
Kontribusi pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif, motivasi belajar, dan lingkungan belajar terhadap prestasi belajar bahasa Indonesia

Sri Rahayu^{1, a *}, Yuli Prihatini^{2, b}

¹ SMP Negeri 1 Mlati. Tiroadi Mlati Sleman Yogyakarta 55287, Indonesia

² Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa. Jl. Kusumanegara No.157, Yogyakarta, 55165, Indonesia

^a y4_yuksri@yahoo.co.id; ^b yuli_prihatni@ustjogja.ac.id

* Corresponding Author

Received: 1 May 2021; Revised: 14 May 2021; Accepted: 29 May 2021

Abstrak: Penelitian ini adalah bertujuan untuk mengetahui sejauhmana pengaruh pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif, motivasi belajar, dan lingkungan belajar terhadap prestasi belajar bahasa Indonesia SMP Negeri se-Kecamatan Mlati. Penelitian ini dilakukan terhadap peserta didik SMP Negeri se-Kecamatan Mlati yang berjumlah 384, Sedangkan sampel penelitian ini adalah 96. Teknik pengambilan sampel adalah random sampling dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumen. Pengajuan hipotesis ini menggunakan *Product Moment* untuk pengujian hipotesis satu, dua dan tiga sedang hipotesis yang keempat menggunakan analisis regresi ganda. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan antara pemanfaatan multimedia interaktif, motivasi belajar, dan lingkungan belajar terhadap prestasi belajar bahasa Indonesia. Dengan demikian guru hendaknya selalu meningkatkan pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif, motivasi belajar, dan lingkungan belajar agar prestasi belajar peserta didik selalu meningkat.

Kata kunci: Multimedia interaktif, motivasi, lingkungan, prestasi belajar

The contribution of using interactive multimedia, learning motivation, and learning environment in the Indonesian language

Abstract: This research is intended to find out how far interactive multimedia learning, learning motivation, and learning environment could influence the learning achievement of Indonesian language subjects in all junior high schools in the Mlati sub-district. This research is conducted on students of junior high school of Mlati sub-district which is counted of 384, meanwhile, the sample only takes 96 students among them. Random sampling is being used as the sampling technique with questionnaire and document is used for the data collection. The first, second and third hypothesis, is tested by product-moment, while the fourth hypothesis is tested by multiple regression. The result shows that there is a significant positive influence between interactive multimedia learning, learning motivation and learning environment with learning achievement of Indonesian language subjects. Therefore, Indonesian language teachers should always increase the usage of interactive multimedia in learning, learning motivation and learning environment in order to increase the learning achievement of the students.

Keywords: interactive multimedia, motivation, environment, learning achievement

How to Cite: Rahayu, S., & Prihatini, Y. (2021). Kontribusi pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif, motivasi belajar, dan lingkungan belajar terhadap prestasi belajar bahasa Indonesia. *Teacher in Educational Research*, 3(1), 14-22. doi:<http://dx.doi.org/10.33292/ter.v3i1.165>



PENDAHULUAN

Nilai Ujian Nasional (UN) yang tinggi selalu menjadi tujuan akhir bagi peserta didik dan satuan pendidikan di setiap jenjang. Berbagai usaha dilakukan agar nilai UN maksimal. Hal ini diperkuat dengan adanya Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2015 tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pemerintah Melalui Ujian Nasional, dan Penilaian Hasil Belajar oleh Satuan Pendidikan Melalui Ujian Sekolah/Madrasah/Pendidikan Kesetaraan pada SMP/MTs atau yang Sederajat dan SMA/MA/SMK atau yang

Sederajat (2015) yang menyebutkan bahwa UN akan digunakan pemetaan mutu program dan/atau Satuan Pendidikan; pertimbangan seleksi masuk jenjang pendidikan berikutnya; dan pertimbangan dalam pembinaan dan pemberian bantuan kepada Satuan Pendidikan dalam upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan. Berdasarkan Permendikbud tersebut setiap satuan pendidikan berbagai upaya dilakukan agar peserta didiknya memperoleh prestasi yang tinggi sehingga pemetaan program satuan pendidikan berada di posisi yang baik dan menjadi pertimbangan dalam pemberian bantuan peningkatan mutu.

