha Untuk Mengulangi Materi Pelajaran

Alternatif Jawaban	Frekuensi (f)	Prosentase (%)
Ya	48	80 %
Ragu-ragu	3	5 %
Tidak	9	15 %

Hasil penelitian ditemukan sebesar 66.7% responden menyatakan bahwa materi yang di sajikan dalam Multimedia Interaktif sesuai dengan kebutuhan mereka karena didalamnya banyak terdapat pilihan materi dan hanya 1% menjawab ragu-ragu sedangkan sisanya 31.6% menjawab tidak ada. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3.5 dibawah ini.

Tabel 3.5
Hasil Angket Perasaan Adanya Relevansi Dengan Kebutuhan Siswa

Alternatif Jawaban	Frekuensi (f)	Prosentase (%)
Ya	40	66.7 %
Ragu-ragu	1	1.7 %
Tidak	19	31.6%

Penggunaan Multimedia Interaktif dapat mendorong keinginan siswa untuk mempelajari lebih dalam materi pelajaran yang ia terima sebagaimana hasil penelitian membuktikan bahwa terdapat 88 % responden mengakui adanya peningkatan keinginan belajar dan hanya 11.6% menjawab tidak meningkatkan keinginannya dalam belajar dan tidak satupun yang menjawab ragu-ragu sebagaimana yang penulis formulasikan dalam tabel 3.6 dibawah ini

Tabel 3.6
 Hasil Angket Peningkatan Keinginan Untuk Mempelajari Lebih Dalam Materi Pelajaran

Alternatif Jawaban	Frekuensi (f)	Prosentase (%)
Ya	53	88.4%
Ragu-ragu	0	0 %
Tidak	7	11.6 %

Hasil angket untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, salah satu cara yang dapat dilakukan dengan memberi pertanyaan atau soal-soal. Dengan menggunakan Multimedia Interaktif dapat membantu memberikan perasaan puas kepada siswa manakala siswa dapat menjawab semua pertanyaan dan dengan demikian materi selanjutnya dapat ia pelajari. Dari hasil penelitian yang dilakukan sebanyak 75% responden merasa memperoleh kepuasan sedangkan sisanya 15 % menjawab tidak merasakan kepuasan dan tidak terdapat responden yang menjawab ragu-ragu. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3.7 dibawah ini.

Tabel 3.7
 Hasil Angkat Peningkatan Kepuasan Belajar Dengan Menggunakan Multimedia Interaktif

Alternatif Jawaban	Frekuensi (f)	Prosentase (%)
Ya	45	75 %
Kandang-kadang	0	0 %
Tidak	15	15 %

Media memiliki perbedaan kecepatan dalam menyampaikan pesan dan tidak terkecuali dengan Multimedia Interaktif. Dalam penelitian diperoleh data bahwa dengan Multimedia Interaktif sebanyak 81.7 % merasa lebih cepat menguasai materi pelajaran dan tidak terdapat responden yang menyatakan ragu-ragu dengan demikian hanya terdapat 18.9 % responden yang menyatakan tidak merasa lebih cepat menerima materi pelajaran, sebagaimana yang digambarkan pada tabel 3.8 di bawah ini.

Tabel 3.8
 Hasil Angket Perasaan Lebih Cepat Menguasai Materi atau Konsep

Alternatif Jawaban	Frekuensi (f)	Prosentase (%)
Ya	49	81.7 %
Kandang-kadang	0	0 %
Tidak	11	18.3 %

B. Analisa Data

1. Penerapan Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MAN Pamekasan

Kehadiran media pembelajaran sebagai media antara guru sebagai komunikator dan siswa sebagai komunikan haruslah komunikatif, khususnya

untuk obyek visual. Dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam misalnya, khususnya konsep yang berkaitan dengan alam semesta lebih banyak menonjolkan visualnya, sehingga apabila seseorang hanya mengetahui kata yang mewakili suatu obyek, tetapi tidak mengetahui obyeknya disebut verbalisme. Masing-masing media mempunyai keistimewaan menurut karakteristik siswa. Pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik siswa akan lebih membantu keberhasilan proses pembelajaran. Secara rinci fungsi media memungkinkan siswa menyaksikan obyek yang ada tetapi sulit untuk dilihat dengan kasat mata melalui perantaraan gambar, potret, *slide*, dan sejenisnya mengakibatkan siswa memperoleh gambaran yang nyata. Dengan demikian dapat meningkatkan motivasi belajar pada diri siswa.

