

# EFEKTIVITAS MEDIA CD INTERAKTIF DAN MEDIA VCD TERHADAP HASIL BELAJAR SEJARAH SISWA SMA NEGERI DI BANJARNEGARA DITINJAU DARI TINGKAT MOTIVASI BELAJAR

A T N O  
STKIP PGRI Pacitan

---

## ABSTRACT

*The purpose of this study was to determine the difference in the effectiveness of interactive CD and VCD of learning outcomes in terms of level of motivation to learn in high school in Banjarnegara. Basis of research results concluded that there are differences in the effectiveness of the use of interactive CD and VCD to learn history ( $F_{\text{calculated}} > F_{\text{table}}$  or  $7.03 > 4.02$ ). Artifacts influence the difference between students who have high motivation to learn with low motivation towards learning outcomes, where  $F_{\text{calculated}} > F_{\text{table}}$ , i.e.,  $40.56 > 4.02$ . There is interaction between the use of interactive CD and VCD with the motivation to learn the results of history, where  $F_{\text{count}} > F_{\text{table}}$   $5.21 > 4.02$ . So in learning history through the use of an interactive CD learning media influence on learning outcomes. Thus, teachers must be able to choose the medium that suits the material and also to learning outcomes in order to optimize the students' motivation to learn.*

Keyword: interactive CD, VCD, learning motivation, result of learning history.

## ABSTRAK

*Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan efektivitas CD interaktif dan VCD terhadap hasil belajar ditinjau dari tingkat motivasi belajar pada SMA di Banjarnegara. Basis hasil penelitian disimpulkan bahwa terdapat perbedaan efektivitas penggunaan CD interaktif dan VCD untuk belajar sejarah ( $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$  atau  $7,03 > 4,02$ ). Terdapat perbedaan pengaruh antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dengan motivasi rendah terhadap hasil belajar, di mana  $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ , yakni  $40,56 > 4,02$ . Terdapat interaksi antara penggunaan media CD interaktif dan VCD media dengan motivasi terhadap hasil belajar sejarah, di mana  $F_{\text{hitung}}$  lebih dari  $F_{\text{tabel}}$   $5,21 > 4,02$ . Jadi dalam pembelajaran sejarah melalui pemanfaatan media pembelajaran CD interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar. Dengan demikian, guru harus mampu memilih media yang sesuai dengan materi dan juga untuk hasil pembelajaran agar dapat mengoptimalkan motivasi siswa belajar.*

Kata Kunci: CD interaktif, VCD, motivasi belajar, result of learning history.

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan bertujuan untuk mengembangkan kualitas (Djamarah, 2005: 22). Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Na-

sional No.20 Tahun 2003 dalam Ahmad Munib (2004: 33) adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengen-

dalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlaq mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan sejarah yang diajarkan di Sekolah Menengah Atas memiliki posisi yang strategis dalam membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam pembentukan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Hal ini senada dengan apa yang tertulis dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006 yang menyebutkan bahwa sejarah mengajarkan pada siswa tentang pengetahuan masa lampau yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik. Sejarah memiliki potensi untuk menjadikan kita manusia yang berperikemanusiaan, hal yang tidak dapat dilakukan oleh mata pelajaran lain dalam kurikulum sekolah (Wineburg, 2006: 11).

Sikap siswa yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air yang muncul melalui pemahaman nilai-nilai masa lalu berbanding lurus dengan hasil belajar sejarah. Hasil belajar sejarah yang baik menunjukkan adanya pemahaman dan kesadaran terhadap masa lalu secara baik pula. Adanya hasil belajar yang baik secara tidak langsung menunjukkan adanya upaya dalam pengembangan potensi siswa menjadi manusia yang berperikemanusiaan serta memiliki kesadaran dan kepekaan terhadap permasalahan yang terjadi di sekitarnya.

Berkaitan dengan masalah pendidikan sejarah, prestasi belajar sejarah siswa tidak mengalami perkembangan yang signifikan dan bahkan berada pada keadaan yang stagnan. Dalam tulisannya, Suharso (1992: 23) mengungkapkan bahwa kebanyakan guru sejarah ketika mengajar hanya memberikan

cerita yang diulang-ulang, membosankan, menyebalkan, dan guru sejarah dianggap siswa sebagai guru yang memberikan pelajaran yang tidak berguna. Senada dengan itu, Geoffrey Peartington menyebutkan bahwa praktik pengajaran yang berlaku selama ini sering dicap sebagai pelajaran hapalan yang didominasi oleh situasi *“too much chalk and talk and by a lack of involvement of children in their own learning”* yakni terlalu banyak omongan dan catatan tanpa melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajarannya (I Gde Widja, 1989: 103). Hal inilah yang membuat rendahnya hasil belajar sejarah siswa SMA negeri di Banjarnegara.

