

RELATIONS OF USING THE INTERACTIVE LEARNING MEDIA WITH THE STUDYING MOTIVATION OF GRADE IV STATE IN SD NEGERI 164 PEKANBARU ON LEARNING THE SCIENCE OF NATURE

Destri Mustika, Zariul Antosa, Mahmud Alpusari

destri.mustika@yahoo.com, antosazariul@gmail.com, mahmud131079@yahoo.co.id

No. HP: 085363536152

**Education Elementary School Teacher
Faculty of teacher training and education science
University Of Riau**

***Abstract:** this research was effected by the observations at the time of the teacher in the process of teaching and learning in the classroom. Some much less motivated students will be learning provided by the teacher, since there is no variation in media support to help learning activities. The purpose of this research was to see the connections between media interactive learning with the learning motivation of students of class IV In SD Negeri 164 Pekanbaru On Learning the the science of nature. This research was carried out in class IV SD Negeri 164 Pekanbaru consisting of class IVa, IVb, and IVc. The sample in this study is the whole grade IV in SD164 Pekanbaru with a total of State In SD Negeri 164 Pekanbaru 127 students. Sampling techniques are used namely total sampling. The results of the research there is a significant relationship between media use interactive learning with the learning motivation of students of class IV SD Negeri 164 Pekanbaru On Learning the the science of nature, with the results of the calculations is: class IV A r_{count} of incoming 0.505 within 0.40 – 0.599 with a degree of relationship "strong enough". A major contribution was 25.5% which means it is the motivation of learning is influenced by the use of interactive learning media as well as having significant relationships are evidenced by t_{count} 3.701 greater than t_{table} is 2.021. For class IV B also noted that r_{count} of 0.816 that fall into the range of 0.80 – 1.000 with the level of relations "very strong". Great contribution is 66.6% and has proven a significant relationship of t_{count} greater than t_{table} 9.04 is 2.019. And the last class IV C Note that r_{count} of 0.499 that fall into the range of 0.40 – 0.599 with a degree of relationship "strong enough". a major contribution was 24.9% and has proven a significant relationship of 3.644 t_{count} greater than t_{table} is 2.021.*

Keywords: Interactive Learning, Media, Learning Motivation

HUBUNGAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI 164 PEKANBARU PADA PEMBELAJARAN IPA

Destri Mustika, Zariul Antosa, Mahmud Alpusari

destri.mustika@yahoo.com, antosazariul@gmail.com, mahmud131079@yahoo.co.id

No. HP: 085363536152

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil pengamatan pada saat guru melakukan proses belajar mengajar di kelas. Sebagian banyak siswa kurang termotivasi akan pembelajaran yang diberikan oleh guru, dikarenakan tidak ada variasi media yang mendukung untuk membantu kegiatan belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat hubungan antara media pembelajaran interaktif dengan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 164 Kota Pekanbaru Pada Pembelajaran IPA. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 164 Pekanbaru yang terdiri dari kelas IVa, IVb, dan IVc. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SDN 164 Pekanbaru dengan jumlah 127 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu teknik total sampling. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat hubungan yang signifikan antara hubungan penggunaan media pembelajaran interaktif dengan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 164 Pekanbaru Pada Pembelajaran IPA, dengan hasil perhitungan yakni : kelas IV A r_{hitung} sebesar 0,505 yang masuk dalam rentang 0,40 – 0,599 dengan tingkat hubungan “cukup kuat”. Besar kontribusinya adalah 25,5% yang artinya adalah motivasi belajar dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran interaktif serta memiliki hubungan yang signifikan yang terbukti dari t_{hitung} 3,701 lebih besar dari t_{tabel} yaitu 2,021. Untuk kelas IV B juga diketahui bahwa r_{hitung} sebesar 0,816 yang masuk dalam rentang 0,80 – 1,000 dengan tingkat hubungan “sangat kuat”. Besar kontribusinya adalah 66,6% serta memiliki hubungan yang signifikan yang terbukti dari t_{hitung} 9,04 lebih besar dari t_{tabel} yaitu 2,019. Dan terakhir kelas IV C diketahui bahwa r_{hitung} sebesar 0,499 yang masuk dalam rentang 0,40 – 0,599 dengan tingkat hubungan “cukup kuat”. Besar kontribusinya adalah 24,9% serta memiliki hubungan yang signifikan yang terbukti dari t_{hitung} 3,644 lebih besar dari t_{tabel} yaitu 2,021.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif, Motivasi Belajar