Menghindari verbalitas suatu materi pelajaran atau konsep sehingga siswa dapat merasa mengalami pengalaman nyata dapat dipergunakan suatu media yang dikenal dengan Multimedia Interaktif. Karena Multimedia Interaktif memiliki lebih dari satu media yang *konvergen* misalnya menggabungkan unsur audio dan visual, interaktif dan mandiri. Sebagaimana di MAN Pamekasan dari hasil observasi yang dilakukan oleh penulis menunjukkan bahwa MAN Pamekasan memiliki fasilitas yang cukup lengkap dan memadai untuk mengimplementasikan Multimedia Interaktif dalam proses pembelajaran, baik berupa *Hardware* maupun *Software*. Untuk lebih jelasnya dapat dijabarkan dalam Tabel 3.9 berikut ini.

Tabel 3.9 Spesifikasi *Hardware*

No.	Uraian	Jumlah	Keterangan
1	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Komputer dengan spesifikasi ➤ Processor P4 2,6 GHz ➤ VGA 64 MB ➤ DDRAM 512 MB ➤ DVD ROM ➤ LAN Integrated ➤ Harddisk 40 GB ➤ Monitor 15" ➤ Keyboard Multimedia ➤ Mouse Optic ➤ Stavolt ➤ Meja standar 	64unit	Diproysiksan untuk sarana praktek multimedia yang membutuhkan komputer dengan spesifikasi tinggi. Dengan jumlah komputer tersebut diproyeksikan 1 komputer untuk 2 orang
2	Printer Canon Pixma 1000	3 unit	Perangkat ini digunakan untuk materi berbasis grafis yang menjadi titik tekan pembelajaran multimedia interaktif . Tiap perangkat disharing dalam sebuah jaringan sehingga dapat dipakai di seluruh komputer
3	Scanner HP	1 unit	
4	Light Pen	10 unit	
5	Camera Digital Sony 4 MP	2 unit	
6	Handy cam SONY Digital 8	2 unit	
7	Handy cam JVC	2 unit	
8	Headphon	64 unit	

Tabl 3.10 Spesifikasi Shotfware

No	Uraian	Jumlah	Keterangan
1	Sistem Operasi Microsoft Windows Second Edition	1 paket	Beragam versi sistem operasi ini diinstalasi agar siswa memahami karakteristik di tiap versi.
2	Sistem Operasi Microsoft Windows 2000 Professional Edition	1 paket	
3	Sistem Operasi Microsoft Windows XP Home Edition	1 paket	
4	Sistem Operasi Microsoft Windows XP Professional Edition	1 paket	
5	Microsoft Office 97	1 paket	Beragam versi aplikasi perkantoran ini diinstalasi agar siswa memahami karakteristik di tiap versi.
6	Microsoft Office 2000	1 paket	
7	Microsoft Office XP	1 paket	
8	Microsoft Office 2003	1 paket	
9	Adobe Illustrator CS	1 paket	Aplikasi pengolahan gambar vektor
10	Corel Draw 12	1 paket	
11	Macromedia Freehand MX	1 paket	
12	Adobe Photoshop CS	1 paket	Aplikasi pengolahan Digital Imaging
13	Corel PhotoPaint 12	1 paket	
14	Macromedia Flash MX	1 paket	Aplikasi animasi 2 Dimensi
15	Siwsh Max	1 paket	
16	Macromedia Dreamweaver MX	1 paket	Aplikasi pembuatan website
17	3 DS Max 7	1 paket	Aplikasi animasi 3 dimensi
18	Adobe Premiere 7	1 paket	Aplikasi pengolahan video
19	Ulead Video Studio 9	1 paket	
21	Adobe Audition 1,5	1 paket	
22	Netsuport School pro	1 Paket	Aplikasi Jaringan LAN

Fasilitas yang cukup lengkap ini, nampaknya para guru cukup memiliki kesadaran untuk memanfaatkannya, sehingga dari observasi yang penulis lakukan nampak dengan jelas bahwa semua ruang baik ruang multimedia dan laboratorium komputer betul-betul dimanfaatkan secara maksimal.

Hasil penelitian di lapangan, dalam mengimplimentasikan Multimedia Interaktif model yang digunakan biasanya tergantung dari materi yang akan disampaikan dan tentunya media yang tersedia serta keterampilan dari masing-masing guru, namun kalau diperhatikan para guru lebih cenderung menggunakan model *Drill*, model *tutorial* dan model simulasi.

Berdasarkan observasi di MAN pamekasan model *Drill* ini digunakan oleh Guru MAN Pamekasan dalam beberapa mata pelajaran misalnya; mata pelajaran Kimia pokok bahasan "campuran dan larutan", mata pelajaran biologi misalnya pada pokok bahasan "metamorfosis" dan bahan pelajaran Fikih misalnya dengan pokok bahasan "merawat jenazah".