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah pada materi pokok perkembangan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia yang diujikan dalam ulangan harian masih rendah. Berdasarkan data yang diperoleh, hasil belajar sejarah siswa kelas XI IPS di beberapa SMA negeri di Kabupaten Banjarnegara masih kurang dan sulit untuk memperoleh batas tuntas nilai ujian > 65. Padahal, di kabupaten Banjarnegara terdapat salah satu peninggalan sejarah yaitu Candi Dieng yang seharusnya dapat dijadikan sebagai sumber belajar.

Upaya perbaikan terhadap rendahnya hasil belajar terutama pada materi pokok perkembangan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia pada siswa SMA negeri di Banjarnegara dapat dilihat dari berbagai aspek, terutama aspek-aspek yang mempengaruhi proses belajar. Burhanudin dan Esa Nur Wahyuni (2008: 19-28) menyatakan ada beberapa faktor yang mempengaruhi proses belajar, yakni faktor internal yang terdiri atas faktor fisiologis dan psikologis, serta faktor eksternal yang meliputi lingkungan sosial dan non-sosial. Faktor internal dari aspek psikologis antar lain kecerdasan, motivasi belajar, minat belajar, dan bakat siswa. Faktor eksternal

berupa lingkungan sosial terdiri atas lingkungan sosial sekolah, lingkungan sosial keluarga, dan lingkungan sosial masyarakat. Sementara itu lingkungan non-sosial terdiri atas lingkungan alamiah, lingkungan instrumental, dan faktor materi pembelajaran.

Dari beberapa faktor yang mempengaruhi proses belajar, ada beberapa faktor yang dapat dikondisikan. Faktor eksternal yang sangat mempengaruhi adalah lingkungan sekolah, khususnya model pembelajaran yang diterapkan dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru sejarah.

Teknologi informasi merupakan salah satu sub-sektor teknologi yang berkembang sangat pesat dan aplikasinya sangat luas dewasa ini. Aplikasinya seperti multimedia dan *website*, dalam bidang pendidikan melahirkan banyak terobosan baru dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran. Peluang-peluang itu pula dimanfaatkan oleh masyarakat pendidikan dengan mengembangkan berbagai perangkat lunak pembelajaran.

Menurut Heinich, dkk (1996: 24) kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut : (1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalisme, baik dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan; (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera; (3) Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik; dan (4) Dengan sifat yang unik pada setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan banyak mengalami kesulitan bilamana semua harus dihadapi sendiri. Apalagi latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda.

Dalam kegiatan pembelajaran, me-

dia telah berfungsi sebagai instrumental, dengan kata lain media berarti tidak hanya sekedar alat saja, namun untuk mencapai atau memiliki tujuan. Alat yang dimaksud dalam media adalah alat untuk membantu proses belajar, dan alat untuk mempermudah pemahaman masalah yang sedang dibahas. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru menjadi salah satu faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan guru cenderung kurang memanfaatkan media sebagai alat bantu yang bervariasi dalam penyampaian materi pembelajaran.

Penggunaan komputer dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran sejarah masih jarang dilakukan padahal siswa Sekolah Menengah Atas memiliki potensi yang memadai dalam menggunakan komputer untuk tujuan pembelajaran dengan bimbingan guru bidang studi. Penyampaian materi pelajaran sejarah dengan menggunakan media komputer dapat membangkitkan keinginan, minat baru siswa, mengurangi kebosanan dalam menerima materi pelajaran serta lebih memotivasi siswa dalam belajar.

Media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi komputer khususnya. Salah satu alternatif media pembelajaran yaitu penggunaan multimedia interaktif yang dikemas dalam bentuk CD. Multimedia CD interaktif ini dirancang khusus dengan menggunakan bermacam-macam *software* yang dipadukan dengan bentuk-bentuk media visual seperti video sehingga siswa tidak hanya mendengar, melihat, tapi juga dapat berperan (melakukan sendiri) proses pembelajarannya.

Media pembelajaran saat ini sudah semakin beragam, mulai dari media konvensional seperti buku dan alat peraga tradisional sampai dengan media modern audio visual berupa kaset *tape*, VCD (*Video Compact Disk*), maupun

alat paraga modern lainnya. Dengan beragam media tersebut, maka suatu sistem pembelajaran yang dapat menghadirkan suasana menyenangkan mutlak diperlukan. Oleh karena itu tidak salah jika CD Interaktif merupakan salah satu alternatif media yang dapat menjawab kebutuhan tersebut. Penggunaan CD multimedia interaktif ini diharapkan dari segi waktu dan kejelasan materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

Pemanfaatan media CD Interaktif dan media VCD dapat menjadi alternatif dalam mempengaruhi hasil belajar sejarah siswa untuk mengatasi permasalahan kejenuhan dalam pembelajaran. CD Interaktif dan media VCD merupakan salah satu sarana agar siswa tidak jenuh dalam mengikuti pelajaran dan efek yang terbesar diharapkan siswa dapat termotivasi untuk mendalami pelajaran tersebut. Penggunaan Multimedia Interaktif yang dikemas dalam bentuk CD Interaktif dan media VCD diharapkan dapat mempermudah siswa dalam menerima materi pelajaran sehingga dapat belajar dengan mudah. Selain itu belajar siswa juga dapat dilakukan disekolah dan dirumah.

