

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

1. Hasil Belajar PAI Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia.

Adapun hasil yang diperoleh dari hasil Penelitian, diketahui bahwa hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa yang diajarkan menggunakan pembelajaran berbasis multimedia diperoleh skor terendah 50, skor tertinggi 100, nilai rata-rata 77,05 varians sebesar 231,10 dan standar deviasi sebesar 15.20. berdasarkan nilai rata-rata diketahui bahwa sebanyak 9 orang atau 26.47% berada pada skor rata-rata hasil belajar, sebanyak 15 orang atau 29.4% berada dibawah rata-rata hasil belajar.

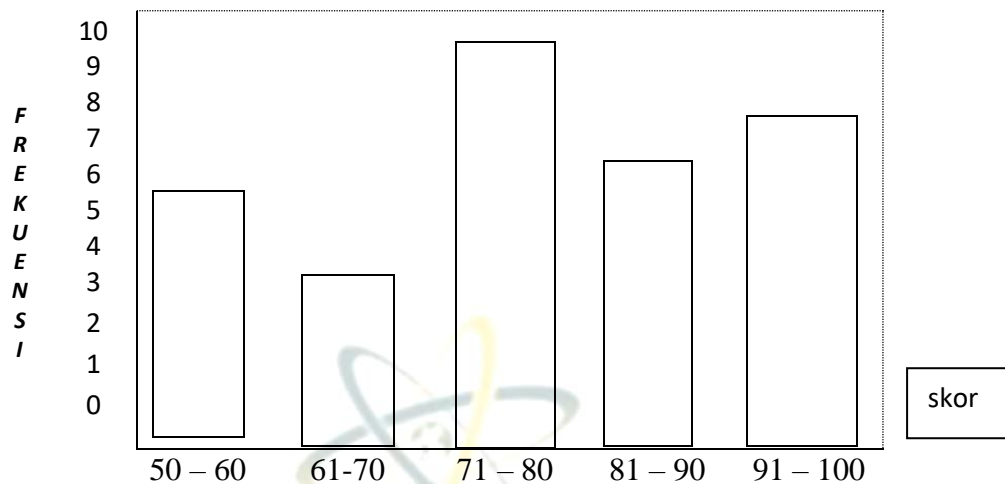
Berikut ini adalah tabel yang dapat menjelaskan tentang data tersebut:

Tabel 4.1

Distribusi Frekuensi Hasil Belajar PAI Siswa Menggunakan Pembelajaran Berbasis Multimedia

No	Interval	f _{absolut}	f _{relatif}
1	50 – 60	6	17.64
2	61 – 70	4	11.76
3	71 – 80	9	26.47
4	81 – 90	7	20.58
5	91 – 100	8	23.52
Jumlah		34	100.00

Adapun tabel tentang distribusi frekuensi skor hasil belajar PAI siswa menggunakan pembelajaran berbasis multimedia yang telah dijelaskan diatas, bahwa bentuk histogramnya sebagai berikut:



2. Hasil Belajar PAI Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Serbaneka.

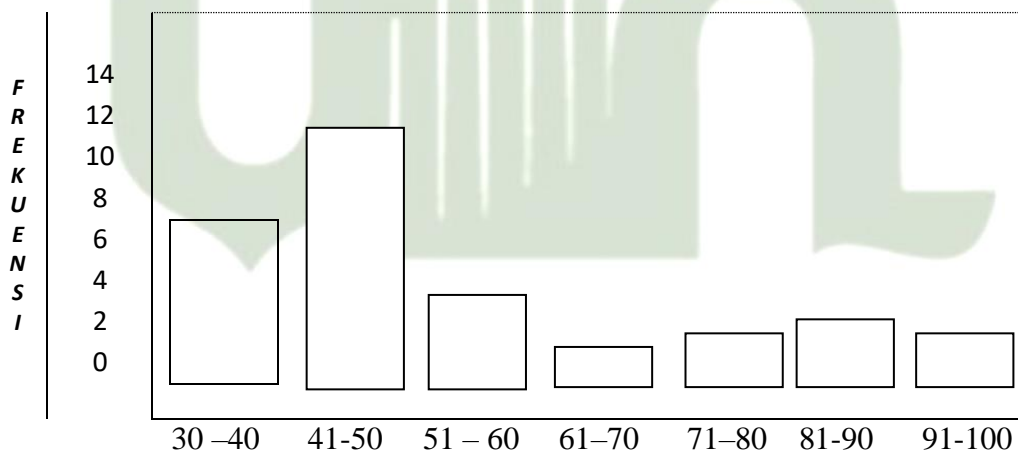
Berdasarkan data hasil penelitian yang didapat, maka diketahui bahwa skor hasil belajar PAI siswa yang diajarkan menggunakan Media Pembelajaran Serbaneka skor terendah 30, skor tertinggi 100. Nilai rata-rata 52,64, variansi 412,21 dan standar deviasi adalah 20.30. berdasarkan nilai rata-rata diketahui bahwa 5 orang atau 14,7% berada pada skor rata-rata hasil belajar, sebanyak 8 orang atau 23,5% berada diatas skor rata-rata hasil belajar dan sebanyak 21 orang atau 61,8% berada dibawah rata-rata skor hasil belajar. Berikut ini penjelasan dalam tabel:

Tabel 4.2

Distribusi Frekuensi Hasil Belajar PAI Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Serbaneka

No	Interval	f _{absolut}	f _{relatif}
1	30 – 40	9	26.5
2	41 – 50	12	35.3
3	51 – 60	5	14.7
4	61 – 70	1	2.9
5	71 – 80	2	5.9
6	81 – 90	3	8.8
7	91 – 100	2	5.9
Jumlah		34	100.00