Model yang kedua yaitu model tutorial dimana siswa dikondisikan untuk mengikuti alur pembelajaran yang sudah terprogram dengan penyajian materi dan latihan soal. Model tutorial sangat menuntut siswa menguasai materi secara tuntas, sehingga sebelum setiap segmen materi pelajaran dikuasai belum bisa berlanjut ke materi berikutnya. Tutorial berisi :tujuan, materi, dan evaluasi, tujuan model tutorial adalah memberikan "kepuasan" atau pemahaman secara tuntas (*mastery learning*) kepada siswa mengenai materi pelajaran yang dipelajari.

Tutorial dalam pembelajaran ditujukan sebagai pengganti tutor (manusia) yang proses pembelajarannya diberikan lewat teks, grafik, suara, video dan animasi yang juga menyediakan poin-poin pertanyaan dan permasalahan , jika respon siswa salah maka komputer akan mengulangi materi sebelumnya atau secara otomatis kembali pada slide sebelumnya dan akan terus berulang selama pengguna belum berhasil.

Berdasarkan observasi di MAN Pamekasan model tutorial ini biasa digunakan pada bidang studi Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan beberapa pokok bahasan diantaranya "Aplikasi Program pengolah kata", "Aplikasi Program pengolah Angka", "Aplikasi grafis", dan pokok bahasan yang lainnya. Model tutorial ini juga biasa digunakan dalam bidang studi Geografi pada beberapa pokok bahasan misalnya seperti pokok bahasan "eksplorasi minyak bumi", pokok bahasan "tata surya" dan lain sebagainya.

Model ketiga, yaitu model Simulasi yang merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkrit melalui tiruan yang mendekati bentuk sebenarnya. Model simulasi terbagi empat kategori yaitu simulasi fisik, situasi, prosedur dan proses. Suatu simulasi fisik dicitrakan pada simulasi pesawat terbang, terdapat wujud miniatur atau bentuk nyata dari pesawat terbang berikut fungsi bagian-bagiannya. Simulasi cara dicontohkan bagaimana cara mendiagnostik kerusakan pada sebuah alat elektronik dengan mendeteksinya melalui komputer. Sedangkan simulasi proses dicontohkan pada sebuah kegiatan percobaan menganalisis penyebab suatu kejadian di lingkungan sekitar.

Format ini dimaksudkan untuk melatih pengguna sehingga memiliki ke mahiran dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan suatu konsep Program menyediakan serangkaian soal atau pertanyaan yang biasanya ditampilkan secara acak, sehingga setiap kali digunakan maka soal atau pertanyaan yang tampil selalu berbeda, atau paling tidak dalam kombinasi yang berbeda.

Bersarkan observasi yang di lakukan di MAN Pamekasan model simulasi ini dipergunakan dalam bidang studi fisika dan bidang studi matematika. Untuk bidang studi fisika misalnya digunakan pada pokok bahasan "hidrolika dan percepatan", sedangkan untuk bidang studi matematika misalnya digunakan pada pokok bahasan "bangun ruang", dan tentunya tidak hanya pokok bahasan yang yang penulis sebutkan saja pokok bahasan dan bidang studi yang lain juga dapat menggunakan model simulasi ini.

Hasil penelian menunjukkan bahwa, hanya model game atau permainan yang tidak digunakan di MAN Pamekasan, sedangkan model-model yang lain cenderung digunakan dan tentunya sesuai dengan mata pelajaran dan subbahasan yang sedang dan akan disampaikan. Karena pada perinsipnya Multimedia Interaktif itu memiliki karakteristik sama untuk semua mata pelajaran maka penulis hanya mengambil salah satu contoh *Screenshot* Multimedia Interaktif dari pembelajaran dengan menggunakan Multimedia Interaktif yaitu mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas XI semester I pembahasan "Internet sebagai media informasi dan komunikasi" dengan menggunakan Multimedia Interaktif yang dikemas dalam CD interaktif, dimana *Screenshot*-nya secara singkat dapat penulis tampilkan pokok-pokoknya saja sebagaimana berikut:



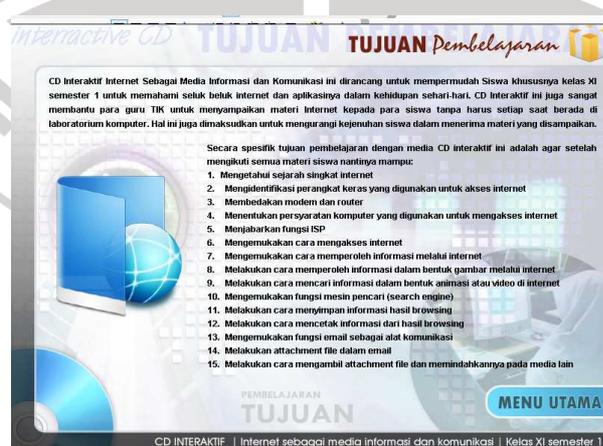
Gambar 3.1 Tampilan Judul dan Menu Utama

Pada Tampilan judul dan menu utama ini berisi menu petunjuk, menu tujuan, menu standar kompetensi, menu kompetensi dasar, menu materi, menu evaluasi dan bahkan tersedia menu programer. Dari masing-masing menu ini siswa tinggal mengarahkan dan klik satu kali untuk menjalankan menu tersebut. Pada tampilan menu utama ini juga dilengkapi animasi dan efek audio serta pewarnaan yang serasi antara ketajaman dan kekontrasan yang memberikan efek menarik sehingga siswa lebih terfokus dan tertarik mempelajari atau mendalami materi yang akan dipelajari serta memberikan stimulus pada siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran.