Selain itu faktor internal yang dapat dikondisikan dan mempengaruhi hasil belajar sejarah salah satunya adalah motivasi belajar. Motivasi belajar merupakan hal yang mendorong siswa untuk secara aktif melakukan kegiatan belajar, memberikan arah, dan menjaga perilaku siswa. Kebanyakan peserta didik kurang berminat untuk belajar, terutama pada mata pelajaran dan guru yang menurut mereka sulit atau menyulitkan. Untuk kepentingan tersebut guru dituntut membangkitkan minat belajar peserta didik. Pembangkitan minat atau selera belajar ini disebut motivasi belajar. Callahan and Clark dalam Mulyasa (2009: 174) mengemukakan bahwa motivasi adalah tenaga

pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya tingkah laku ke arah suatu tujuan tertentu. Motivasi merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, karena peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh apabila memiliki motivasi yang tinggi.

Motivasi belajar merupakan kekuatan mental yang mendorong terjadinya proses belajar. Motivasi dapat merupakan tujuan dan alat dalam pembelajaran. Sebagai tujuan, motivasi merupakan salah satu tujuan dalam mengajar. Guru berharap bahwa siswa tertarik dalam kegiatan intelektual dan estetis sampai kegiatan belajar berakhir. Sebagai alat, motivasi merupakan salah satu faktor seperti halnya intelegensi dan hasil belajar sebelumnya yang dapat menentukan keberhasilan belajar siswa dalam bidang pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 42).

Motivasi belajar pada diri siswa dapat menjadi lemah, apabila siswa kurang termotivasi atau tiadanya motivasi belajar akan melemahkan kegiatan belajar. Selanjutnya, mutu hasil belajar akan menjadi rendah. Oleh karena itu, motivasi belajar pada diri siswa perlu diperkuat terus-menerus. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 56), kekurangan atau ketiadaan motivasi baik yang bersifat internal maupun yang bersifat eksternal akan menyebabkan kurang bersemangatnya siswa dalam melakukan proses pembelajaran materi-materi pelajaran, baik di sekolah maupun di rumah. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, guru harus mampu membangkitkan motivasi peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Dari latar belakang di atas, permasalahan rendahnya hasil belajar sejarah siswa SMA negeri di Banjarnegara selama ini dipengaruhi oleh banyak fak-

tor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdiri atas aspek fisiologis dan aspek psikologis. Faktor internal dari aspek psikologis antar lain meliputi kecerdasan, motivasi belajar, minat, dan bakat. Faktor eksternal meliputi lingkungan sosial dan lingkungan non-sosial. Faktor eksternal berupa lingkungan sosial terdiri atas lingkungan sosial sekolah, lingkungan sosial keluarga, dan lingkungan sosial masyarakat. Sementara itu lingkungan non-sosial terdiri atas lingkungan alamiah, lingkungan instrumental, dan faktor materi pembelajaran.

Faktor-faktor tersebut memberikan pengaruh terhadap proses pembelajaran sejarah siswa. Oleh karena itu, upaya untuk mengatasi permasalahan hasil belajar materi pokok perkembangan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia harus ditinjau dari faktor-faktor yang berpengaruh terhadap proses pembelajaran sejarah, meliputi faktor internal dan faktor eksternal.

Selain faktor-faktor di atas, penggunaan media pembelajaran seperti dengan pemanfaatan media CD Interaktif dan media VCD dapat menjadi alternatif dalam mempengaruhi hasil belajar sejarah siswa untuk mengatasi permasalahan kejenuhan dalam pembelajaran. CD Interaktif dan media VCD merupakan salah satu sarana agar siswa tidak jenuh dalam mengikuti pelajaran dan efek yang terbesar diharapkan siswa dapat termotivasi untuk mendalami pelajaran. Penggunaan Multimedia Interaktif yang dikemas dalam bentuk CD Interaktif dan media VCD diharapkan dapat mempermudah siswa dalam menerima materi pelajaran sehingga dapat belajar dengan mudah.

Dengan demikian penelitian ini akan secara khusus meneliti tentang sejauh mana efektivitas media CD Interaktif terhadap hasil belajar dibandingkan dengan media VCD pembelajaran pada

materi pokok perkembangan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia siswa SMA negeri di Banjarnegara ditinjau dari tingkat motivasi belajar siswa.