Bahasa Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran yang di-UN-kan di setiap jenjang pendidikan termasuk jenjang sekolah Menengah Pertama (SMP). Namun dalam kenyataannya nilai mata pelajaran bahasa Indonesia secara umum selalu di bawah mata pelajaran yang lain yaitu bahasa Inggris, Matematika, dan IPA. Salah satu penyebab rendahnya nilai bahasa Indonesia adalah kekurangminatan peserta didik dengan pelajaran bahasa Indonesia. menjadi alasan klasik bagi mereka bahwa bahasa Indonesia banyak menyodorkan bacaan sehingga menjenuhkan. Budaya membaca pelajar di Indonesia memang masih rendah. Hal ini yang menyebabkan prestasi belajar bahasa Indonesia kurang berhasil

Prestasi belajar tidak terlepas dari proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar yang baik akan memberikan hasil belajar yang baik. Hasil belajar dipengaruhi oleh banyak faktor, baik faktor internal maupun eksternal (Hapnita, 2018; Slameto, 2013; Syafi'i et al., 2018).

Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan prestasi belajar peserta didik. Faktor tersebut antara lain penggunaan media belajar, motivasi belajar dan lingkungan tempat belajar. Seiring dengan kemajuan teknologi saat ini, pemanfaatan media pembelajaran, khususnya multimedia pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan. Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (*formatile*) yang berupa teks, gambar, grafik, sound, animasi, video, interaksi dan lain-lain (Damopolii & Bito, 2019).

Selain multimedia pembelajaran interaktif, motivasi belajar. Motivasi adalah keseluruhan daya penggerak dari dalam peserta didik yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar yang dikehendaki oleh subjek belajar itu bisa tercapai. Motivasi mendorong manusia untuk berbuat, menentukan arah perbuatan dan meyeleksi perbuatan agar tujuan tercapai (Sardiman, 2007).

Lingkungan belajar tidak kalah pentingnya dengan faktor sebelumnya. Lingkungan belajar adalah segala sesuatu yang ada di sekeliling individu yang berpengaruh secara langsung maupun tidak langsung terhadap tingkah laku individu. lingkungan belajar yang dimaksud adalah lingkungan sosial maupun nonsosial. lingkungan sosial diantaranya keluarga, teman, dan lingkungan sosial sekolah. Sedangkan lingkungan nonsosial antara lain tempat, suasana, dan alat-alat belajar (Siregar & Nara, 2010).

Berdasarkan pengalaman peneliti sekaligus sebagai guru bahasa Indonesia di wilayah Kecamatan Mlati dapat diketahui bahwa prestasi belajar bahasa Indonesia masih rendah. Hal ini disebabkan oleh belum maksimalnya penggunaan media dalam pembelajaran khususnya multimedia interaktif. Selain itu motivasi belajar peserta didik dan lingkungan belajar di sekolah-sekolah tersebut kurang mendukung. Untuk itu perlu segera diatasi agar prestasi belajar peserta didik meningkat.

Sesuai dengan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah (1) mengetahui sejauh mana pengaruh pemanfaatan multimedia interaktif terhadap prestasi belajar bahasa Indonesia SMP Negeri se-Kecamatan Mlati tahun pelajaran 2018/2019; (2) mengetahui sejauh mana pengaruh pemanfaatan multimedia interaktif, lingkungan belajar dan motivasi belajar secara bersama-sama terhadap prestasi belajar bahasa Indonesia SMP Negeri se-Kecamatan Mlati tahun ajaran 2018/2019; (2) mengetahui sejauh mana pengaruh pemanfaatan multimedia interaktif terhadap prestasi belajar bahasa Indonesia SMP Negeri se-Kecamatan Mlati tahun ajaran 2018/2019; (3) mengetahui sejauh mana pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar bahasa Indonesia SMP Negeri se-Kecamatan Mlati tahun ajaran 2018/2019; dan (4) mengetahui sejauh mana pengaruh lingkungan belajar terhadap prestasi belajar bahasa Indonesia SMP Negeri se-Kecamatan Mlati tahun ajaran 2018/2019.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif untuk meneliti pada populasi atau sampel dengan teknik pengambilan sampel secara random. Dalam penelitian ini pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, dan analisis data kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan hasil penelitian.

Lokasi penelitian ini dilakukan di seluruh SMP Negeri se-Kecamatan Mlati yang terdiri atas SMP Negeri 1 Mlati, SMP Negeri 2 Mlati, dan SMP Negeri 3 Mlati. Secara umum penelitian dilakukan melalui lima tahapan kegiatan yaitu tahap perencanaan dan persiapan, tahap penyempurnaan instrumen, tahap pengambilan data, tahap analisis data, dan tahap penyusunan laporan. Penelitian ini dilaksanakan selama tiga bulan yaitu dari bulan Mei sampai dengan Juni 2019.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010). Populasi dalam penelitian ini diambil dari seluruh kelas VIII SMP Negeri se-Kecamatan Mlati. Jumlah peserta didik di tiap sekolah yaitu 128 yang tersebar dalam 4 kelas. Jadi jumlah populasinya adalah 284.