Gambar 3.2 Tampilan Menu Petunjuk Penggunaan Program

Sebelum siswa memulai menggunakan program ini, diharuskan membaca petunjuk penggunaan dengan menekan menu petunjuk yang telah tersedia dalam menu utama. Setelah siswa menekan menu petunjuk pada menu awal tadi maka slide mengenai tatacara penggunaan program akan tampil seperti pada gambar di atas dan siswa diwajibkan membaca secara seksama kemudian siswa bisa melangkah pada menu yang lainnya yang telah tersedia, misalnya kembali ke menu utama atau yang lainnya

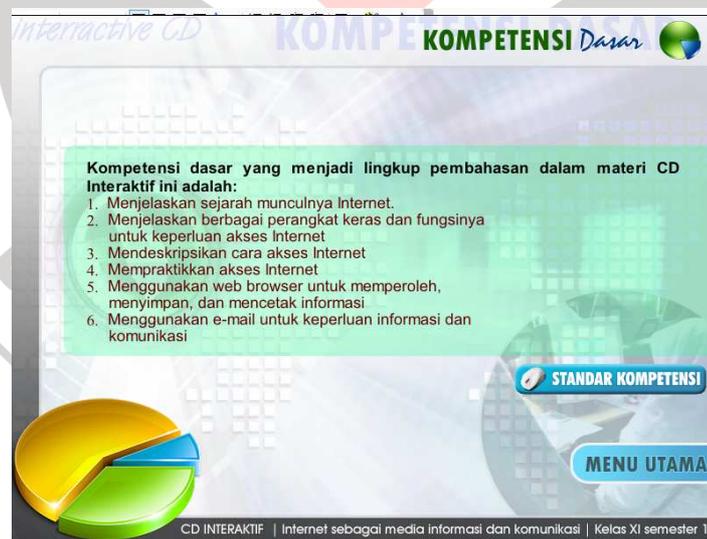


Gambar 3.3 Tampilan Menu Tujuan Pembelajaran

Penyajian Tujuan pembelajaran berisi tujuan pembelajaran umum dan tujuan pembelajaran khusus agar siswa memahami betul tujuan dari apa yang akan ia pelajari. Dimana pada slide ini juga dilengkapi dengan animasi dan efek audio.

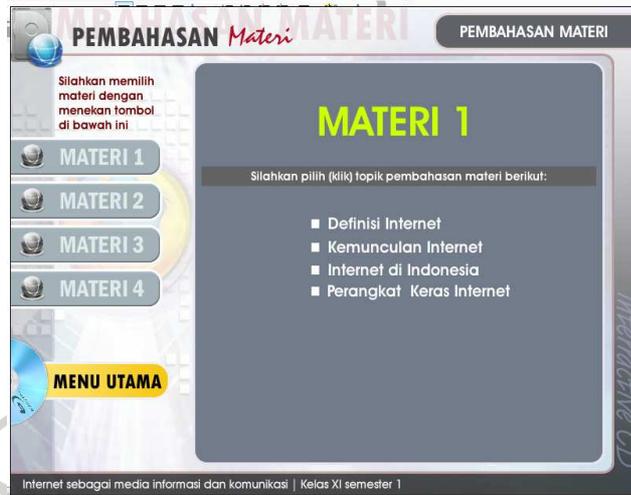


Gambar 4.3 Tampilan Menu Standar Kompetensi



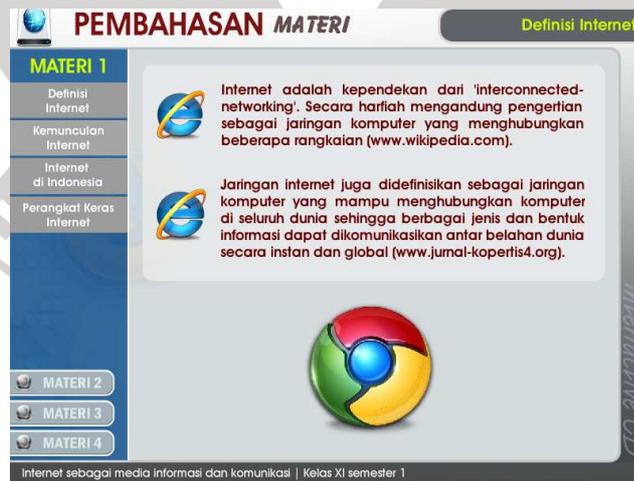
Gambar 3.5 Tampilan Menu Kompetensi Dasar

Pada Multimedia Interaktif ini juga disajikan standart kompetensi dan kompetensi dasar yang dikemas sedemikian rupa sehingga dapat dipahami oleh siswa, kompetensi apa yang harus mereka kuasai.