Dari latar belakang pemikiran di atas, penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengetahui perbedaan efektivitas pemanfaatan media CD Interaktif dan media VCD dalam pembelajaran sejarah terhadap hasil belajar materi pokok perkembangan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia siswa SMA negeri di Banjarnegara; (2) Mengetahui perbedaan pengaruh motivasi belajar yang tinggi dan motivasi belajar yang rendah terhadap hasil belajar materi pokok perkembangan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia siswa SMA negeri di Banjarnegara; (3) Mengetahui interaksi antara pemanfaatan pemanfaatan media CD Interaktif dan media VCD dalam pembelajaran sejarah terhadap hasil belajar materi pokok perkembangan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia dilihat dari motivasi belajar siswa SMA negeri di Banjarnegara.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen (*experimental research*). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas negeri di kabupaten Banjarnegara. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik *multi stage sampling*, yaitu sebanyak 60 siswa yang terdiri atas 30 siswa SMA Negeri 1 Banjarnegara sebagai kelompok eksperimen dan 30 siswa SMA Negeri 1 Bawang sebagai kelompok kontrol. Uji coba instrumen tes hasil belajar dan angket motivasi belajar dilakukan di SMA Negeri 1 Sigaluh dengan jumlah responden 30 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes untuk variabel hasil

belajar sejarah dan angket motivasi belajar untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa. Teknik analisis data menggunakan anava dua jalan (*Two Way Anova*).

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian yang diperoleh dari jumlah sampel sejumlah 30 siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Banjarnegara sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Bawang sejumlah 30 siswa sebagai kelompok kontrol. Sebelum data diolah dengan menggunakan teknik Anava Dua Jalan (*Two Way Anova*), terlebih dahulu disajikan dalam bentuk deskripsi data masing-masing sel, seperti terlihat dalam tabel ringkasan data hasil belajar sejarah sebagai berikut

dalam penelitian ini menggunakan teknik Anava Dua Jalan (*Two Way Anova*). Dari hasil perhitungan dengan menggunakan teknik Anava Dua Jalan (*Two Way Anova*), hipotesis yang telah dirumuskan dapat terjawab dalam tabel 2.

Berdasarkan tabel 2 dapat diinterpretasikan hasil sebagai berikut: *Pertama*, untuk menguji hipotesis yang menyatakan terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan efektivitas pemanfaatan media CD Interaktif dan media VCD dalam pembelajaran sejarah terhadap hasil belajar materi pokok perkembangan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia digunakan Anava Dua Jalan (*Two Way Anova*). Berdasarkan hasil perhitungan anava dua jalan, diperoleh Fobservasi = 7,03. Hasil perhitungan ini kemudian dikonsultasikan dengan Ftabel dengan DKpembilang = 1 dan DKpenyebut = 56, dan taraf signifikansi

Tabel 1. Ringkasan Data Hasil Belajar Sejarah

Motivasi Belajar	Sumber Statistik	Media Pembelajaran		Total
		CD Interaktif	VCD	
Tinggi	N	14	14	28
	$\sum X$	1208	1068	2.276
	$\sum X^2$	105.408	82.096	187.504
	$\bar{X}$	86,29	76,29	81,29
	SD	9,51	6,92	9,62
Rendah	N	16	16	32
	$\sum X$	1.100	1.088	2.188
	$\sum X^2$	76.272	74.976	151.248
	$\bar{X}$	68,75	68,00	68,38
	SD	6,57	8,13	7,28
Total	N	30	30	60
	$\sum X$	2.308	2.156	4.464
	$\sum X^2$	181.680	157.072	338.752
	$\bar{X}$	76,93	71,87	74,40
	SD	11,92	8,57	10,60

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang dirumuskan terbukti. Pengujian hipotesis

0,05 diperoleh Ftabel = 4,02, karena Fobservasi > Ftabel atau 7,03 > 4,02. Dari hasil analisis data dapat diketahui

Tabel 2. Hasil Uji Anava Dua Jalan (*Two Way Anova*)

Sumber Variansi	JK	db	MK	Fo	Ft
X1 (Media)	385,1	1	431,4	7,03	4,02
X2 (Motivasi Belajar)	2489,2	1	2489,2	40,56	4,02
X1*X2 (interaksi)	319,4	1	319,4	5,19	4,02
Dalam (e)	3436,7	56			

bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan penggunaan media CD interaktif dan media VCD terhadap hasil belajar sejarah, hal ini dapat diketahui dengan perolehan  $F_1 = 7,03$  yang lebih besar dari  $F(0,95;1,56) = 4,02$  dengan taraf signifikansi 0,05, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan ada pengaruh yang signifikan antara pemanfaatan media CD Interaktif dan media VCD terhadap hasil belajar materi pokok perkembangan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia siswa SMA negeri di Banjarnegara, terbukti kebenarannya. Berdasarkan analisis deskriptif juga diperoleh bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi ternyata memperoleh prestasi yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah. Hal ini terlihat dari besarnya rata-rata hasil belajar yang diperoleh menunjukkan siswa dengan motivasi belajar tinggi mendapatkan rata-rata hasil belajar 81,29. Sedangkan siswa dengan motivasi belajar rendah memperoleh rata-rata 74,40.