Berdasarkan tabel diatas distribusi frekuensi skor hasil belajar siswa dengan menggunakan Media Pembelajaran Serbaneka. Adapun diagram grafik dari penjelasan diatas adalah:



3. Hasil Belajar PAI Siswa Tinggi Dalam Penggunaan Pembelajarannya Berbasis Multimedia.

Dari data penelitian yang diperoleh diketahui bahwa skor motivasi belajar PAI siswa yang memiliki motivasi tinggi dengan menggunakan Pembelajaran

Berbasis Multimedia adalah, skor terendah adalah 50, skor tertinggi 100, nilai rata-rata adalah 73.52 varians adalah 178.61 dan standar deviasi adalah 13.36. berdasarkan nilai rata-rata diketahui bahwa 12 orang atau 35.3% berada pada skor rata-rata motivasi belajar, sebanyak 11 orang atau 32.3% berada dibawah rata-rata skor belajar dan 11 orang atau 32.3% berada dibawah rata-rata skor motivasi belajar.

Untuk lebih jelasnya data tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

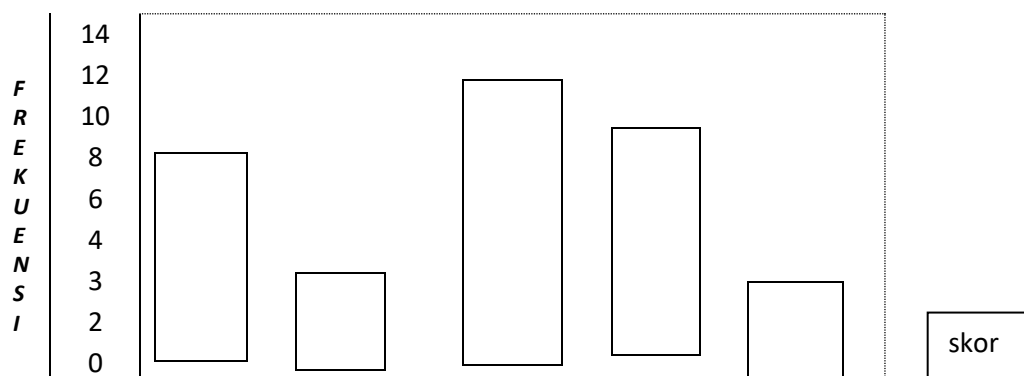
Tabel 4.3

Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar PAI Siswa Memiliki Motivasi Tinggi

No	Interval	f _{absolut}	f _{relatif}
1	50 – 60	8	23.5
2	61 – 70	3	8.8
3	71 – 80	12	35.3
4	81 – 90	8	23.5
5	91 – 100	3	8.8
Jumlah		34	100.00

Tabel diatas menunjukkan tentang distribusi frekuensi skor motivasi belajar

PAI siswa memiliki motivasi tinggi dapat dijelaskan dibawah ini:



50 – 60 61-70 71 – 80 81 – 90 91 – 100

4. Motivasi Belajar siswa PAI memiliki motivasi rendah yang diajarkan dengan pembelajaran berbasis multimedia

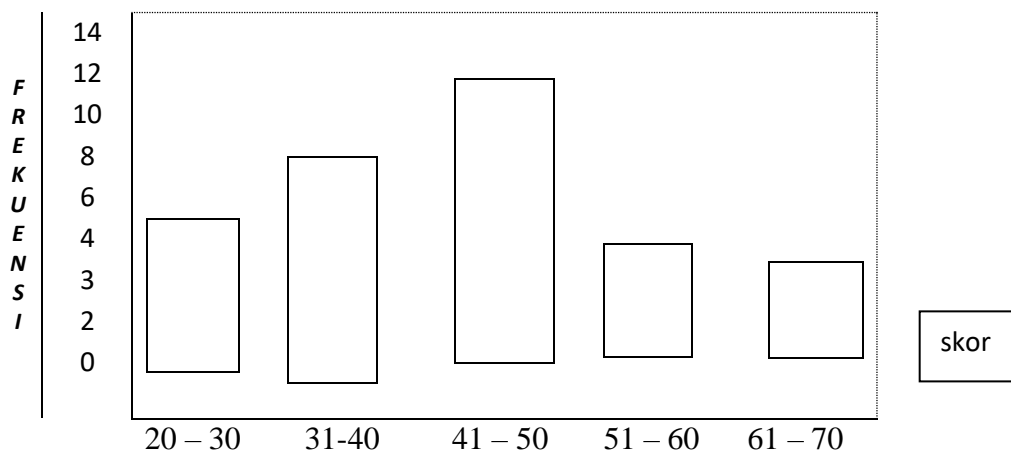
dari data penelitian yang diperoleh diketahui bahwa skor motivasi belajar PAI siswa dengan pembelajaran berbasis multimedia yang memiliki motivasi rendah skor terendah adalah 30, skor tertinggi 70, nilai rata-rata 41.17 varians adalah 121.30, dan standar deviasi 11,01. Berdasarkan nilai rata-rata diketahui bahwa 13 orang atau 38.2% berada pada skor rata-rata motivasi belajar. 6 orang atau 17.7% berada diatas skor rata-rata motivasi belajar dan sebanyak 15 orang atau 14.1% berada dibawah skor rata-rata motivasi belajar PAI siswa. Berikut ini tabel :

Tabel 4.4

Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar PAI Siswa Memiliki Motivasi Rendah

No	Interval	fabsolut	frelatif
1	20 – 30	6	17.6
2	31 – 40	9	26.5
3	41 – 50	13	38.2
4	51 – 60	4	11.8
5	61 – 70	2	5.9
Jumlah		43	100.00

Histogram dari tabel diatas adalah sebagai berikut:



5. Hasil belajar PAI Siswa dengan Pembelajaran Berbasis Multimedia dan Motivasi Belajar Tinggi.

Dari data penelitian yang diperoleh diketahui bahwa skor motivasi belajar terhadap hasil belajar PAI siswa yang diajarkan dengan pembelajaran berbasis multimedia yang memiliki skor terendah adalah 80, skor tertinggi 100.