Sampel penelitian harus mewakili populasi. Jika jumlah populasinya kurang dari 100 orang, maka jumlah anggota sampelnya diambil secara keseluruhan, tetapi jika populasinya lebih dari 100 orang, maka diambil 10-15% atau 20-25% dari jumlah populasinya (Siswanto et al., 2019). Sampel dalam penelitian ini berjumlah 96 yaitu 25% dari 384.

Penelitian diawali dengan penyusunan instrumen dari tiap variabel. Setelah itu, dilanjutkan dengan pelaksanaan uji coba untuk mengetahui apakah instrumen tersebut tergolong yang baik dan dapat digunakan atau tidak. Hasil uji coba setelah dianalisis Pengujian validitas menggunakan program SPSS 22 dengan metode Pearson Correlation, yaitu mengorelasikan tiap item dengan skor total item kuisioner. Dasar pengambilan keputusan uji validitas adalah Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka item pertanyaan dinyatakan valid. Sebaliknya Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ atau r_{hitung} negatif, maka item pertanyaan dinyatakan tidak valid.

Selain dari segi validitas, instrumen juga diukur tingkat reliabilitasnya. Setelah dihitung dengan bantuan program SPSS maka dapat diketahui nilai reliabilitas (*Cronbach's Alpha*) dapat diketahui ketiga variabel nilai *Cronbach Alpha* di atas 0,600. Karena nilai masing-masing variabel bebas tersebut lebih besar dari 0,600, maka alat ukur kuisioner tersebut reliabel atau telah memenuhi syarat reliabilitas. Hasil penghitungan dapat dilihat dari Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji reliabilitas

| Variabel | Alpha | Batas r | Keputusan |
|----------|-------|---------|-----------|
| (X1) | 0,842 | 0,600 | Reliabel |
| (X2) | 0,784 | 0,600 | Reliabel |
| (X3) | 0,822 | 0,600 | Reliabel |

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial dengan menggunakan analisis regresi linier berganda. Analisis ini digunakan untuk menguji pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Analisis berganda dapat dilakukan setelah dilakukan uji asumsi klasik. Uji asumsi klasik (uji normalitas, uji linearitas, uji multikolinearitas) merupakan uji prasyarat yang dilakukan sebelum analisis regresi.

Uji statistik normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan menggunakan taraf signifikansi 0,005. Data berdistribusi normal jika signifikansi lebih besar dari 5% atau 0,05. Uji linieritas menggunakan *Tes for Linearity* menggunakan SPSS dengan taraf signifikan 0,05. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linear bila signifikansinya kurang dari 0,05. Uji Multikolinearitas dengan melihat nilai *inflation factor (VIF)* pada model regresi dan membandingkan nilai koefisien determinasi individual (r^2) dengan nilai determinasi secara serentak (R^2). Pengajuan ada tidaknya gejala multikolinearitas dilakukan dengan melihat nilai *VIF (Variance Inflation Factor)* dan *Tolerance*.

Apabila nilai *VIF* berada di bawah 10,00 dan nilai Tolerance lebih dari 0,100, maka diambil kesimpulan bahwa model regresi tersebut tidak terdapat masalah multikolinieritas.

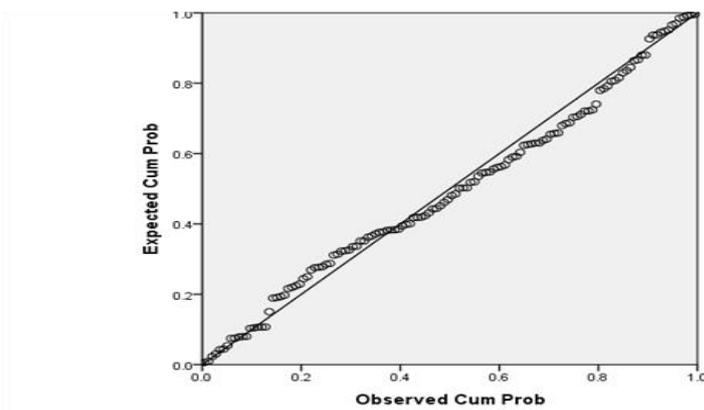
Data yang ada kemudian dilakukan uji hipotesis dengan uji regresi ganda dan dengan *Product Moment* untuk mengetahui kontribusi pemanfaatan Multimedia Interaktif, motivasi belajar, dan lingkungan belajar terhadap Prestasi Belajar bahasa Indonesia baik secara bersama-sama maupun secara parsial atau sendiri-sendiri. Analisis berikutnya yaitu mencari e sumbangan relative dan sumbangan efektif dari masing-masing variabel X terhadap variabel Y.