*Kedua*, untuk menguji hipotesis yang menyatakan terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dengan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar materi pokok perkembangan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia digunakan teknik Anava Dua Jalan (*Two Way Anova*). Berdasarkan hasil perhitun-

gan, diperoleh  $F_{\text{observasi}} = 40,56$ . Hasil perhitungan ini kemudian dikonsultasikan dengan  $F_{\text{tabel}}$  dengan  $DK_{\text{pembilang}} = 1$  dan  $DK_{\text{penyebut}} = 56$ , dan taraf signifikansi 0,05 diperoleh  $F_{\text{tabel}} = 4,02$ , karena  $F_{\text{observasi}} > F_{\text{tabel}}$  atau  $40,56 > 4,02$ . Dari hasil analisis data dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dengan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar sejarah, hal ini dapat diketahui dengan perolehan  $F_1 = 40,56$  yang lebih besar dari  $F(0,95;1,56) = 4,02$  dengan taraf signifikansi 0,05, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan ada pengaruh yang signifikan antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dengan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar materi pokok perkembangan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia siswa SMA negeri di Banjarnegara, terbukti kebenarannya. Berdasarkan analisis deskriptif terlihat bahwa dengan penggunaan media CD interaktif ternyata hasil belajar pada materi pokok perkembangan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia akan lebih baik dibandingkan dengan menggunakan media VCD. Hal ini terlihat dari besarnya rata-rata hasil belajar yang diperoleh yaitu dengan pembelajaran menggunakan media CD interaktif diperoleh rata-rata hasil belajar 76,93 sedangkan dengan menggunakan media VCD diperoleh rata-rata 71,87.

*Ketiga*, hasil hipotesis untuk menguji hipotesis yang menyatakan ada interaksi antara pemanfaatan media CD Interaktif dan media VCD terhadap hasil belajar materi pokok perkembangan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia dengan tingkat motivasi belajar siswa SMA negeri di Banjarnegara, digunakan teknik Anava Dua Jalan (*Two Way Anova*). Berdasarkan hasil analisis, diperoleh Fobservasi = 5,21. Hasil perhitungan ini kemudian dikonsultasikan dengan Ftabel dengan DKpembilang = 1 dan DKpenyebut = 56, dan taraf signifikansi 0,05 diperoleh Ftabel = 4,02, karena Fobservasi > Ftabel atau 5,21 > 4,02. Dari hasil analisis data dapat diketahui bahwa terdapat interaksi pengaruh yang signifikan antara penggunaan media CD interaktif dan media VCD dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar sejarah, hal ini dapat diketahui dengan perolehan  $F_1 = 5,21$  yang lebih besar dari  $F(0,95;1,56) = 4,02$  dengan taraf signifikansi 0,05, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan ada interaksi pengaruh yang signifikan antara pemanfaatan media CD Interaktif dan media VCD terhadap hasil belajar materi pokok perkembangan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia dengan tingkat motivasi belajar siswa SMA negeri di Banjarnegara, terbukti kebenarannya. Berdasarkan hasil analisis variansi dua jalan dapat diketahui adanya interaksi pengaruh yang signifikan antara pemanfaatan media CD interaktif dan media VCD terhadap hasil belajar materi pokok perkembangan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia dengan tingkat motivasi belajar siswa SMA negeri di Banjarnegara.

Selanjutnya dilakukan analisis lanjut dengan menggunakan Uji *Scheffe* untuk mengetahui sejauh mana perbedaan interaksi masing-masing perlakuan. Dari hasil analisis, dapat diinterpretasi-

kan sebagai berikut : (1) Terdapat perbedaan *mean* hasil belajar materi pokok perkembangan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia dalam penerapan media pembelajaran CD interaktif antara siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi dengan yang rendah ( $37,39 > 4,02$ ); (2) Tidak terdapat perbedaan *mean* hasil belajar materi pokok perkembangan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia bagi siswa yang memiliki motivasi belajar rendah antara siswa dalam media CD interaktif dan media VCD ( $0,07 < 4,02$ ); (3) Terdapat perbedaan *mean* hasil belajar materi pokok perkembangan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia antara siswa dalam media CD interaktif yang memiliki motivasi belajar rendah dengan siswa dalam media VCD yang memiliki motivasi belajar tinggi ( $6,91 > 4,02$ ); (4) Terdapat perbedaan *mean* hasil belajar materi pokok perkembangan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia antara siswa dalam media CD interaktif dan memiliki motivasi belajar yang tinggi dengan siswa dalam media VCD yang memiliki motivasi belajar yang rendah ( $40,66 > 4,02$ ); (5) Terdapat perbedaan *mean* hasil belajar materi pokok perkembangan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia bagi siswa dengan motivasi belajar yang tinggi antara siswa dalam media CD interaktif dan media VCD ( $12,16 > 4,02$ ) dan (6) Terdapat perbedaan *mean* hasil belajar materi pokok perkembangan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia dalam penerapan media VCD antara siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi dengan rendah ( $8,35 > 4,02$ ).