Berikut ini tabel yang menunjukkan hasil belajar PAI dengan pembelajara berbasis multimedia dan motivasi belajar tinggi:

Tabel 4.5

Hasil Belajar PAI Siswa dengan Pembelajaran Berbasis Multimedia dan Motivasi Belajar Tinggi

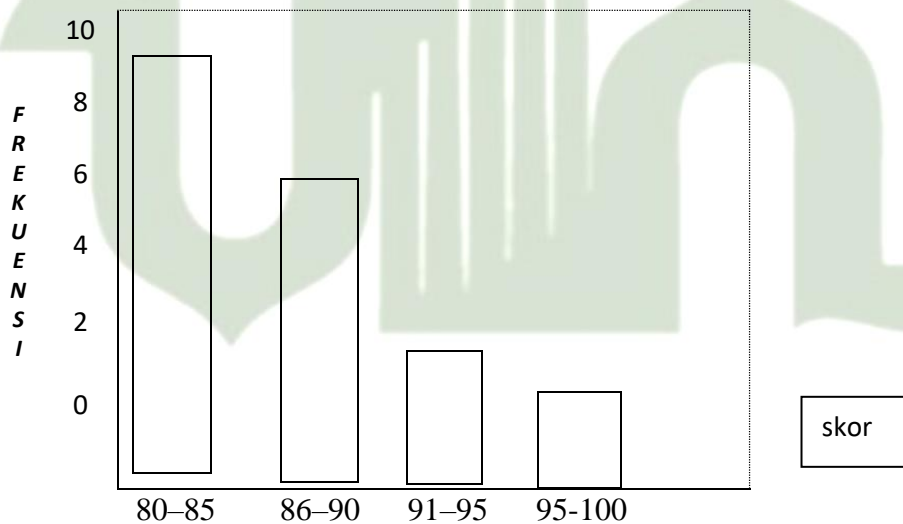
NO	Hasil Belajar	No	Hasil Belajar
1	90	10	85
2	80	11	80
3	85	12	90
4	85	13	85
5	90	14	90
6	95	15	95
7	90	16	85
8	100	17	90
9	80	18	85

Dari data penelitian yang diperoleh diketahui bahwa skor motivasi belajar PAI siswa dengan Pembelajaran Berbasis Multimedia dan Motivasi Belajar

Tinggi memiliki skor terendah adalah 80, skor tertinggi 100, nilai rata-rata 86,22. Berdasarkan nilai rata-rata diketahui bahwa 6 orang atau 33.3% berada pada skor rata-rata motivasi belajar. 3 orang atau 16.7% berada dibawah skor rata-rata motivasi belajar PAI siswa. Untuk lebih jelasnya data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

No	Interval	f _{absolut}	f _{relatif}
1	80 – 85	9	50
2	86 – 90	6	33.3
3	91 – 95	2	11.1
4	95 – 100	1	5.5
Jumlah		18	100.00

Histogram tabel di atas:



6. Hasil Belajar PAI Siswa dengan Pembelajaran Berbasis Multimedia dan Motivasi Rendah.

Dari data penelitian yang diperoleh diketahui bahwa skor motivasi belajar terhadap hasil belajar PAI siswa yang diajarkan dengan Pembelajaran Berbasis Multimedia dan Motivasi Belajar Rendah memiliki skor terendah adalah 55, skor tertinggi 75. Adapun tabel sebagai berikut:

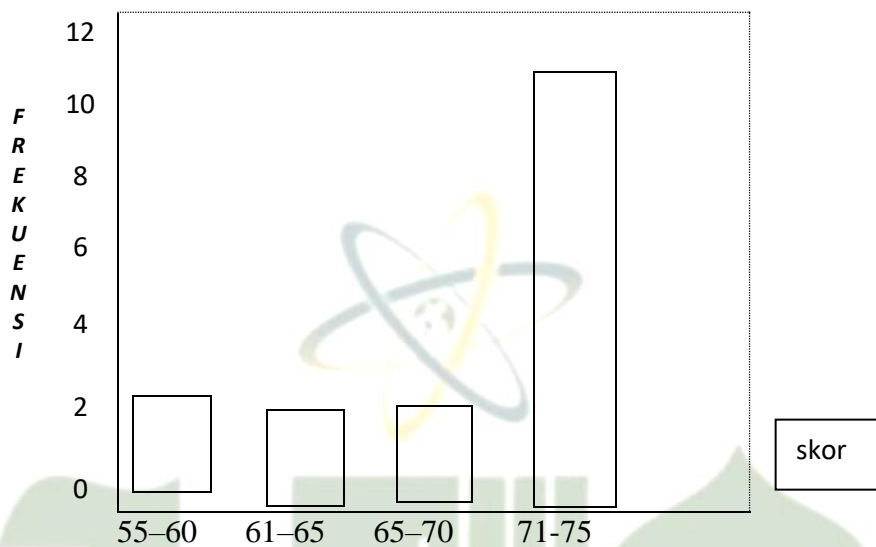
Tabel 4.6

Hasil Belajar PAI Siswa dengan Pembelajaran Berbasis Multimedia dan Motivasi Belajar Rendah

NO	Hasil Belajar	No	Hasil Belajar
1	70	10	75
2	75	11	75
3	70	12	55
4	65	13	75
5	75	14	65
6	75	15	75
7	75	16	60
8	75	17	75