PENDAHULUAN

Secara umum pembelajaran di SD masih disampaikan secara tradisional, dalam arti masih didominasi ceramah walaupun ada diskusi durasi masih kecil. Dalam hal ini, semua disebabkan oleh kemampuan guru yang masih belum bisa mengelola suatu proses pembelajaran secara menarik dan terampil dalam menggunakan media yang tepat untuk membantu guru tersebut dalam menyampaikan materi pelajaran dengan baik dan bervariasi. Kendala pada keterbatasan memilih dan menggunakan media sering ditemukan di sekolah-sekolah, apalagi SD di daerah terpencil. Sehingga guru mengandalkan sepenuhnya buku paket yang bersumber dari terbitan swasta seperti Erlangga, Yudhistira, dan lain-lain, yang membuat guru jarang memberikan kegiatan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswa. Tidak hanya itu, seringkali guru tidak mempersiapkan suatu pembelajaran dengan baik, mulai dari sumber belajar hingga media pembelajaran yang mendukung suatu proses belajar anak dalam kelas. Banyak guru yang beranggapan bahwa media itu sulit untuk disediakan dan dibuat, sehingga masih banyaknya guru yang tidak menggunakan media dalam proses belajar mengajar. Banyak yang hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi ajar tanpa didukung oleh media pembelajaran yang menarik agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penggunaan media sebenarnya dapat meningkatkan pemahaman siswa akan materi pembelajaran begitu juga dengan motivasinya. Motivasi adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi ada yang berasal dari diri individu itu sendiri atau yang dikenal dengan *motivasi intrinsik* dan ada yang berasal dari luar diri individu tersebut atau yang dikenal dengan *motivasi ekstrinsik*. Dalam suatu proses belajar, motivasi merupakan hal yang mempengaruhi anak dalam mengikuti proses pembelajaran, tanpa adanya motivasi dari anak untuk belajar, mustahil suatu pembelajaran akan diterima dengan baik oleh anak.

Seiring berjalannya waktu banyak media yang telah digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar di kelas. Sebut saja salah satunya media gambar, media gambar merupakan media yang menampilkan bentuk gambar statis (tidak bergerak) kepada siswa dalam suatu pembelajaran. Namun penggunaan media gambar ini belum dapat membantu kerja guru secara maksimal dalam menyampaikan materi pelajaran di dalam kelas. Dikarenakan gambar yang tidak bervariasi dalam setiap pertemuan, membuat siswa bosan dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan guru, sehingga siswa juga tidak termotivasi dalam proses belajar. Keadaan inilah yang membuat guru harus cepat tanggap dalam menentukan dan menggunakan media yang lebih variatif lagi pada saat proses belajar mengajar di kelas.

Selain media gambar, sekarang kita juga mendengar istilah media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan media yang menggabungkan bentuk visual, audio, teks dan banyak warna dalam tampilannya. Media pembelajaran digolongkan termasuk faktor yang mempengaruhi anak yang berasal dari luar diri siswa tersebut. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dalam suatu pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa.

Media merupakan komponen yang sangat penting dalam suatu proses komunikasi. Menurut Barlo dalam Munadi (2008), proses komunikasi melibatkan paling kurang tiga komponen utama, yakni pengirim atau sumber pesan, perantara (media), dan penerima. Sedangkan, menurut Widodo dan Jaswandi (2009) ada empat komponen yang ada dalam proses komunikasi, yakni pemberi informasi, informasi itu sendiri dan media. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu bahwa

media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Multimedia adalah alat bantu penyampai pesan yang menggabungkan dua elemen atau lebih media, meliputi teks, gambar, grafik, foto, suara, film, dan animasi secara terintegrasi (Cecep Kustandi, 2013). Media pembelajaran interaktif termasuk dalam bagian multimedia. Media pembelajaran interaktif juga fleksibel dalam menyesuaikan dengan kecepatan belajar seseorang. Media, selain digunakan untuk mengantarkan pembelajaran secara utuh, dapat juga dimanfaatkan untuk menyampaikan bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran, memberikan penguatan maupun motivasi. (Hamzah B. Uno, 2007)