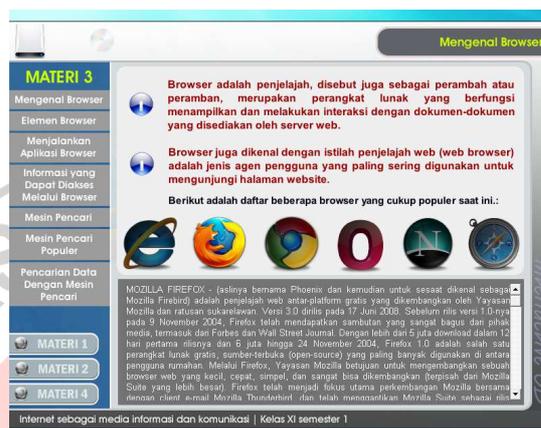
Gambar 3.6 Tampilan Salah Satu Materi

Pada Multimedia Intereaktif ini di disajikan beberapa menu materi yang menuntut siswa mempelajarinya satu persatu dan di dalam setiap subpembahasan terdapat soal atau pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa, dan apabila siswa tidak bisa menjawab dengan benar, maka siswa diminta untuk mengulangi materi yang sebelumnya barulah dapat melanjutkan pada materi yang lain.



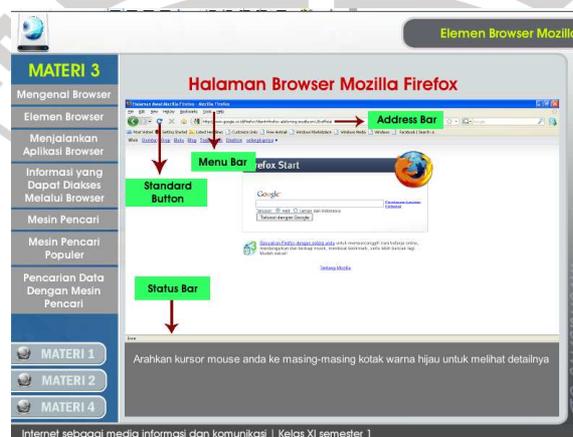
Gambar 3.7 Tampilan Pembahasan Materi

Salah satu penyajian materi berupa teks, image dan animasi yang disajikan dalam bentuk informasi visual dan dilengkapi narasi untuk memberikan kemudahan kepada siswa memahami materi yang sedang dipelajari.



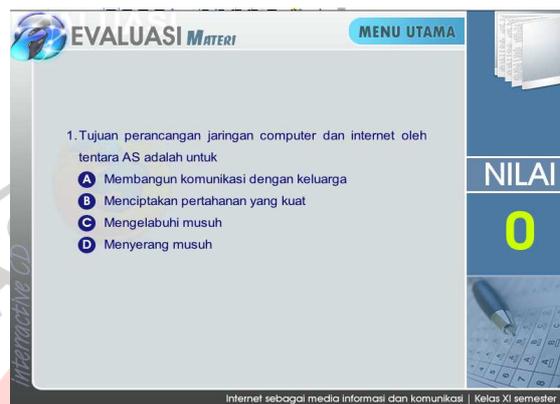
Gambar 3.8 Tampilan Pembahasan Materi

Ketika siswa memilih menu materi yang lain maka akan tampil materi dalam bentuk teks, image berupa teks, image dan animasi yang disajikan dalam bentuk informasi visual dan dilengkapi narasi didalamnya serta dilengkapi dengan menu-menu pilihan yang menyajikan informasi secara lengkap sesuai dengan pilihan siswa.



Gambar 3.9 Tampilan Pembahasan Materi dengan Vidio Tutorial

Slide ini juga menyajikan materi dengan fasilitas video yang mengajarkan siswa secara step by step dan bisa diulang-ulang sehingga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri.



Gambar 3.10 Tampilan Evaluasi

Pada setiap akhir sub pokok bahasan dilengkapi dengan evaluasi agar siswa dapat mengukur seberapa besar tingkat penguasaan terhadap materi yang mereka pelajari dan memberikan kepuasan pada siswa karena dapat menjawab setiap pertanyaan yang disajikan.