Dari data penelitian yang diperoleh diketahui bahwa skor motivasi belajar PAI siswa dengan model Pembelajaran Berbasis Multimedia dan Motivasi Belajar Rendah memiliki skor terendah adalah 55, skor tertinggi 75, nilai rata-rata 69. Berdasarkan nilai rata-rata diketahui 2 orang atau 12,5% berada pada skor rata-rata motivasi belajar. 10 orang atau 62,5% berada diatas skor rata-rata motivasi belajar dan sebanyak 4 orang atau 25% berada dibawah skor rata-rata motivasi belajar PAI siswa. Adapun penjelasan pada tabel berikut ini:

No	Interval	f _{absolut}	f _{relatif}
1	55 – 60	2	12.5
2	61 – 65	2	12.5
3	65 – 70	2	12.5
4	71 – 75	10	62.5
Jumlah		16	100.00



6. Hasil Belajar PAI Siswa dengan Media Pembelajaran Serbaneka dan Motivasi Belajar Tinggi

Dari data penelitian yang diperoleh bahwa dapat diketahui skor motivasi belajar terhadap hasil belajar PAI siswa yang diajarkan dengan Media Pembelajaran Serbaneka dan motivasi belajar tinggi memiliki skor terendah adalah 55, skor tertinggi 80. Untuk lebih jelasnya data tersebut dapat dilihat pada tabel di berikut ini:

Tabel 4.7

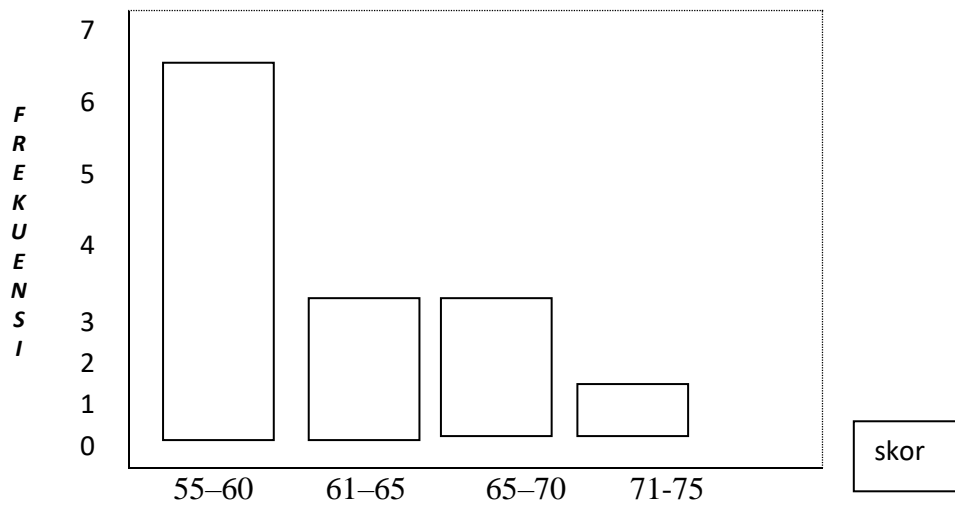
Hasil Belajar PAI Siswa dengan Media Pembelajaran Serbaneka dan motivasi Belajar Tinggi

NO	Hasil Belajar	No	Hasil Belajar
1	60	10	70
2	65	11	55
3	65	12	60
4	60	13	70
5	75	14	80
6	60	15	60

Dari data penelitian yang diperoleh diketahui bahwa skor motivasi belajar PAI siswa dengan Media Pembelajaran Serbaneka dan motivasi belajar tinggi memiliki skor terendah adalah 55, skor tertinggi 80, nilai rata-rata 62,66. Berdasarkan nilai rata-rata diketahui bahwa 2 orang atau 16,7% berada pada skor rata-rata motivasi belajar. 4 orang atau 33,3% berada di atas skor rata-rata motivasi belajar dan sebanyak 6 orang atau 50% berada di bawah skor rata-rata motivasi belajar PAI siswa. Jelasnya pada tabel berikut ini:

No	Interval	f _{absolut}	f _{relatif}
1	55 – 60	6	50.0
2	61 – 65	2	16.7
3	65 – 70	2	16.7
4	71 – 75	1	8.3
5	75 – 80	1	8.3
Jumlah		12	100.00

Dari tabel frekuensi motivasi belajar PAI siswa dengan Media Pembelajaran Serbaneka dan motivasi belajar tinggi di atas dapat gambarkan sebagai berikut:



8. Hasil Belajar PAI Siswa dengan Media Pembelajaran Serbaneka dan Motivasi Belajar Rendah

Dari data penelitian yang diperoleh diketahui skor motivasi belajar terhadap hasil belajar PAI siswa yang diajarkan dengan Media Pembelajaran Serbaneka dan Motivasi Belajar Tinggi memiliki skor terendah adalah 55, skor tertinggi 80. Untuk penjelasan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.8

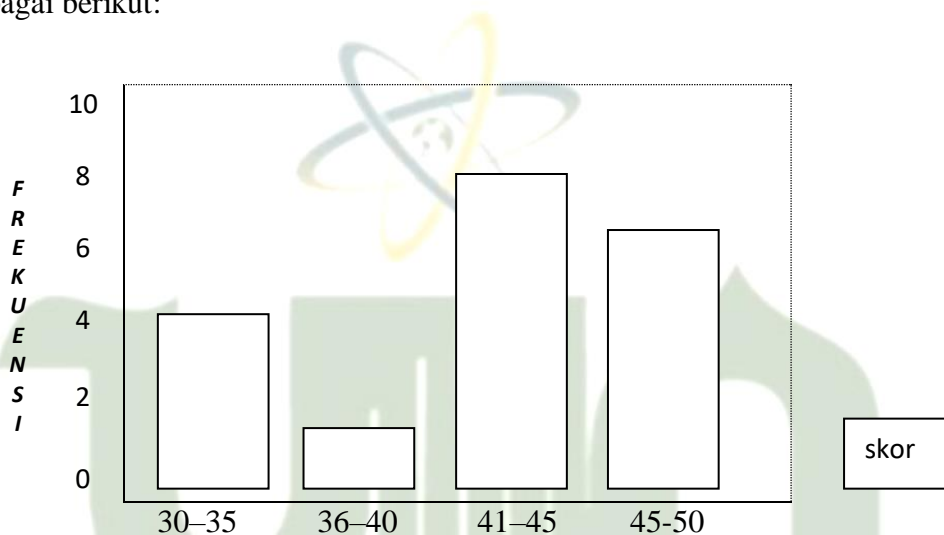
Hasil Belajar PAI Siswa dengan Media Pembelajaran Serbaneka dan Motivasi Belajar Rendah