Motivasi belajar merupakan dorongan yang dimiliki oleh seseorang untuk melakukan aktivitas belajar karena memang merupakan suatu kebutuhan bagi seseorang tersebut. Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Motivasi belajar dikatakan ekstrinsik bila anak didik menempatkan tujuan belajarnya di luar faktor-faktor situasi belajar (*resides in some factors outside the learning situation*). Motivasi belajar dapat timbul karena faktor ekstrinsiknya dengan indikator berupa adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. (Hamzah B. Uno, 2008)

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah ada hubungan yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran interaktif dengan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 164 Kota Pekanbaru pada Pembelajaran IPA ? Dan tujuan dalam penelitian ini adalah untuk melihat apakah ada hubungan antara penggunaan media pembelajaran interaktif dengan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 164 Kota Pekanbaru Pada Pembelajaran IPA. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa dalam mendapatkan informasi tentang variasi pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, bagi guru dapat menambah wawasan atau pengetahuan dalam meningkatkan keterampilan melakukan proses pembelajaran di dalam kelas, bagi sekolah agar meningkatkan penyediaan sarana dan prasarana yang bermanfaat untuk menunjang proses pembelajaran siswa, dan semoga penelitian ini dapat dijadikan landasan berpijak untuk penelitian selanjutnya dengan ruang lingkup yang lebih luas.

METODE PENELITIAN

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 164 Pekanbaru tahun ajaran 2015/2016. Kelas IV pada SD Negeri 164 Pekanbaru ini terdiri dari 3 kelas, yaitu : IVa, IVb, dan IV c dengan jumlah siswa sebanyak 127 siswa. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini dipilih menggunakan teknik total sampling, teknik ini merupakan teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi. Teknik total sampling ini dilakukan apabila jumlah populasi relatif kecil.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan angket atau kuisioner. Angket yang dibuat merupakan angket motivasi belajar yang memiliki indikator dalam pembuatan butir-butir soalnya. Dalam penelitian ini, angket diberikan sebelum dan setelah pembelajaran selesai. Angket akan disebarkan pada semua kelas yang telah diberikan pembelajaran menggunakan media interaktif untuk melihat

perubahan motivasi belajar pada siswa. Angket dibuat berdasarkan indikator dari motivasi ekstrinsik, yaitu adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

Setelah semua data yang diperlukan terkumpul, untuk melihat apakah ada hubungan antara penggunaan media interaktif dengan motivasi belajar siswa, peneliti melakukan analisis menggunakan teknik analisis korelasi *Pearson Product Moment* (PPM). Sebelum itu, untuk melihat data yang didapat berdistribusi normal atau tidak, maka dilakukanlah uji normalitas pada data dengan menggunakan uji *liliefors*, dengan kriteria pengujian yaitu : Jika $L_{maks} \leq L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal, namun Jika $L_{maks} \geq L_{tabel}$ maka data berdistribusi tidak normal. Pengujian *Liliefors* dibantu menggunakan Ms. Excel 2010. Karena data yang didapatkan berdistribusi normal, maka selanjutnya dilakukan uji linieritas data yang dilakukan dengan menggunakan uji F, pada taraf signifikan 0,05 dengan kriteria pengujian : Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka regresi berpola linier dan sebaliknya Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka regresi berpola tidak linier.

Selanjutnya untuk menganalisis data, peneliti menggunakan uji korelasi *Pearson Product Moment* (PPM) dengan menghubungkan data angket sebelum penggunaan media interaktif dengan angket sesudah penggunaan media interaktif pada setiap kelas. Untuk mencari nilai r_{hitung} pada masing-masing kelas menggunakan rumus :

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Kemudian membuat kesimpulan, dengan langkah-langkah sebagai berikut :

Nilai r akan dikonsultasikan dengan tabel interpretasi nilai r sebagai berikut:

Tabel 1. Tabel Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,80 – 1,000	Sangat Kuat
0,60 – 0,799	Kuat
0,40 – 0,599	Cukup Kuat
0,20 – 0,399	Rendah
0,00 – 0,199	Sangat Rendah