Pada penelitian ini diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut; (1) Terdapat pengaruh positif yang signifikan faktor pemanfaatan multimedia interaktif, motivasi belajar, lingkungan belajar secara bersama-sama terhadap prestasi belajar bahasa Indonesia SMP Negeri; (2) Terdapat pengaruh positif yang signifikan pemanfaatan multimedia interaktif terhadap prestasi belajar bahasa Indonesia SMP Negeri se-Kecamatan Mlati; (3) Terdapat pengaruh positif yang signifikan motivasi belajar terhadap prestasi belajar bahasa Indonesia SMP Negeri se-Kecamatan Mlati; dan (4) Terdapat pengaruh positif yang signifikan lingkungan belajar terhadap prestasi belajar bahasa Indonesia SMP Negeri se-Kecamatan Mlati

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis deskriptif statistik untuk mengetahui deskripsi data seperti mean, nilai minimum, nilai maksimum, dan standar deviasi. Hasil analisis data ini dapat diketahui deskripsi statistik tentang skor total dari variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini. Skor total adalah penjumlahan skor dari item pertanyaan 1 sampai item terakhir untuk masing-masing variabel. Untuk variabel Multimedia Interaktif jumlah data 96, nilai minimum 83, nilai maksimum 120, rata-rata 98,94, dan standar deviasi 7,344. Untuk variabel Motivasi Belajar jumlah data 96, nilai minimum 88, nilai maksimum 116, rata-rata 99,43, dan standar deviasi 6,705. Untuk variabel Lingkungan Belajar jumlah data 96, nilai minimum 81, nilai maksimum 112, rata-rata 97,81, dan standar deviasi 7,453. Untuk variabel Prestasi Belajar Bahasa Indonesia jumlah data 96, nilai minimum 53, nilai maksimum 90, rata-rata 73,44, dan standar deviasi 9,554.



Gambar 1. Uji Normalitas (Grafik Normal P-P Plot)

Dari Gambar 1 dapat diketahui bahwa titik-titik menyebar sekitar garis dan mengikuti garis diagonal, maka model regresi tersebut telah normal dan layak dipakai untuk memprediksi variabel bebas. Sedangkan hasil dari uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 2.

Dari Tabel 2 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (*Asym.sig 2 tailed*) sebesar 0,200. Karena nilai lebih dari 0,05, jadi residual terdistribusi normal. Data yang ada setelah diolah Setelah diolah dengan dapat diketahui bahwa masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen dinyatakan memiliki hubungan linier. Hal ini karena nilai signifikansi (pada *F Linearity*) nilai kurang dari 0,05. Demikian pula dengan uji multikolinieritas dilakukan dengan melihat nilai *VIF* (*Variance Inflation Factor*) dan *Tolerance*. Apabila nilai *VIF* berada dibawah

10,00 dan nilai Tolerance lebih dari 0,100, maka diambil kesimpulan bahwa model regresi tersebut tidak terdapat masalah multikolinearitas

Tabel 2. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

| | | Unstandardized Residual |
|----------------------------------|----------------|-------------------------|
| N | | 96 |
| Normal Parameters ^{a,b} | Mean | ,0000000 |
| | Std. Deviation | 574,934,900 |
| Most Extreme Differences | Absolute | ,077 |
| | Positive | ,077 |
| | Negative | -,058 |
| Test Statistic | | ,077 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | ,200 ^{c,d} |

Dengan terpenuhinya persyaratan normalitas, linieritas dan multikolinieritas, maka analisis data dapat digunakan untuk menguji hipotesis dengan menggunakan analisis regresi linier berganda.