NO	Hasil Belajar	No	Hasil Belajar
1	45	12	45
2	45	13	45
3	40	14	50
4	30	15	50
5	45	16	40
6	30	17	45
7	50	18	30
8	50	19	50
9	45	20	45
10	45	21	50
11	50	22	35

Dari data penelitian yang diperoleh diketahui bahwa skor motivasi belajar PAI siswa dengan Media Pembelajaran Serbaneka dan motivasi belajar tinggi memiliki skor terendah adalah 30, skor tertinggi 50, nilai rata-rata 42,31. Berdasarkan nilai rata-rata diketahui bahwa 9 orang atau 40,90% berada pada skor rata-rata motivasi belajar. 7 orang atau 31,81% berada di atas skor rata-rata motivasi belajar dan sebanyak 6 orang atau 27,28% berada di bawah skor rata-rata motivasi belajar PAI siswa. Jelasnya pada tabel berikut ini:

No	Interval	f _{absolut}	f _{relatif}
1	30 – 35	4	18.18
2	36 – 40	2	9.09
3	41 – 45	9	40.90
4	45 – 50	7	31.81
Jumlah		22	100.00

Dari tabel frekuensi motivasi belajar PAI siswa dengan Media Pembelajaran Serbaneka dan Motivasi Belajar rendah di atas dapat gambarkan sebagai berikut:



B. Pengujian Persyaratan Analisis

Pengujian persyaratan analisis data yang dilakukan adalah uji Liliefors untuk uji normalitas dan uji homogenitas dengan uji Bartlett.

1. Uji Homogenitas Varians

Untuk menentukan homogenitas hasil belajar siswa yang ajar dengan pembelajaran berbasis multimedia dan Media Pembelajaran Serbaneka

dilakukan dengan menggunakan uji Bartlett, rangkuman pengujian dapat dilihat pada berikut ini:

Tabel 4.9

Rangkuman Analisis Uji Homogenitas Kelompok Sampel Hasil Belajar Siswa Yang Diajar Dengan Pembelajaran Berbasis Multimedia Dan Media Pembelajaran Serbaneka.

Kelompok Sampel	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
Siswa Yang Diajar Dengan Pembelajaran Berbasis Multimedia Dan Media Pembelajaran Serbaneka	1,83	3,10	Homogen

Dari tabel di atas terlihat bahwa hasil belajar kelompok siswa yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran berbasis multimedia dan media pembelajaran serbaneka diperoleh $F_{hitung} = 1,83$ dan $F_{tabel} = 3,10$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan $dk = 33$. Hasil perhitungan menyatakan bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ yang memiliki makna bahwa hasil belajar siswa untuk kelompok yang diajarkan dengan pembelajaran berbasis multimedia dan pembelajaran gadget/grafik memiliki varians yang homogen.

Selanjutnya untuk uji homogenitas hasil belajar siswa yang memiliki motivasi tinggi dan rendah juga dilakukan dengan menggunakan uji Bartlett. Rangkuman pengujian dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.10

Rangkuman Hasil Pengujian Homogenitas Varians Antar Kelompok Sampel
Berdasarkan Motivasi

Kelompok Sampel	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
Motivasi Belajar Tinggi dan Motivasi Belajar Rendah	1,42	3,10	Homogen

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa untuk uji homogenitas varians hasil belajar siswa yang memiliki motivasi tinggi dan rendah dengan $dk = 33$ diperoleh $F_{hitung} = 1,42$ dan $F_{tabel} =$ hasil perhitungan menyatakan bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ tersebut memiliki makna bahwa hasil belajar untuk kelompok siswa yang memiliki motivasi tinggi dan motivasi rendah memiliki varians homogen.

Selanjutnya pemeriksaan uji homogenitas varians sampel hasil interaksi pembelajaran dan motivasi dilakukan sekaligus dengan menggunakan uji Bartlett. Tabel berikut sebagai rangkuman hasil pengujian homogenitas varians:

Tabel 4.11

Rangkuman Hasil Pengujian Homogenitas Kelompok Sampel Pembelajaran Dan
Motivasi Belajar

Kelompok Sampel	x^2_{hitung}	x^2_{tabel}	Keterangan
Pembelajaran dan Motivasi Belajar	-419,44	7,81	Homogen

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa untuk uji homogenitas varians antara pembelajaran dan motivasi belajar diperoleh $x^2_{hitung} = - 419,44$ sedangkan x^2_{tabel} dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa data pada tabel diatas berasal dari variasi yang homogen.