Mencari besarnya sumbangan (kontribusi) variabel X terhadap Y dengan rumus:

$$KP = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

KP = Nilai Koefisien Determinan

r^2 = Nilai Koefisien Korelasi

Membuktikan signifikansi dengan mencari t_{hitung} :

$$t_{hitung} = \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan :

t_{hitung} = Nilai t

r = Nilai Koefisien Korelasi

n = Jumlah Sampel

Dengan kaidah pengujiannya adalah sebagai berikut :

- Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak, artinya signifikan
- Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima, artinya tidak signifikan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil Penelitian didapat dari data angket motivasi belajar siswa sebelum diberikan pembelajaran menggunakan media interaktif dan angket motivasi belajar siswa sesudah diberikan pembelajaran menggunakan media interaktif, data didapat dari tiap-tiap kelas.

Sebelum melakukan analisis data menggunakan teknik analisis korelasi *Pearson Product Moment* (PPM), data terlebih dahulu diuji normalitasnya. Berikut dijabarkan hasil uji normalitas data dari tiap-tiap kelas pada angket motivasi belajar sebelum diberikan penggunaan media interaktif, uji normalitas dilakukan menggunakan uji *liliefors*.

Tabel 2. Uji Normalitas Data Sebelum Penggunaan Media Interaktif

Data	Kelas	Rata-rata	Simp. Baku	L_{maks}	L_{tabel}	Keterangan
Motivasi belajar sebelum diberikan pembelajaran	A	102,78	6,583	0,077	0,136	Data berdistribusi normal
menggunakan media pembelajaran	B	98,67	8,857	0,068	0,135	Data berdistribusi normal
interaktif	C	99,21	6,429	0,061	0,136	Data berdistribusi normal

Sumber : Data Penelitian, 2016

Berdasarkan tabel 2, dapat diketahui bahwa masing-masing kelas, data yang diperoleh berdistribusi normal, hal ini dibuktikan dengan besar L_{maks} yang didapatkan tiap kelas lebih kecil dari L_{tabel} yang mempunyai arti bahwa data tersebut berdistribusi normal. Kemudian pada data angket motivasi belajar setelah diberikan penggunaan media interaktif juga diuji normalitasnya. Berikut hasil uji normalitasnya dapat dilihat pada tabel 3 dibawah ini.

Tabel 3. Uji Normalitas Data Sesudah Penggunaan Media Interaktif

Data	Kelas	Rata-rata	Simp. Baku	L_{maks}	L_{tabel}	Keterangan
Motivasi belajar sesudah diberikan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif	A	101,04	7,258	0,073	0,136	Data berdistribusi normal
	B	99,18	8,845	0,094	0,135	Data berdistribusi normal
	C	101,28	8,656	0,085	0,136	Data berdistribusi normal

Sumber : Data Penelitian, 2016

Berdasarkan tabel 3, dapat diketahui juga bahwa data berdistribusi normal, hal ini dibuktikan dengan besar L_{maks} yang didapatkan tiap kelas lebih kecil dari L_{tabel} yang mempunyai arti bahwa data tersebut berdistribusi normal. Setelah melakukan uji normalitas pada kedua data yang menyatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal, maka selanjutnya data tersebut diuji linearitasnya, untuk melihat apakah data tersebut berpola linier atau tidak. Berikut hasil dari uji linearitas data dapat dilihat pada tabel 4 di bawah ini:

Tabel 4. Hasil Uji Linearitas

Variabel	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
$X \rightarrow Y$	1,36	1,57	Regresi berpola linier

Sumber : Data Penelitian, 2016

Berdasarkan hasil uji linearitas data yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa data yang didapat berpola linear, hal ini dapat dilihat dari tabel uji linearitas yang menyatakan bahwa nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,36 < 1,57$ maka H_0 diterima, artinya data berpola linier. Setelah data telah diuji normalitas dan linearitasnya, selanjutnya data akan dianalisis menggunakan teknik analisis korelasi *Pearson Product Moment* (PPM). Berikut akan dijelaskan hasil dari uji korelasi PPM untuk melihat apakah terdapat hubungan penggunaan media interaktif dengan motivasi belajar siswa.