Tabel 3. Analisis Regresi Linear Berganda

| Model | Coefficients ^a | | | | t | Sig. |
|-----------------------|-----------------------------|------------|---------------------------|--|-------|------|
| | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | | | |
| | B | Std. Error | Beta | | | |
| 1 (Constant) | 47,040 | 15,731 | | | 2,990 | ,004 |
| Multimedia Interaktif | ,632 | ,106 | ,486 | | 5,976 | ,000 |
| Motivasi Belajar | ,426 | ,116 | ,299 | | 3,670 | ,000 |
| Lingkungan Belajar | ,160 | ,105 | ,225 | | 2,527 | ,013 |

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar

Tabel 4. Correlations

| | | Multimedia Interaktif | Motivasi Belajar | Lingkungan Belajar | Prestasi Belajar |
|-----------------------|---------------------|-----------------------|------------------|--------------------|------------------|
| Multimedia Interaktif | Pearson Correlation | 1 | ,154 | ,174 | ,553** |
| | Sig. (2-tailed) | | ,134 | ,090 | ,000 |
| | N | 96 | 96 | 96 | 96 |
| Motivasi Belajar | Pearson Correlation | ,154 | 1 | ,183 | ,396** |
| | Sig. (2-tailed) | ,134 | | ,075 | ,000 |
| | N | 96 | 96 | 96 | 96 |
| Lingkungan Belajar | Pearson Correlation | ,174 | ,183 | 1 | ,264** |
| | Sig. (2-tailed) | ,090 | ,075 | | ,009 |
| | N | 96 | 96 | 96 | 96 |
| Prestasi Belajar | Pearson Correlation | ,553** | ,396** | ,264** | 1 |
| | Sig. (2-tailed) | ,000 | ,000 | ,009 | |
| | N | 96 | 96 | 96 | 96 |

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hasil yang diperoleh setelah data diolah dengan bantuan program SPSS disajikan dalam Tabel 3. Hasil dari Tabel 3 dapat diartikan bahwa dihasilkan Konstanta sebesar 47,040; artinya jika Multimedia Interaktif, Motivasi Belajar, dan Lingkungan Belajar, nilainya adalah 0, maka besarnya Prestasi Belajar Bahasa Indonesia nilainya sebesar 47,040. Koefisien regresi variabel Multimedia Interaktif (X1) sebesar 0,632; artinya setiap peningkatan Multimedia Interaktif sebesar 1 satuan, maka akan meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia sebesar 0,632 satuan, dengan asumsi variabel independen lain nilainya tetap. Koefisien regresi variabel Motivasi Belajar (X2) sebesar 0,426; artinya setiap peningkatan Motivasi Belajar sebesar 1 satuan, maka akan meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia sebesar 0,426 satuan, dengan asumsi variabel independen lain nilainya tetap. Koefisien regresi variabel Lingkungan Belajar (X3) sebesar 0,160; artinya setiap peningkatan Lingkungan Belajar sebesar 1 satuan, maka akan meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia sebesar 0,160 satuan, dengan asumsi variabel independen lain nilainya tetap.

Analisis korelasi dengan korelasi Pearson digunakan untuk mengetahui hubungan antara satu variabel (independen) dengan variabel lain (dependen). Nilai korelasi berkisar 0 sampai 1. Semakin mendekati 1 maka hubungan semakin kuat. Nilai koefisien korelasi berkisar antara -1 sampai 0 atau 0 sampai 1. Semakin mendekati 1 maka hubungan semakin kuat, dan sebaliknya semakin mendekati 0 maka hubungan semakin rendah. Menurut Sugiyono (2007) pedoman untuk menginterpretasikan hasil koefisien korelasi adalah 0,00-0,199 memiliki korelasi sangat rendah; 0,20-0,399 memiliki korelasi rendah; 0,40-0,599 memiliki korelasi sedang; 0,60-0,799 memiliki korelasi kuat; dan 0,80-1,000 memiliki korelasi sangat kuat.

Hasil analisis korelasi *Product Moment* dapat dilihat dalam Tabel 4. Hasil dari Tabel 4 dapat disimpulkan bahwa Multimedia Interaktif memiliki hubungan positif yang sedang terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia (nilai korelasi 0,553). Nilai positif artinya semakin tinggi Pemanfaatan Multimedia Interaktif maka semakin tinggi pula Prestasi belajar bahasa Indonesia, dan sebaliknya semakin rendah Pemanfaatan Multimedia Interaktif maka semakin rendah pula Prestasi belajar Bahasa Indonesia. Hubungan tersebut merupakan hubungan yang signifikan, karena nilai Sig. < 0,05 (0,000 < 0,05).