C. Pengujian Hipotesis

Sebelum melakukan hipotesis terlebih dahulu menghitung total skor dan skor rata-rata skor tiap kelompok perlakuan menurut tabel anava, yang selanjutnya dapat digunakan sebagai dasar keputusan statistik untuk pengujian hipotesis, seperti tabel berikut ini:

Tabel 4.12
Data Hasil Belajar PAI

Strategi Pembelajaran Motivasi Belajar	PBM	MPS	Total
Tinggi	$n = 24$ $\sum X = 2150$ $\sum X^2 = 194300$ $X = 89,58$	$n = 24$ $\sum X = 2150$ $\sum X^2 = 194300$ $X = 87,5$	$n = 24$ $\sum X = 2150$ $\sum X^2 = 194300$ $X = 89,06$
Rendah	$n = 24$ $\sum X = 2150$ $\sum X^2 = 194300$ $X = 89,58$	$n = 24$ $\sum X = 2150$ $\sum X^2 = 194300$ $X = 89,58$	$n = 24$ $\sum X = 2150$ $\sum X^2 = 194300$ $X = 89,58$
	$n = 24$ $\sum X = 2150$ $\sum X^2 = 194300$	$n = 24$ $\sum X = 2150$ $\sum X^2 = 194300$	$n = 24$ $\sum X = 2150$ $\sum X^2 = 194300$

Total	X = 89,58	X = 89,58	X = 89,58
-------	-----------	-----------	-----------

Secara keseluruhan hasil perhitungan anava untuk pengujian hipotesis dapat diketahui melalui tabel berikut ini:

Sumber Variasi	dk	Jk	Rjk	F hitung	F tabel (1,84) (a=0,05)
Strategi Pembelajaran	1	24759,12	24759,12	283,31	3,96
Motivasi Belajar	1	1403,32	1403,32	16,05	
Interaksi	1	349,24	349,24	3,99	
Galat	64	5593,53	87,39		
Total	67	32215			

Berdasarkan rangkuman diatas maka dapat dirincikan pengujian hipotesis sebagai berikut:

1. Hasil Belajar PAI Siswa Menggunakan Pembelajaran Berbasis Multimedia Lebih Tinggi dari Hasil Belajar PAI Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Serbaneka .

Pengujian hipotesis statistik untuk pembelajaran berbasis multimedia dan media pembelajaran Serbaneka sebagai berikut:

$$H_0 : \mu A_1 = \mu A_2$$

$$H_a : \mu A_1 > \mu A_2$$

Pernyataan hipotesisnya adalah:

H_0 = penerapan model Pembelajaran Berbasis Multimedia (PBM)S tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di Kelas X MAN 1 Gayo Lues Kabupaten Gayo Lues.

H_a = terdapat adanya perbedaan hasil belajar PAI siswa yang diajarkan dengan pembelajaran berbasis multimedia dengan siswa yang diajarkan dengan media pembelajaran Serbaneka di MAN 1 Gayo Lues Kabupaten Gayo Lues.

Berdasarkan hasil perhitungan data dapat diketahui bahwa siswa yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran berbasis multimedia memperoleh nilai rata-rata = 81,47, sedangkan hasil belajar PAI siswa yang diajarkan dengan media pembelajaran serbaneka memperoleh nilai rata-rata = 56,17.

Hasil analisis varians untuk kedua pendekatan pembelajaran menunjukkan F_h sebesar 3,99 lebih besar dari F_t sebesar 3,96 pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Berdasarkan teori sebelumnya penelitian ini memberikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kelompok siswa yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran berbasis multimedia memperoleh hasil belajar PAI lebih tinggi dibanding dengan kelompok siswa yang diajarkan dengan media pembelajaran serbaneka teruji kebenarannya.

2. Hasil Belajar PAI Siswa Memiliki Motivasi Tinggi Dari Hasil Belajar PAI Siswa Memiliki Rendah.

Pengujian hipotesis statistik untuk motivasi tinggi dan motivasi rendah adalah sebagai berikut:

Pernyataan hipotesis statistik yang diuji adalah:

$$H_0 : \mu B_1 = \mu B_2$$

$$H_a : \mu B_1 > \mu A_2$$

Pernyataan hipotesisnya adalah:

H_0 = Motivasi tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di Kelas X MAN 1 Gayo Lues Kabupaten Gayo Lues.

H_a = Terdapat adanya perbedaan hasil belajar PAI siswa yang memiliki motivasi tinggi dan hasil belajar siswa dengan pembelajaran berbasis multimedia dengan siswa yang diajarkan yang memiliki motivasi rendah di MAN 1 Gayo Lues Kabupaten Gayo Lues.

Berdasarkan hasil perhitungan data dapat diketahui bahwa siswa yang menggunakan motivasi tinggi memperoleh nilai rata-rata = 89,58, sedangkan hasil belajar PAI siswa yang memiliki motivasi rendah memperoleh nilai rata-rata = 62.

Hasil analisis varians untuk kedua pendekatan motivasi menunjukkan F_h sebesar 3,99 lebih besar dari F_t sebesar 3,96 pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ sehingga H_0 ditolak pada taraf signifikan tersebut. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar PAI siswa memiliki motivasi tinggi dengan siswa memiliki motivasi rendah, hal ini telah teruji kebenarannya.

3. Motivasi Belajar Siswa Lebih Tinggi Jika Siswa Diajarkan Dengan Pembelajaran Berbasis Multimedia (PBM)

Pengujian hipotesis statistik jika siswa diajarkan dengan pembelajaran berbasis multimedia (PBM) berpengaruh terhadap motivasi belajar PAI lebih tinggi adalah sebagai berikut:

Pernyataan hipotesis statistik yang diuji adalah:

$$H_0 : \mu A_1 = \mu B_1$$

$$H_a : \mu A_1 > \mu B_1$$

Pernyataan hipotesisnya adalah:

H_0 = Penerapan Pembelajaran Berbasis Multimedia (PBM) tidak berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada pelajaran PAI di Kelas X MAN 1 Gayo Lues Kabupaten Gayo Lues.

H_a = Terdapat adanya pengaruh penerapan Pembelajaran Berbasis Multimedia (PBM) secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di Kelas X MAN 1 Gayo Lues Kabupaten Gayo Lues.