Gambar 3.11 Tampilan Nilai Evaluasi

Setelah siswa menjawab soal-soal atau pertanyaan yang tersedia maka secara otomatis program akan menampilkan nilai yang diperoleh siswa dan

memberikan ukuran atas penguasaan materi, apakah siswa sudah betul-betul sudah menguasai materi atau masih membutuhkan pegulangan (*remedial*).

Tampilan *Screenshot* Multimedia Interaktif di atas dapat diketahui bahwa penggunaan *Multimedia Interaktif* sangat memberikan kemudahan kepada siswa untuk belajar mandiri, karena didalamnya telah tersedia menu-menu yang cukup familier dan menarik untuk menjalankan dan mencari materi yang dibutuhkan, dan ketersediaan bahan evaluasi yang dapat membantu siswa mengukur penguasaan materi yang sedang dipelajari.

Selain menggunakan Multimedia Interaktif dalam bentuk CD Interaktif, berdasarkan observasi yang dilakukan, proses pembelajaran di MAN Pamekasan juga memanfaatkan jaringan komputer *Local Area Network* (LAN) dengan program atau *Software NetSupport School Pro* misalnya. Dengan menggunakan program ini ada banyak kemudahan yang dapat dilakukan guru, yaitu guru dapat melakukan pemantauan setiap kegiatan siswa melalui komputer server, dapat berinteraksi langsung dengan siswa menggunakan fasilitas masage, chatting, sharing file dan bahkan mengadakan evaluasi. Dibawah ini merupakan tampilan jendela utama *NetSupport School Pro*, dimana tampak dengan jelas icon dari masing-masing PC yang terhubung ke komputer server.



Gambar 3.12 Tampilan Jendela Utama *NetSupport School Pro*

Software ini mengizinkan para pengajar untuk memberikan pelajarannya secara terorganisir dan terkontrol. Misalnya dalam aplikasi Internet, pengajar dapat membatasi para siswa untuk tidak mengakses website-website yang dianggap negatif (*filtrasi*). Tidak hanya itu saja, tampilan *software* ini *user friendly*, sehingga menambah kenyamanan bagi user yang sudah terbiasa dengan sistem operasi Windows. Untuk komunikasi, tool ini juga menyediakan fasilitas chat sehingga pengajar dan siswa dapat melakukan tanya jawab walaupun sudah di luar jam pelajaran.



Gambar 3.13 Tampilan Preview Salah Satu Komputer Claint Pada Server

Berdasarkan hasil observasi di MAN Pamekasan bahwa *Software NetSupport School Pro* ini digunakan dalam beberapa proses pembelajaran karena memiliki kemudahan dalam pengaplikasiannya khususnya dalam pembelajaran tutorial. Namun untuk sementara ini, ada beberapa guru MAN Pamekasan yang belum memanfaatkan Multimedia Interaktif dalam proses belajar pembelajaran sekalipun sebagian besar guru sudah memanfaatkan fasilitas yang sudah tersedia, hal ini terjadi karena ada sebagian guru yang masih gagap teknologi, untuk itu sekolah senantiasa berusaha mendorong para guru utamanya yang masih belum bisa memanfaatkan teknologi dengan mengadakan pelatihan secara interent dan berkala bahkan selalu aktif menugaskan para guru untuk mengikuti pelatihan yang berkenaan dengan penggunaan Multimedia Interaktif. Telah dibahas sebelumnya bahwa dengan memanfaatkan Multimedia Interaktif tentunya memiliki manfaat yang cukup besar yang salah satunya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan fasilitas-fasilitas yang terdapat didalamnya sehingga pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Disamping manfaat yang cukup besar tentunya segala sesuatu ada kendala-kendala tersendiri, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di MAN pamekasan diketahui bahwa; ada terdapat kendala seperti yang telah disampaikan sebelumnya misalnya masih terdapatnya guru yang gagap teknologi, membutuhkan perawatan yang cukup menyita waktu, biaya perawatan juga cukup besar dan tidak dapat memastikan alat tidak mengalami kerusakan pada saat proses pembelajaran berlangsung, namun semua dapat diminimalisir dan diantisipasi dengan kesadaran penggunaanya.

2. Manfaat Implementasi Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MAN Pamekasan

Proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik jika siswa berinteraksi dengan semua alat inderanya. Guru berupaya menampilkan rangsangan (*stimulus*) yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, semakin besar pula kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan siswa. Siswa diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan.

Motivasi berpangkal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi intern (kesiapsiagaan). Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan di dahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian ini, mengandung tiga elemen/ciri pokok dalam motivasi itu, yakni motivasi itu mengawalinya terjadinya perubahan energi, ditandai dengan adanya *feeling*, dan dirangsang karena adanya tujuan.

Pada intinya bahwa motivasi merupakan kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai. Dalam kegiatan belajar, motivasi

sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar.