Penggunaan media pembelajaran yang menarik akan memotivasi siswa untuk belajar, karena perasaan senang dan penuh antusias, sehingga siswa akan lebih mudah menerima dan memahami materi pelajaran yang pada gilirannya akan meningkatkan hasil be-



lajar siswa. Sebaliknya, bila siswa belajar dengan rasa jenuh karena pembelajaran yang monoton maka siswa akan kurang bisa menangkap materi pembelajaran yang diberikan oleh guru sehingga hasil belajarnya akan kurang baik. Jadi dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik akan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam pembelajaran sejarah, jika media yang digunakan adalah media CD interaktif, maka hasil belajar sejarah siswa akan lebih baik jika dibandingkan dengan menggunakan media VCD. Hal ini terlihat dari perolehan rata-rata hasil belajar materi pokok perkembangan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia dengan menggunakan media CD interaktif sebesar 76,93 lebih baik daripada dengan menggunakan media VCD (71,87). Perbedaan hasil belajar ini disebabkan karena dalam penggunaan media VCD kurang adanya hubungan timbal balik antara media dengan siswa, tampilan materi lebih menarik, dan siswa lebih suka karena dalam media CD interaktif memuat materi yang beragam yang disertai dengan gambar, suara, dan gerakan. Dengan demikian, media CD interaktif dapat menciptakan hubungan timbal balik antara media dengan siswa, sehingga siswa akan lebih antusias dan tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Media CD interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktivitas kepada penggunaannya. Media CD interaktif merupakan suatu program aplikasi komputer yang menggabungkan audio dan visual, disertakan dengan animasi-animasi yang dapat diakses sesuai dengan kehendak pengguna. Diungkapkan August Savara (2003: 18), bahwa kelebihan CD Interaktif adalah: (1)

Penggunaannya bisa berinteraksi dengan program komputer; (2) Menambah pengetahuan terhadap materi pelajaran yang disajikan melalui CD Interaktif; (3) Tampilan audio visual yang menarik. Dari beberapa keunggulan CD Interaktif, dapat diketahui bahwa CD Interaktif dapat membantu mempertajam pesan yang disampaikan dengan kelebihan menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan. Lebih lanjut, Juhaeri (2007: 5) juga menyebutkan beberapa kelebihan dari media pembelajaran menggunakan media CD interaktif, antara lain : (1) Memberikan visualisasi berupa gambar, foto maupun video dari materi pembelajaran; (2) dilengkapi dengan sound (suara) yang interaktif; dan (3) Visualisasi berupa animasi yang atraktif, interaktif sehingga dapat menarik minat siswa untuk lebih lanjut mempelajari suatu materi pelajaran.

Pembelajaran dengan menggunakan media VCD pada dasarnya cukup menarik bagi siswa akan tetapi karena ketiadaan hubungan timbal balik dengan siswa sehingga kurang antusias dalam menggunakan media VCD. Penggunaan media VCD tidak bisa menampilkan menu-menu pilihan yang dapat dipilih oleh siswa sesuai dengan kemauan siswa. Media VCD hanya memuat materi yang terbatas, memutar gambar, suara, dan gerakan tanpa ada hubungan timbal balik antara media dengan siswa. Hal ini menyebabkan siswa kurang antusias dan cenderung bosan dalam mengikuti pembelajaran, sehingga hasil belajar mata pelajaran sejarah kurang maksimal.

Penggunaan media pembelajaran mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Jika siswa mudah menerima pelajaran dan menguasainya, maka belajarnya akan menjadi lebih giat dan maju. Ada beberapa hal yang yang dila-

kukan oleh guru dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu: (1) Pertimbangan biaya, baik dalam pembelian maupun pemeliharaan; (2) Kesesuaian media pembelajaran dengan materi pembelajaran; (3) Kesesuaian media pembelajaran dengan karakteristik yang dimiliki oleh siswa; dan (4) Pertimbangan praktis yang meliputi kemudahan dipindahkan atau ditempatkan, kesesuaian dengan fasilitas yang ada di kelas, keamanan dalam penggunaannya, serta ketersediaan media pembelajaran bagi siswa. Bila hal-hal tersebut dapat dilaksanakan oleh guru, maka tujuan dari pembelajaran akan tercapai.

Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat akan berdampak diantaranya: (1) Memperjelas penyajian pesan materi pembelajaran sehingga tidak verbal; (2) Meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar; dan (3) Dapat mengatasi kesulitan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tepat, variatif, sesuai dengan karakteristik siswa, dan tujuan pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Dalam pembelajaran sejarah, perbedaan tingkat motivasi belajar sejarah siswa sangat berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Jika motivasi belajar sejarah siswa itu tinggi maka hasil belajar mata pelajaran sejarah lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar mata pelajaran sejarah siswa yang memiliki tingkat motivasi belajar yang rendah. Hal ini terlihat dengan perolehan rata-rata hasil belajar materi pokok perkembangan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia pada siswa yang memiliki tingkat motivasi belajar tinggi, sebesar 81,29 yang jauh lebih baik daripada siswa yang memiliki tingkat motivasi belajar rendah (68,38).