Berdasarkan hasil perhitungan data dapat diketahui bahwa siswa yang diajarkan dengan pembelajaran berbasis multimedia nilai rata-rata = 81,47 dan pembelajaran berbasis multimedia dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa tinggi. Hal ini dibuktikan dengan adanya perolehan nilai rata-rata = 56,17.

Hasil analisis varians untuk kedua pendekatan motivasi menunjukkan F_h sebesar 3,99 lebih besar dari harga F_t sebesar 3,96 pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$

sehingga H_0 ditolak pada taraf signifikan tersebut. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan motivasi belajar PAI siswa dengan menggunakan pembelajaran berbasis multimedia dari hasil yang telah teruji kebenarannya.

4. Interaksi Antara Pembelajaran dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar PAI Siswa.

Pernyataan hipotesis statistik yang di uji adalah:

$$H_0 : A \times B = 0$$

$$H_a : A \times B \neq 0$$

Pernyataan hipotesisnya adalah:

H_0 : tidak terjadi interaksi antara pembelajaran berbasis multimedia dan motivasi belajar terhadap hasil belajar PAI siswa di Kelas X MAN 1 Gayo Lues Kabupaten Gayo Lues.

H_a : Terdapat interaksi penggunaan pembelajaran dan motivasi dengan hasil belajar PAI siswa di Kelas X MAN 1 Gayo Lues Kabupaten Gayo Lues.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis di atas diperoleh $F_h = 13,43$ dan nilai $F_t = 3,98$ dengan dk (1,64) pada taraf $\alpha = 0,05$. Hasil ini menunjukkan bahwa $F_h = 13,43 > F_t = 3,98$ sehingga hipotesis ketika yang menyatakan bahwa terdapat antara penggunaan pembelajaran berbais multimedia dan motivasi dalam memberikan pengaruh terhadap hasil belajara PAI siswa teruji kebenarannya.

Ketika ada interaksi antara pembelajaran dan motivasi dalam mempengaruhi terhadap hasil belajar PAI siswa, maka perlu dilakukan uji lanjutan (post hoc test), untuk mengetahui rata-rata hasil belajar sampel mana yang berbeda untuk melihat bentuk interaksi antara pembelajaran dan motivasi dalam mempengaruhi hasil belajar PAI siswa dilakukan uji lanjut dengan menggunakan Uji Scheffe.

Tabel 4.13

Ringkasan Hasil Perhitungan Uji Scheffe

No	Interaksi	F_{hitung}	$F_{tabel} (\alpha=0,05)$
1	$\mu A_1 B_1$ dengan $\mu A_2 B_1$	87,55	2,72
2	$\mu A_1 B_1$ dengan $\mu A_2 B_2$	12,23	2,72
3	$\mu A_1 B_1$ dengan $\mu A_2 B_2$	6,11	2,72
4	$\mu A_2 B_1$ dengan $\mu A_1 B_2$	4,06	2,72
5	$\mu A_2 B_2$ dengan $\mu A_2 B_1$	20,01	2,72
6	$\mu A_2 B_2$ dengan $\mu A_1 B_2$	14,06	2,72

Kriteria Penerimaan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka teruji secara signifikansi berdasarkan hasil Uji Scheffe pada tabel diatas dapat dilihat bahwa terdapat enam pasang statistik yaitu:

1. Dari hasil perhitungan dengan menggunakan uji scheffe pada tabel diatas menunjukkan $F_{hitung} = 87,55 > F_{tabel} 2,72$, sehingga memberikan keputusan

menolak hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa ada perbedaan hasil belajar PAI siswa jika menggunakan media pembelajaran serbaneka yang memiliki motivasi tinggi teruji kebenarannya.

2. Dari hasil perhitungan dengan menggunakan uji scheffe pada tabel diatas menunjukkan $F_{hitung} = 12,23 > F_{tabel} = 2,72$ sehingga memberikan keputusan menolak hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan adanya perbedaan hasil belajar PAI siswa menggunakan pembelajaran berbasis multimedia yang memiliki motivasi rendah teruji kebenarannya.
3. Dari hasil perhitungan dengan menggunakan uji scheffe pada tabel diatas menunjukkan $F_{hitung} = 6,11 > F_{tabel} = 2,72$ sehingga memberikan keputusan menolak hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan adanya perbedaan hasil belajar PAI siswa menggunakan pembelajaran berbasis multimedia yang memiliki motivasi rendah teruji kebenarannya.
4. Dari hasil perhitungan dengan menggunakan uji scheffe pada tabel diatas menunjukkan $F_{hitung} = 4,06 > F_{tabel} = 2,72$ sehingga memberikan keputusan menolak hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan adanya perbedaan hasil belajar PAI siswa menggunakan pembelajaran berbasis multimedia yang memiliki motivasi rendah tidak teruji kebenarannya.
5. Dari hasil perhitungan dengan menggunakan uji scheffe pada tabel diatas menunjukkan $F_{hitung} = 20,01 > F_{tabel} = 2,72$ sehingga memberikan keputusan

menolak hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan adanya perbedaan hasil belajar PAI siswa menggunakan pembelajaran berbasis multimedia yang memiliki motivasi tinggi tidak teruji kebenarannya.

6. Dari hasil perhitungan dengan menggunakan uji scheffe pada tabel diatas menunjukkan $F_{hitung} = 14,06 > F_{tabel} = 2,72$ sehingga memberikan keputusan menolak hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan adanya perbedaan hasil belajar PAI siswa menggunakan pembelajaran berbasis multimedia yang memiliki motivasi rendah tidak teruji kebenarannya.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Data yang diperoleh dalam penelitian ini ternyata menunjukkan bahwa:

1. Hasil Belajar PAI siswa dengan Menggunakan Pembelajaran Berbasis Multimedia Lebih Tinggi Dibandingkan dengan Menggunakan Pembelajaran Media Serbaneka.