Motivasi belajar memiliki hubungan positif yang sedang terhadap Prestasi Belajar bahasa Indonesia (nilai korelasi 0,396). Nilai positif artinya semakin tinggi Motivasi Belajar maka semakin tinggi pula Prestasi belajar Bahasa Indonesia, dan sebaliknya semakin rendah Motivasi belajar maka semakin rendah pula Prestasi belajar Bahasa Indonesia. Hubungan tersebut merupakan hubungan yang signifikan, karena nilai Sig. < 0,05 (0,000 < 0,05).

Lingkungan Belajar memiliki hubungan positif yang rendah terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia (nilai korelasi 0,264). Nilai positif artinya semakin tinggi Lingkungan Belajar maka semakin tinggi pula Prestasi belajar Bahasa Indonesia, dan sebaliknya semakin rendah Lingkungan Belajar maka semakin rendah pula Prestasi belajar Bahasa Indonesia. Hubungan tersebut merupakan hubungan yang signifikan, karena nilai Sig. < 0,05 (0,000 < 0,05).

Setelah dilakukan Uji F (uji koefisien regresi secara bersama-sama) untuk mengetahui apakah variabel independen secara simultan berpengaruh terhadap variabel dependen atau tidak didapatkan hasil seperti terlihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji F (Koefisien Regresi Secara Bersama-sama)

| ANOVA ^a | | | | | | |
|--------------------|------------|----------------|----|-------------|--------|-------------------|
| Model | | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
| 1 | Regression | 3642,643 | 3 | 1214,214 | 22,213 | ,000 ^b |
| | Residual | 5028,982 | 92 | 54,663 | | |
| | Total | 8671,625 | 95 | | | |

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar
 b. Predictors: (Constant), Lingkungan Belajar, Multimedia Interaktif, Motivasi Belajar

Hasil dari Tabel 5 dapat disimpulkan bahwa karena F hitung > F tabel (22,213>2,7), maka Ho ditolak, artinya bahwa Multimedia Interaktif, Motivasi Belajar, dan Lingkungan Belajar, secara bersama-sama berpengaruh terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia SMP Negeri se-Kecamatan Mlati tahun ajaran 2018/2109.

Dari analisis koefisien determinasi (*Adjusted R Square*) diperoleh nilai Adjusted R2 sebesar 0,420 (42,0%). Hal ini menunjukkan bahwa variasi variabel independen yang digunakan dalam model (Multimedia Interaktif, Motivasi Belajar dan Lingkungan Belajar) mampu menjelaskan sebesar 42,0%. Variasi variabel Prestasi Belajar Bahasa Indonesia, dan sisanya dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian ini.

Pada analisis koefisien SE dan SR interpretasi bahwa sumbangan efektif Multimedia Interaktif terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia sebesar 26,87%, variabel Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia sebesar 11,84% dan variabel Lingkungan Belajar terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia sebesar 3,3%. Adapun sumbangan relatif variabel Multimedia interaktif terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia sebesar 63,99 %, variabel Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia sebesar 28,19%, variabel Lingkungan Belajar terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia sebesar 7,85%.

Pembahasan

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui sejauh mana pengaruh atau kontribusi pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif, motivasi dan lingkungan belajar terhadap prestasi belajar bahasa Indonesia SMP Negeri se-Kecamatan Mlati tahun ajaran 2018/2019 baik secara sendiri-sendiri maupun secara bersama-sama.

Pengaruh pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif terhadap prestasi belajar

Hasil analisis *Product Moment* menunjukkan bahwa Multimedia Interaktif memiliki pengaruh dengan kriteria sedang terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia (nilai korelasi 0,553). Nilai positif artinya semakin tinggi Pemanfaatan Multimedia Interaktif maka semakin tinggi pula Prestasi belajar Bahasa Indonesia, dan sebaliknya semakin rendah Pemanfaatan Multimedia Interaktif maka semakin rendah pula Prestasi belajar Bahasa Indonesia. Hubungan tersebut merupakan hubungan yang signifikan, karena nilai Sig. < 0,05 (0,000 < 0,05).