Tabel 5. Hasil Uji Korelasi *Pearson Product Moment*

Korelasi	Kelas	r_{xy}	t_{hitung}	$t_{tabel},$ $\alpha =$ 5%	Kontribusi X terhadap Y	Keterangan
Penggunaan Media Interaktif (X) – Motivasi Belajar (Y)	IV A	0,505	3,701	2,021	25,5%	Signifikan
Penggunaan Media Interaktif (X) – Motivasi Belajar (Y)	IV B	0,816	9,04	2,019	66,6%	Signifikan
Penggunaan Media Interaktif (X) – Motivasi Belajar (Y)	IV C	0,499	3,644	2,021	24,9%	Signifikan

Sumber : Data Penelitian, 2016

Berdasarkan tabel uji korelasi *Pearson Product Moment* pada semua kelas IV, dapat diketahui bahwa r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} . Hal ini terbukti pada kelas IV A seperti data yang didapat di atas diketahui bahwa r_{hitung} sebesar 0,505 yang masuk dalam rentang 0,40 – 0,599 dengan tingkat hubungan “cukup kuat”. Besar kontribusinya adalah 25,5% yang artinya adalah motivasi belajar dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran interaktif serta memiliki hubungan yang signifikan yang terbukti dari t_{hitung} 3,701 lebih besar dari t_{tabel} yaitu 2,021 yang dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan terima H_a atau terdapat hubungan antara penggunaan media pembelajaran interaktif dengan motivasi belajar. Kelas IV B juga diketahui bahwa r_{hitung} sebesar 0,816 yang masuk dalam rentang 0,80 – 1,000 dengan tingkat hubungan “sangat kuat”. Besar kontribusinya adalah 66,6% serta memiliki hubungan yang signifikan yang terbukti dari t_{hitung} 9,04 lebih besar dari t_{tabel} yaitu 2,019 yang dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan terima H_a atau terdapat hubungan antara penggunaan media pembelajaran interaktif dengan motivasi belajar. Dan terakhir kelas IV C diketahui bahwa r_{hitung} sebesar 0,499 yang masuk dalam rentang 0,40 – 0,599 dengan tingkat hubungan “cukup kuat”. Besar kontribusinya adalah 24,9% serta memiliki hubungan yang signifikan yang terbukti dari t_{hitung} 3,644 lebih besar dari t_{tabel} yaitu 2,021 yang dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan terima H_a atau terdapat hubungan antara penggunaan media pembelajaran interaktif dengan motivasi belajar.

Selanjutnya dijabarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada setiap kelas yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media interaktif, didapatkan pada masing-masing kelas hasil yang berbeda, semua hasil yang didapat dijelaskan pada tabel di bawah ini :

Tabel 6. Hasil dari lembar pengamatan

No	Kelas	Respons Siswa					Keterangan	Kesempatan Peserta Didik Yang Aktif					Keterangan
		SB	B	S	B	BS		SB	B	S	B	BS	
1	IV A		✓				Baik		✓				Baik
2	IV B	✓					Sangat Baik		✓				Baik
3	IV C		✓				Baik			✓			Sedang