Motivasi ada dua, yaitu motivasi Intrinsik dan motivasi *ektrinsik*. Motivasi *Intrinsik*, Jenis motivasi ini timbul dari dalam diri individu sendiri tanpa ada paksaan dorongan orang lain, tetapi atas dasar kemauan sendiri. *Motivasi Ekstrinsik*, jenis motivasi ini timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena adanya ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian siswa mau melakukan sesuatu atau belajar. Bagi siswa yang selalu memperhatikan materi pelajaran yang diberikan, bukanlah masalah bagi guru. Karena di dalam diri siswa tersebut ada motivasi, yaitu motivasi intrinsik. Siswa yang demikian biasanya dengan kesadaran sendiri memperhatikan penjelasan guru. Rasa ingin tahunya lebih banyak terhadap materi pelajaran yang diberikan. Berbagai gangguan yang ada disekitarnya, kurang dapat mempengaruhinya agar memecahkan perhatiannya.

Lain halnya bagi siswa yang tidak ada motivasi di dalam dirinya, maka motivasi ekstrinsik yang merupakan dorongan dari luar dirinya mutlak diperlukan. Di sini tugas guru adalah membangkitkan motivasi peserta didik sehingga ia mau melakukan belajar. Untuk membangkitkan motivasi belajar siswa, salah satu yang dapat dilakukan adalah menggunakan Multimedia Interaktif.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dengan penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret kepada siswa, dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sebagai contoh yaitu Multimedia Interaktif. Karena Multimedia

Interaktif merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi/subkompetensi suatu materi pelajaran. Sebagaimana apa yang dilakukan di MAN Pamekasan bahwa penerapan Multimedia Interaktif sangat mendukung sekali dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dimana hasil penelitian terhadap 60 siswa yang dijadikan responden dengan menggunakan instrumen angket yang terdiri dari delapan item pertanyaan yang masing-masing pertanyaan adalah merupakan indikator dari peningkatan motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan Multimedia Interaktif perhatian mereka lebih meningkat pada materi yang sedang dipelajari hal ini terbukti dari jawaban responden terhadap instrumen angket yang diberikan bahwa sebesar 68.4% menjawab meningkat dan hanya 14% menjawab tidak sedangkan sisanya 5% menjawab ragu-ragu. Hal ini karena pada Multimedia Interaktif materi yang disajikan dilengkapi dengan efek-efek animasi dan audio serta fitur-fitur yang menarik bagi penggunanya.

Penggunaan media pembelajaran yang dapat menghadirkan sesuatu yang abstrak menjadi lebih kongkrit tentunya dapat meningkatkan rasa ketertarikan siswa untuk mempelajarinya, hal ini hanya dapat dilakukan dengan menggunakan Multimedia Interaktif sebagaimana dari hasil penelitian pada siswa MAN Pamekasan. Pada pertanyaan angket item dua menunjukkan bahwa sebesar 83,3% siswa mengatakan bahwa dengan menggunakan Multimedia Interaktif dapat meningkatkan rasa tertarik mereka untuk menguasai materi pelajaran yang

tersedia dan hanya 5% siswa mengatakan ragu-ragu sedangkan sisinya sebesar 11.7% menyatakan tidak merasa mengalami peningkatan rasa ketertarikan terhadap materi pelajaran dengan menggunakan Multimedia Interaktif.

Fasilitas yang di berupa animasi, audio baik berupa musik atau lagu atau bahkan suara dari instruktur yang dikemas sedemikian rupa, serta fitur-fitur yang menarik dengan penuh kombinatif yang terdapat di dalam Multimedia Interaktif dapat mengurangi kejenuhan dan kebosanan siswa dalam belajar. Sebagaimana pada siswa MAN Pamekasan, dari hasil penelitian yang dilukan dengan instrumen angket dapat diketahui bahwa sebanyak 72% menyatakan bahwa dengan menggunakan Multimedia Interaktif dapat mengurang kejenuhan atau rasa bosan mereka dalam belajar sedangkan yang menyatakan ragu-ragu hanya sebesar 3.3 % dan sisanya sebesar 25% siswa menyatakan tidak mengurangi kejenuhan atau kebosannya dalam belajar

Multimedia Interaktif dengan berbagai model; Drill, Tutorial, Simulasi, Eksprimen/Percobaan dan Games tentunya semua dilengkapi dengan menu latihan atau evaluasi yang bertujuan merangsang penggunaanya untuk dapat betul-betul menguasai materi yang tersaji dalam Multimedia Interaktif tersebut. Misalkan pada model tutorial, apabila siswa belum bisa menjawab pertanyaan dari suatu submateri maka secara otomatis siswa tidak bisa melanjutkan pada materi berikutnya, dengan demikian siswa harus mengulangi materi yang sebelumnya sampai siswa betul-betul kompeten, baru bisa melangkah pada materi selanjutnya. Dengan demikian siswa dapat betul-betul menguasai suatu materi yang diajarkan sekalipun harus berulang kali melakukannya. Sebagaimana hasil peneltian pada

siswa MAN Pamekasan bahwa dengan menggunakan Multimedia Interaktif sebanyak 80% siswa lebih merasa terdorong untuk mengulangi materi yang mereka belum kuasai dan hanya 5% yang menjawab ragu-ragu serta hanya terdapat 15% yang menyatakan tidak.