Pemanfaatan multimedia yang tepat dalam pembelajaran akan meningkatkan prestasi belajar peserta didik Bahasa Indonesia, sesuai dengan hasil penelitian Mayer & Mc Carthy dan Walton (Sidhu 2010:24). Pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar 56%, konsistensi dalam belajar 50 - 60% lebih baik dan ketahanan dalam memori 25 - 50% lebih tinggi. (Munir 2012: 113),

Pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar Bahasa Indonesia SMP Negeri se-Kecamatan Mlati

Hasil analisis *Product Moment* menunjukkan bahwa Motivasi belajar berpengaruh positif yang sedang terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia (nilai korelasi 0,396). Nilai positif artinya semakin tinggi Motivasi Belajar maka semakin tinggi pula Prestasi belajar Bahasa Indonesia, dan sebaliknya semakin rendah Motivasi belajar maka semakin rendah pula Prestasi belajar Bahasa Indonesia. Hubungan tersebut merupakan hubungan yang signifikan, karena nilai Sig. < 0,05 (0,000 < 0,05).

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan dalam pembelajaran. Peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh jika memiliki motivasi yang tinggi. "motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur-unsur yang mendukung. Indikator-indikator tersebut, antara lain: adanya hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, dan lingkungan belajar yang kondusif (Syafitri, 2020; Uno, 2007). Berdasarkan hasil penelitian dan diperkuat dengan penelitian-penelitian sebelumnya, maka disimpulkan bahwa motivasi belajar mempunyai peran dan berfungsi sebagai penerak dalam pencapaian prestasi belajar.

Pengaruh lingkungan belajar terhadap prestasi belajar Bahasa Indonesia SMP Negeri se-Kecamatan Mlati

Hasil analisis *Product Moment* menunjukkan bahwa Lingkungan Belajar memiliki pengaruh positif yang rendah terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia (nilai korelasi 0,264). Nilai positif artinya semakin tinggi dukungan Lingkungan Belajar maka semakin tinggi pula Prestasi belajar Bahasa Indonesia, dan sebaliknya semakin rendah dukungan Lingkungan Belajar maka semakin rendah pula Prestasi belajar Bahasa Indonesia. Hubungan tersebut merupakan hubungan yang signifikan, karena nilai Sig. < 0,05 (0,000 < 0,05).

Lingkungan belajar adalah segala sesuatu yang ada di sekeliling individu yang berpengaruh secara langsung maupun tidak langsung terhadap tingkah laku individu. Lingkungan belajar yang mempengaruhi motivasi belajar ialah lingkungan sosial dan nonsosial

Suasana belajar berkaitan erat dengan tempat belajar. Suasana belajar di sekolah maupun di rumah harus tenang dan damai agar anak nyaman belajar. Suasana yang tenang, nyaman, dan damai akan mendukung proses belajar peserta didik (Walgito, 2005).

Mengetahui pengaruh multimedia interaktif, lingkungan belajar dan motivasi belajar Bahasa Indonesia terhadap prestasi belajar Bahasa Indonesia SMP Negeri se-Kecamatan Mlati.

Berdasarkan Hasil Uji F (Koefisien Regresi Secara Bersama-sama) maka didapatkan $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($22,213 > 2,7$), dengan demikian maka H_0 ditolak, artinya bahwa Multimedia Interaktif, Lingkungan Belajar, dan Motivasi Belajar secara bersama-sama berpengaruh terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia SMP Negeri se-Kecamatan Mlati tahun ajaran 2018/2019 dengan kontribusi sebesar 42%. Kontribusi tersebut berasal dari faktor multimedia interaktif sebesar 26,87%, motivasi belajar sebesar 11,845, dan lingkungan belajar sebesar 3,3%. Sedangkan yang 58% adalah dari faktor lain yang tidak ada dalam penelitian ini.

Multimedia Interaktif, Lingkungan Belajar, dan Motivasi Belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar. Prestasi belajar adalah kecakapan yang nyata dan aktual untuk menunjukkan kepada aspek kecakapan yang segera dapat didemonstrasikan dan diuji sekarang juga karena merupakan hasil usaha atau proses belajar yang bersangkutan dengan cara atau metode bahan atau materi yang telah dijalankan (Sundari, 2008).