Sumber : Data Penelitian, 2016

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa ada perubahan yang terjadi pada siswa-siswa kelas IV ketika mendapatkan pembelajaran menggunakan media interaktif, dari segi respons yang diberikan hingga keaktifan siswa dalam berpartisipasi untuk mengikuti proses belajar. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mempengaruhi peningkatan motivasi belajar siswa. Respons yang diberikan siswa dalam proses belajar, mendapatkan kategori baik dan sangat baik, yang berarti bahwa ketika proses pembelajaran diberikan variasi penggunaan media interaktif, respons yang diberikan siswa meningkat. Dan untuk kesempatan peserta didik yang aktif, mendapatkan hasil dengan kategori baik dan sedang. Kategori baik didapatkan kelas IV A dan IV B, sedangkan kategori sedang didapatkan kelas IV C, dibandingkan kelas IV A dan IV B, kelas IV c sebagian siswanya masih banyak yang tidak aktif saat proses belajar berlangsung, namun sebagian siswa lain sudah ada yang berperan aktif dalam mengikuti proses belajar.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara penggunaan media pembelajaran interaktif dengan motivasi belajar. Dalam penelitian ini, motivasi yang dilihat adalah motivasi yang berasal dari luar diri anak tersebut, dan untuk melihat motivasi tersebut timbul, maka diberikanlah pembelajaran pada siswa menggunakan media pembelajaran interaktif, yang dimana media tersebut termasuk jarang digunakan oleh guru dalam menyampaikan suatu pembelajaran kepada siswa. Seharusnya dalam proses belajar, media pembelajaran digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam menyampaikan pelajaran, hal ini sesuai dengan pendapat (Rayandra Asyhar: 2011) yang mana Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan pada SDN 164 Pekanbaru tentang penggunaan media interaktif dengan motivasi belajar siswa di semua kelas IV, didapatlah kesimpulan bahwa terdapat hubungan yang signifikan pada taraf 5 % antara penggunaan media interaktif dengan motivasi belajar siswa untuk di setiap kelas, hal ini dibuktikan dengan uji korelasi menggunakan uji korelasi *Pearson Product Moment* (PPM) dengan data hasil korelasi berdasarkan hipotesis dengan ketentuan jika suatu hubungan tidak sama dengan 0 maka dapat dikatakan terjadi korelasi atau hubungan. Hal ini karena nilai korelasi antara penggunaan media interaktif dengan motivasi belajar

siswa tidak sama dengan (\neq) 0, yang berarti Hipotesis Alternatif (H_a) diterima, sedangkan Hipotesis Nol (H_0) ditolak.

Pemberian pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif di setiap kelas IV menghasilkan besar kontribusi yang berbeda-beda. Pada kelas IV A kontribusi penggunaan media pembelajaran interaktif dengan motivasi belajar siswa adalah sebesar 25,5 % dan sisanya ditentukan oleh variabel lain. Untuk kelas IV B kontribusi penggunaan media pembelajaran interaktif dengan motivasi belajar siswa adalah sebesar 66,6 % dan sisanya ditentukan oleh variabel lain. Sedangkan pada kelas C kontribusi penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa adalah sebesar 24,9 % dan sisanya ditentukan oleh variabel lain. Dari hasil data penelitian, diketahui bahwa kontribusi media yang terbesar terhadap motivasi belajar siswa terdapat pada siswa kelas IV B, artinya media pembelajaran interaktif berpengaruh pada motivasi belajar siswa, hal ini sejalan dengan temuan dari (Alif Aditya Candra : 2012) yang mengemukakan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar karna penggunaan media interaktif. Sedangkan kontribusi yang terendah terdapat di kelas IV C, dikarenakan sebagian siswa kurang tertarik mengamati media yang ditampilkan. Pada pertemuan pertama siswa kelas IV C sangat antusias untuk melihat media interaktif yang ditampilkan, tapi sebagian siswa masih ada juga yang tidak tertarik karena posisi duduk yang jauh dari layar. Khusus pada siswa di kelas IV C, penggunaan media interaktif kurang berpengaruh terhadap motivasi belajarnya dibandingkan dengan kelas IV A dan IV B.

Pada kelas IV A, besar kontribusi yang didapat adalah 25,5 % dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain. Ketika diberikan pembelajaran menggunakan media interaktif untuk pertama kali, semua siswa memperhatikan media yang ditampilkan, dan ketika bertanya jawabpun sebagian siswa banyak yang aktif dalam memberikan jawaban, namun ketika pada pembelajaran ketiga, motivasi anak mulai berkurang, karena mereka sudah mulai bosan dengan media interaktif yang diajarkan berturut-turut dalam pembelajaran. Bahkan ketika teman yang lain mengganggu, konsentrasi siswa tersebut menurun. Besar kontribusi yang didapat oleh kelas IV A berbeda sedikit dengan kelas IV C. Dalam pengisian angket sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran menggunakan media interaktif tidak jauh berbeda dengan hasil yang didapatkan oleh siswa kelas IV C, tetapi dibanding siswa kelas IV C, siswa kelas IV A lebih banyak mengalami peningkatan motivasi belajarnya.