Terkadang kita mempelajari sesuatu karena kita membutuhkannya, tidak terkecuali dengan siswa kita, dalam benak siswa terkadang muncul pertanyaan, perlukah kita mempelajari materi ini? atau kenapa kita harus mempelajari materi? Maka sebagai seorang guru harus dapat menjelaskan kepada siswa kenapa siswa harus mempelajari materi yang sedang di ajarkan yang tentunya sebelum memasuki materi pelajaran di jelaskan betul standart kompetensi, kompetensi dasar dan tujuan dari pembelajaran tersebut agar pertanyaan-pertanyaan seperti di atas tidak muncul pada diri siswa. Dalam Multimedia Interaktif prinsip tersebut telah tertuang sedemikian rupa sehingga siswa dapat mengetahui arah dan tujuan dari apa yang ia pelajari, dari hasil penelitian bahwa dengan menggunakan Multimedia Interaktif siswa merasa bahwa apa yang mereka pelajari sesuai dengan kebutuhannya. Dimana terdapat 66.7% menyatakan bahwa dengan menggunakan Multimedia Interaktif merasa materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhannya untuk dipelajari dan terdapat 1.7% yang menyatakan ragu-ragu dan sisanya sebesar 31.6% menyatakan tidak.

Multimedia Interaktif dengan berbagai model, yang salah satunya adalah model tutorial, yang mana format penyajian materinya dilakukan secara tutorial dengan informasi yang berupa teks, gambar, baik diam atau bergerak dan grafik. Pada saat yang tepat, yaitu ketika siswa dianggap telah membaca,

menginterpretasikan dan menyerap materi kemudian diajukan serangkaian pertanyaan atau tugas, jika jawaban atau respon pengguna benar kemudian dilanjutkan dengan materi berikutnya dan jika jawaban siswa masih salah maka siswa diminta untuk mengulang memahami materi dan belum bisa melanjutkan pada materi selanjutnya. Hal ini dapat merangsang siswa untuk senantiasa melakukan pendalaman materi hingga dapat menjawab soal-soal yang diberikan, hal ini dapat dibuktikan dari hasil angket yang diberikan pada siswa MAN Pamekasan. Bahwa 88% siswa menyatakan bahwa dengan menggunakan Multimedia Interaktif dapat mendorong keinginan siswa untuk mempelajari lebih dalam materi yang dipelajarinya dan terdapat responden yang menjawab ragu-ragu, berarti hanya terdapat 11.6% menyatakan tidak ada dorongan untuk melakukan pendalaman materi yang ia pelajari.

Pemberian soal atau pertanyaan tidak semata-mata mengukur seberapa besar tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran tetapi juga dapat memberikan rasa puas kepada siswa manakala siswa dapat menjawab soal-soal yang disajikan dengan hasil yang baik. Sebagaimana hasil penelitian menunjukkan bahwa 75% responden menyatakan merasa puas dapat menjawab soal-soal yang tersaji dalam Multimedia Interaktif dan tidak ada responden yang menjawab ragu-ragu, dengan demikian hanya 25% responden yang menyatakan tidak.

Indikator yang kedelapan menunjukkan bahwa dengan menggunakan Multimedia Interaktif dapat lebih cepat menguasai materi yang disajikan, sebagaimana hasil penelitian bahwa terdapat 81.7% mengakui bahwa dengan menggunakan Multimedia Interaktif siswa merasa lebih cepat menguasai materi

dan hanya 18.3% yang menyatakan tidak serta tidak ada satupun responden yang menyatakan ragu-ragu.

Apabila dari setiap jawaban responden yang terdiri dari delapan item pertanyaan diakumulasikan dan kemudian diambil rata-ratanya untuk diambil suatu kesimpulan tentang seberapa besar manfaat implementasi Multimedia Interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di MAN Pamekasan dapat disimpulkan bahwa 78% responden menyatakan bahwa penggunaan Multimedia Interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar dan hanya 2 % yang menyatakan ragu-ragu sedangkan yang menyatakan penggunaan Multimedia Interaktif tidak dapat meningkatkan motivasi belajar hanya sebesar 20%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa implementasi Multimedia Interaktif di MAN Pamekasan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.