Prestasi diartikan juga sebagai hasil yang telah dicapai (dari yang telah dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya). Faktor-faktor yang memengaruhi belajar peserta didik dibagi menjadi tiga macam, yaitu Faktor internal, Faktor eksternal, dan Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar peserta didik yang meliputi strategi dan metode yang digunakan peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi- materi pelajaran (Syah, 2013). Dari beberapa hal tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat kontribusi atau pengaruh pemanfaatan multimedia interaktif, lingkungan belajar dan motivasi belajar Bahasa Indonesia terhadap prestasi belajar Bahasa Indonesia SMP Negeri se-Kecamatan Mlati tahun 2018/2019. sebesar 34,4%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan, bahwa: Pertama, terdapat pengaruh pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif terhadap prestasi belajar Bahasa Indonesia SMP Negeri se-Kecamatan Mlati. Artinya multimedia pembelajaran interaktif memiliki hubungan positif yang sedang terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia. Semakin tinggi pemanfaatan multimedia interaktif maka semakin tinggi pula prestasi belajar Bahasa Indonesia, dan sebaliknya semakin rendah pemanfaatan multimedia interaktif maka semakin rendah pula prestasi belajar Bahasa Indonesia. Hubungan tersebut merupakan hubungan yang signifikan. Kedua, Terdapat pengaruh hubungan positif yang rendah terhadap motivasi belajar prestasi belajar bahasa Indonesia SMP Negeri se-Kecamatan Mlati. Semakin tinggi motivasi belajar maka semakin tinggi pula Prestasi belajar Bahasa Indonesia, dan sebaliknya semakin rendah motivasi belajar maka semakin rendah pula Prestasi belajar Bahasa Indonesia dan hubungan tersebut merupakan hubungan yang signifikan. Ketiga, Terdapat pengaruh lingkungan belajar terhadap prestasi belajar Bahasa Indonesia SMP Negeri se-Kecamatan Mlati. Nilai positif artinya semakin tinggi lingkungan Belajar maka semakin tinggi pula Prestasi belajar Bahasa Indonesia, dan sebaliknya semakin rendah lingkungan belajar maka semakin rendah pula Prestasi belajar Bahasa Indonesia. Hubungan tersebut merupakan hubungan yang signifikan. Keempat, Terdapat pengaruh multimedia interaktif, motivasi belajar dan lingkungan belajar secara bersama-sama terhadap prestasi belajar Bahasa Indonesia SMP Negeri se-Kecamatan Mlati. Semakin tinggi multimedia interaktif, motivasi belajar dan lingkungan belajar maka semakin tinggi pula prestasi belajar Bahasa Indonesia, begitu juga sebaliknya semakin rendah pemanfaatan multimedia interaktif, lingkungan belajar dan motivasi belajar semakin rendah prestasi belajar Bahasa Indonesia. Hubungan tersebut merupakan hubungan positif yang signifikan. korelasi 42%.

DAFTAR PUSTAKA

- Damopolii, V., & Bito, R. N. (2019). Efektivitas media pembelajaran berbasis multimedia pada materi segiempat. *Journal of Mathematics Education*, 1(2), 74–85.
- Hapnita, W. (2018). Faktor internal dan eksternal yang dominan mempengaruhi hasil belajar

- menggambar dengan perangkat lunak siswa kelas XI teknik gambar bangunan SMK N 1 Padang tahun 2016/2017. *Cived*, 5(1). <https://doi.org/10.24036/cived.v5i1.9941>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2015 tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pemerintah Melalui Ujian Nasional, dan Penilaian Hasil Belajar oleh Satuan Pendidikan Melalui Ujian Sekolah/Madrasah/Pendidikan Kesetara, (2015).
- Sardiman, A. M. (2007). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Rajagrafindo Persada.
- Siregar, E., & Nara, H. (2010). *Teori belajar dan pembelajaran* (J. Jamludin (ed.)). Ghalia Indonesia.
- Siswanto, Karimullah, Prasetyawati, R., & Nurhayati. (2019). Environmental cultured education and its implication on the student's competencies in an adiwiyata school . *Cakrawala Pendidikan*, 38(3), 552–564. <https://doi.org/10.21831/cp.v38i3.23154>
- Slameto, S. (2013). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Bina Aksara.
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Sundari, N. (2008). Perbandingan prestasi belajar antara siswa sekolah dasar unggulan dan siswa sekolah dasar non-unggulan di Kabupaten Serang. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(9), 1–4.
- Syafi'i, A., Marfiyanto, T., & Rodiyah, S. K. (2018). Studi tentang prestasi belajar siswa dalam berbagai aspek dan faktor yang mempengaruhi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 115–123. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.114>
- Syafitri, D. (2020). Peningkatan motivasi dan hasil belajar matematika melalui alat peraga pada siswa sekolah dasar. *Teacher in Educational Research*, 2(2), 63–70. <https://doi.org/10.33292/ter.v2i2.77>
- Syah, M. (2013). *Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru*. PT Remaja Rosdakarya.
- Uno, H. B. (2007). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Walgito, B. (2005). *Bimbingan dan konseling (Studi dan karir)*. Andi Offset.