Untuk kelas IV B, besar kontribusi yang didapat adalah 66,6 % dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain. Dari ketiga kelas yang diberikan pembelajaran menggunakan media interaktif, kelas IV B lah yang motivasi siswanya meningkat sekali. Dari pembelajaran pertama hingga pembelajaran ketiga, semua siswa antusias, dan berpartisipasi aktif dalam proses belajar, baik bertanya jawab maupun saat berdiskusi. Walaupun masih ada beberapa siswa yang tidak terlalu mengikuti proses pembelajaran, namun saat diberikan latihan atau tugas, siswa-siswa tersebut tetap bisa menyelesaikannya. Saat pengisian angket sebelum diberikan pembelajaran menggunakan media interaktif, sebagian siswa ada yang sudah mengetahui bentuk media seperti apa, namun untuk media interaktif mereka belum mengetahui dengan pasti, setelah pemberian pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif, barulah mereka tahu dan sangat tertarik, karena media yang mereka lihat tidak biasa dengan media yang pernah ditampilkan oleh guru. Sehingga saat pengisian angket setelah diberikan pembelajaran menggunakan media interaktif, siswa lebih bisa menjawabnya.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di setiap kelas yang telah diberikan pembelajaran menggunakan media interaktif, hampir seluruh kelas mendapatkan hasil yang bagus, baik dari respons siswa dan kesempatan peserta didik yang aktif. Untuk respons siswa dari kelas IV A mendapatkan kategori baik, IV B mendapatkan kategori sangat baik, dan IV C mendapatkan kategori baik. Dapat disimpulkan dari ketiga kelas tersebut, semua siswa memberikan respons yang baik dalam proses belajar, hal ini dikarenakan adanya pemberian pembelajaran menggunakan media interaktif oleh guru, sehingga siswa menjadi lebih termotivasi dan merespons dalam mengikuti proses belajar.

Dalam kesempatan peserta didik yang aktif, masing-masing kelas memberikan hasil yaitu kelas IV A mendapatkan kategori baik, IV B mendapatkan kategori baik, dan IV C mendapatkan kategori sedang. Ketika pembelajaran berlangsung, terlihat siswa kelas IV A dan IV B yang berperan lebih aktif dari pada kelas IV C, sebagian banyak siswa lebih berani bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti. Sebaliknya, siswa kelas IV C masih banyak yang diam dan cenderung tidak terlalu banyak yang mengajukan pertanyaan dari peneliti, serta banyak yang pasif ketika menjawab pertanyaan yang diberikan.

Semua kelas baik yang sedikit dan banyak peningkatan motivasinya, tetap saja termotivasi oleh penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mereka. Sesuai dengan pendapat (Sadiman : 2008) yang menyebutkan bahwa ada 4 manfaat media interaktif, yaitu : (1) untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, (3) dapat mengatasi sifat pasif anak didik, (4) mempermudah guru dalam menyampaikan isi materi pelajaran. Media interaktif termasuk faktor yang mempengaruhi motivasi ekstrinsik atau yang berasal dari luar diri siswa. Ini dikarenakan siswa jarang mendapatkan pembelajaran menggunakan variasi media yang baru, dan yang dapat mempengaruhi motivasi yang timbul dari diri mereka. Ketika tiap-tiap kelas diberikan pembelajaran menggunakan media, hampir seluruh siswa antusias dan memperhatikan media saat ditampilkan, dikarenakan media interaktif yang diberikan merupakan media yang berbeda dari media kebanyakan yang pernah mereka lihat.

Bagi para guru, media pembelajaran interaktif bisa dijadikan salah satu alternatif dalam variasi media saat memberikan proses belajar mengajar di kelas, dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, jika motivasi sudah timbul pada diri siswa tersebut, secara tidak langsung, siswa tersebut akan mau mengikuti jalannya proses belajar, sehingga setelah motivasi muncul pada diri anak, itu akan berkembang menjadi kepedulian dan ketertarikan dalam menerima pelajaran serta menyelesaikan semua tugas yang diberikan.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, maka penulis dapat mengambil beberapa kesimpulan yaitu : 1) Adanya hubungan antara penggunaan media interaktif dengan motivasi belajar di kelas IV SDN 164 Pekanbaru. Masing-masing besar nilai dari hubungannya adalah untuk kelas A sebesar 0,505, kelas B sebesar 0,816, dan kelas C sebesar 0,499. Semua perolehan yang didapat semua kelas IV menunjukkan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ yang mana artinya adalah terdapat hubungan antara penggunaan media