Hal ini sesuai dengan pendapat dari Sardiman (2004: 88), bahwa ciri-ciri

siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi adalah sebagai berikut : (1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama); (2) Ulet dalam menghadapi kesulitan (tidak cepat putus asa); (3) Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi; (4) Ingin mendalami bahan/bidang pengetahuan yang diberikan di kelas; (5) Selalu berupaya berprestasi sebaik mungkin; (6) Senang dan rajin belajar dengan penuh semangat; (7) Dapat mempertahankan pendapatnya; (8) Merasa cepat bosan dengan tugas rutin (menyukai tantangan); dan (9) Mengejar tujuan jangka panjang (dapat menunda permasalahan kebutuhan sesaat untuk sesuatu yang ingin dicapai di kemudian).

Seorang guru harus bisa membangkitkan motivasi siswa pada saat menyampaikan materi. Siswa akan termotivasi untuk belajar, dan dapat menghindari rasa jenuh, jika guru pandai membangkitkan motivasi belajar. Untuk mencapai hasil belajar sejarah yang tinggi dan maksimal diperlukan adanya motivasi yang tinggi terhadap mata pelajaran sejarah. Oleh karena itu, bagi siswa yang hasil belajar sejarahnya rendah perlu dibangkitkan motivasi yang tinggi dalam dirinya dalam mempelajari mata pelajaran sejarah.

Motivasi belajar merupakan bagian dari karakteristik dan kepribadian siswa. Mengingat motivasi belajar berpengaruh terhadap hasil belajar, maka dari itu untuk membangkitkan motivasi belajar, dapat dilakukan dengan cara menyesuaikan unsur-unsur pembelajaran dengan karakteristik dari kepribadian siswa. Unsur-unsur pembelajaran yang dimaksud adalah materi pelajaran, ruang lingkup materi, urutan, cara penyajian, jenis kegiatan yang dilakukan, metode pembelajaran, sumber pembelajaran, dan media pembelajaran.

Motivasi yang ada pada diri siswa

dapat muncul karena adanya faktor dari dalam dan faktor dari luar siswa. Faktor dari dalam karena adanya ketertarikan dan keingintahuan siswa lebih jauh terhadap mata pelajaran tertentu dalam hal ini mengarah pada kesadaran diri siswa untuk memahami dan mengetahui lebih jauh tentang materi pelajaran yang disampaikan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Sedangkan faktor dari luar dapat dilakukan dengan cara guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi yang ada pada diri siswa.

Ada beberapa hal yang dapat diusahakan untuk membangkitkan motivasi belajar pada siswa, yaitu : (1) Pemilihan bahan pembelajaran yang berarti dan menarik pada siswa; (2) Menciptakan kegiatan pembelajaran yang dapat membangkitkan dorongan untuk menemukan dan menterjemahkan apa yang diajarkan guru dalam bentuk pikiran yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi maka hasil belajar yang dicapai siswa akan cenderung baik. Demikian pula sebaliknya siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah maka hasil belajar yang dicapai siswa akan relatif lebih rendah.

Hasil pengujian pengaruh bersama penggunaan media pembelajaran dan motivasi belajar sejarah secara bersama-sama mempengaruhi hasil belajar sejarah siswa, dimana media pembelajaran memiliki pengaruh yang dominan dibandingkan dengan pengaruh tingkat motivasi belajar. Terdapat interaksi antara pemanfaatan media CD Interaktif terhadap hasil belajar materi pokok perkembangan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia dengan tingkat motivasi belajar siswa SMA negeri di Banjarnegara. Dari hasil perhitungan dari data hasil tes menunjukkan bahwa

harga  $F_{hitung} = 5,21$  lebih besar dari pada  $F_{tabel} = 4,02$  dengan taraf signifikansi  $0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Ini berarti ada interaksi pengaruh yang signifikan antara penggunaan media CD interaktif dengan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar materi pokok perkembangan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia yang dicapai siswa.

Pemilihan media dalam pembelajaran sejarah khususnya pada materi pokok perkembangan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia dan tumbuhnya motivasi belajar secara optimal, membantu pemahaman materi pembelajaran dengan indikatornya pada nilai hasil belajar siswa. Dalam menjelaskan materi pembelajaran, guru dapat secara lebih detail dan lebih mudah mengarahkan siswa dalam belajar karena dibantu dengan tampilan media yang interaktif. Berdasarkan kedua hal tersebut, maka pembelajaran sejarah pada materi pokok perkembangan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia yang didukung oleh pemilihan media yang tepat dan tumbuhnya motivasi belajar secara optimal akan membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu, hendaknya guru harus mampu memilih media yang sesuai dengan materi maupun tujuan pembelajaran serta mampu mengoptimalkan motivasi belajar siswa. Untuk mewujudkan hal tersebut, seorang guru sebagai pengelola pembelajaran harus mempertimbangkan kesesuaian media pembelajaran yang akan digunakan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan dan juga ketersediaan sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Guru harus memiliki kemampuan dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.