interaktif dengan motivasi belajar siswa. 2) Besar kontribusi yang diberikan variabel X terhadap variabel Y pada setiap kelas adalah untuk kelas A sebesar 25,5 %, untuk kelas B sebesar 66,6%, dan untuk kelas C sebesar 24,9%, yang mana artinya adalah motivasi belajar dipengaruhi oleh adanya pemberian pembelajaran menggunakan media interaktif dengan besar masing-masing kontribusi yang telah dijabarkan di atas. 3) Adanya hubungan yang signifikan antara penggunaan media interaktif dengan motivasi belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan uji korelasi *Pearson Product Moment* (PPM) yang hasilnya adalah $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hal ini terlihat dari : pada kelas A sebesar $3,701 > 2,021$, pada kelas B sebesar $9,04 > 2,019$, dan pada kelas C sebesar $3,644 > 2,021$. Maka H_0 diterima yang artinya ada hubungan yang signifikan antara penggunaan media interaktif dengan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti merekomendasikan kepada pihak-pihak terkait dalam proses perkembangan belajar anak untuk dapat memberikan suatu proses pembelajaran yang terbaik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang diterima siswa. Bagi sekolah, sebaiknya dapat menatar guru-guru dalam menggunakan media pembelajaran terutama pada penggunaan media interaktif. Serta terampil dalam mencari media interaktif yang dapat diunduh melalui situs internet serta menyediakan sarana dan prasarana yang cukup memadai dan sesuai dengan perkembangan yang dibutuhkan oleh guru dan anak saat melakukan proses belajar mengajar di dalam kelas, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Bagi guru, sebaiknya bisa memilih media yang bisa membangkitkan motivasi anak, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran merupakan salah satu pendukung yang berpengaruh dalam proses belajar, ketika menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar, materi yang disampaikan oleh guru lebih mendapat perhatian dari siswa, dan siswa lebih termotivasi untuk mengikuti proses belajar yang diberikan oleh guru, guru pun lebih terbantu dalam menyampaikan materi pelajaran kepada anak, guna untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alif Aditya Candra. 2012. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif (MMI) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN Kelas VIII di SMPN 1 Bagan Sinembah Kab. Rohil*. Universitas Riau.
- Cecep Kustandi, dkk. 2013. *Media Pembelajaran*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Mia Aina. 2013. *Efektifitas Pemanfaatan Multimedia Interaktif Pembelajaran IPA-Biologi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pria dan Wanita SMP 19 Kota Jambi*. *Jurnal Prosiding Semirata*. 125-130. FMIPA Universitas Lampung. Lampung. (online).
<http://jurnal.fmipa.unila.ac.id/index.php/semirata/article/viewFile/597/417>.
 (diakses 09 Desember 2015)
- Rayandra Asyhar. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada.

- Sadiman S., Arief, dkk. 2009. *Media Pendidikan, pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Suci Dwi Novia Sari. 2013. *Hubungan Motivasi Belajar dengan Media Pembelajaran dengan Prestasi Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 3 Boyolali Tahun Ajaran 2012/2013*. *Jurnal Pendidikan*. 1-11. FKIP Universitas Sebelas Maret. Surakarta. (online). <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/sosant/article/viewFile/2459/1775> .(diakses 28 Mei 2016)
- Hamzah B. Uno. 2007. *Profesi Kependidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Hamzah B. Uno. 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Widodo, C.S dan Jaswandi. 2009. *Panduan Penyusunan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta : PT. Gramedia.
- Windi Cindiana Karim. 2014. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMA Negeri 1 Telaga*. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*. 1-16. Universitas Gorontalo. Gorontalo. (online). [file:///C:/Users/ASSYIFANET%2008/Downloads/6951-6925-1-PB%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/ASSYIFANET%2008/Downloads/6951-6925-1-PB%20(1).pdf) . (diakses 28 Mei 2016)
- Yudhi Munadi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta : Gaung persada Press.