Selain faktor media pembelajaran, motivasi belajar merupakan salah satu

faktor yang mempengaruhi proses pencapaian hasil belajar. Pembelajaran yang mengaktifkan siswa akan memberikan makna dan berkesan pada diri siswa sehingga motivasinya meningkat. Usaha yang dapat dikukan oleh guru untuk membangkitkan motivasi siswa adalah dengan cara menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi yang ada pada diri siswa. Selain itu dapat dilakukan dengan cara menyesuaikan unsur-unsur pembelajaran dengan karakteristik dari kepribadian siswa. Unsur-unsur pembelajaran yang dimaksud adalah materi pelajaran, ruang lingkup materi, urutan, cara penyajian, jenis kegiatan yang dilakukan, metode pembelajaran, sumber pembelajaran, dan media pembelajaran.

Dari uraian di atas, jelas terlihat ada keterkaitan antara media pembelajaran yang digunakan guru sebagai penungjang dalam pembelajaran dan motivasi yang ada pada diri siswa. Media pembelajaran yang menarik akan dapat menumbuhkan motivasi dalam diri siswa untuk belajar. Dengan adanya motivasi siswa yang tinggi dalam belajar maka secara pasti akan meningkatkan hasil belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

## SIMPULAN

Penelitian ini telah membuktikan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat, menarik, dan bervariasi, serta tingkat motivasi belajar yang tinggi akan membawa dampak yang positif dalam pencapaian hasil belajar sejarah. Penggunaan media CD interaktif memungkinkan siswa lebih tertarik dalam belajar sehingga lebih banyak pengetahuan dan termotivasi dari pada dengan media VCD, karena dalam menggunakan media CD interaktif ter-

jadi interaktivitas antara media pembelajaran dengan siswa. Penelitian ini membuktikan bahwa dengan penggunaan media CD interaktif, dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam ranah kognitif, afektif, dan juga psikomotorik. Secara kognitif, kemampuan memahami materi pembelajaran meningkat dengan tolak ukur hasil belajarnya.

Siswa akan lebih antusias dan tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran, sehingga proses pembelajaran akan lebih kondusif. Ada beberapa hal yang yang perlu dipertimbangkan oleh guru dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu : (1) Biaya yang lebih murah, baik dalam pembelian maupun pemeliharaan; (2) Kesesuaian media pembelajaran dengan materi pembelajaran; (3) Kesesuaian media pembelajaran dengan karakteristik yang dimiliki oleh siswa; dan (4) Pertimbangan praktis yang meliputi kemudahan dipindahkan atau ditempatkan, kesesuaian dengan fasilitas yang ada di kelas, keamanan dalam penggunaannya, serta ketersediaan media pembelajaran bagi siswa. Bila hal-hal tersebut dapat dilaksanakan oleh guru, maka tujuan dari pembelajaran akan tercapai. Selain itu, dalam penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa sangat berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran sejarah. Ada beberapa hal yang dapat diusahakan untuk membangkitkan motivasi belajar pada siswa, yaitu : (1) Pemilihan bahan pembelajaran yang berarti dan menarik pada siswa; (2) Menciptakan kegiatan pembelajaran yang dapat membangkitkan dorongan untuk menemukan dan menterjemahkan apa yang diajarkan guru dalam bentuk pikiran yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Dengan adanya interaksi antara pemilihan media pembelajaran dengan tingkat motivasi belajar yang tinggi

akan membawa dampak yang positif dalam pencapaian hasil belajar sejarah.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Augus Savara dalam program *e-Lifestyle* Metro TV, Sabtu 9 Agustus 2003.
- Burhanuddin dan Esa Nur Wahyuni. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Cetakan Ketiga. Jakarta: Rineka Cipta
- Heinich, R Michael Molenda, dkk. 1996. *Instructional Media and Technologies for Learning*. Englewood cliffs, N. J.: Prentice Hall Inc.
- Juhaeri. 2007. "Pengantar Multimedia Untuk Media Pembelajaran". *Artikel dalam IlmuKomputer.Com*.
- Mulyasa. 2009. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munib, Ahmad. dkk. 2004. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Sardiman. 1986. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Suharso, R. 1992. "Persepsi Siswa terhadap Pengajaran Sejarah". *Paramita*. Nomor 3 Tahun 1992.
- Widja, I Gde. 1989. *Sejarah Lokal Suatu Perspektif dalam Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Wineburg, Sam. 2006. *Berpikir Historis: Meletakkan Masa Depan Mengajarkan Masa Lalu*. Masri Maris (penerjemah). Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.