Pembelajaran Berbasis Multimedia dirancang dengan memperhatikan hal-hal penting dalam menentukan pelaksanaan pembelajaran sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal, setiap guru perlu memperhatikan dan mempersiapkan media dan bahan pembelajaran yang menunjang efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran di kelas. Hal ini di dukung oleh pendapat Ariani dan Haryanto (2010:25) yang menyatakan Pembelajaran Berbasis Multimedia adalah pembelajaran yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri atas

teks, grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi secara terintegrasi dengan tujuan menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

Dasar pemikiran yang dijadikan pertimbangan dalam memilih model pembelajaran diantaranya adalah tujuan belajar yang akan dicapai, materi yang digunakan, alokasi waktu yang disediakan, bahan dan alat yang ada serta biaya yang dibutuhkan untuk melaksanakan pembelajaran berbasis media tersebut. Selain itu, proses pembelajaran yang berlangsung harus dirubah dari situasi yang membosankan bersifat monoton kepada suasana yang lebih menarik dan menyenangkan, salah satunya ialah dengan cara menghadirkan dan menggunakan alat dukung media pembelajaran yang modern dan berkemajuan.

Pembelajaran yang menggunakan alat bantu media modern dapat menciptakan suasana yang menyenangkan peserta didik sehingga dapat memotivasi siswa untuk giat belajar dengan harapan hasil belajar yang diperoleh siswa menjadi lebih baik lagi. Karena bagi siswa di lingkungan sekolah tentu akan mengikuti pembelajaran yang telah di rancang dan desain sebaik mungkin oleh guru yang mengajarnya.

2. Hasil Belajar PAI Siswa Memiliki Motivasi Tinggi Lebih Tinggi Daripada Siswa Memiliki Motivasi Rendah.

Berdasarkan hasil Analisis Penelitian terbukti bahwa motivasi merupakan salah satu karakteristik siswa yang sering dan paling banyak dikaji oleh para ahli.

Karena tidak dapat dipungkiri bahwa motivasi memiliki peran penting yang dapat mempengaruhi perubahan seseorang. Sebagaimana menurut Saleh (2008:183) menyatakan motivasi adalah segala sesuatu yang menjadi pendorong tingkah laku yang menuntut atau mendorong seseorang yang memenuhi kebutuhan. Sebagai daya penggerak atau daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu demi mencapai suatu tujuan maka motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa dapat mempengaruhi hasil belajar siswa tersebut.

Jika seseorang tidak memiliki kekuatan yang ada dalam dirinya dan tidak dikembangkan akan mempengaruhi terhadap hasil kinerja orang tersebut dikarenakan seseorang tersebut tidak memiliki motivasi. Oleh karena itu, kekuatan yang ada dalam diri seseorang harus dikembangkan agar hasil dan tujuan yang ingin dicapai menjadi optimal. Motivasi seseorang dalam melakukan sesuatu biasanya berbeda-beda, tergantung dari stimulus (rangsangan) yang diberikan oleh otak.

Secara teoritis, argument tentang pentingnya menumbuhkan motivasi siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal sudah menjadi simpulan utama. Masing-masing individu, termasuk peserta didik, memiliki motivasi yang berbeda. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah.

Hasil belajar yang diperoleh siswa akan bermacam-macam dan berbeda-beda terkait dengan motivasi belajar siswa tersebut salah satu solusinya adalah dengan memilih media pembelajaran yang tepat, menyenangkan dan dapat menyampaikan mata pelajaran PAI dengan tepat juga. Pembelajaran bidang studi

apapun hanya bisa ditingkatkan kualitasnya, apabila guru-guru memahami karakteristik peserta didik dengan baik salah satunya motivasi.

3. Motivasi Belajar PAI Siswa Lebih Tinggi Jika Siswa Diajarkan Dengan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia.

Pembelajaran Berbasis Multimedia dirancang dan disusun dengan memperhatikan hal-hal penting dalam menentukan multimedia pembelajaran sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal, setiap guru perlu memperhatikan dan mempersiapkan multimedia pembelajaran yang menunjang efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran di kelas.

Menurut Arsyad, "Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Multimedia berbasis computer ini sangat menjanjikan untuk penggunaannya dalam bidang pendidikan".

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa efek dari strategi pembelajaran berbasis multimedia untuk memotivasi siswa adalah efek strategi pembelajaran berbasis multimedia pada hasil belajar siswa. Selain peningkatan hasil belajar siswa dalam aspek kognitif ada juga peningkatan studi terhadap siswa dalam aspek dan psikomotorik. Pelaksanaan strategi pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang secara baik, efektif dan efisien Penggunaannya untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran tersebut. Karena itu, guru perlu

memperhatikan beberapa alat bantu yang berbentuk media untuk mendatangkan aktivitas belajar yang menyenangkan dan penuh inspirasi menarik.

Dasar pemikiran yang dijadikan pertimbangan dalam pembelajaran dalam memilih media pembelajaran diantaranya adalah tujuan belajar yang akan dicapai dengan mudah dan menyenangkan, materi akan disampaikan, karakteristik peserta didik, tenaga kependidikan yang digunakan, alokasi waktu yang disediakan, sarana dan prasarana yang ada serta biaya yang dibutuhkan untuk melaksanakan pembelajaran tersebut. Selain itu, proses pembelajaran yang berlangsung harus dirubah dari situasi yang membosankan bersifat monoton kepada suasana yang lebih menyenangkan, salah satunya adalah dengan cara menggunakan variasi media pembelajaran.

4. Terdapat Intraksi Multimedia Pembelajaran Dan Motivasi Dalam Mempengaruhi Hasil Belajar PAI Siswa.

Temuan penelitian ini membuktikan bahwa terdapat interaksi antara Multimedia Pembelajaran dan Motivasi terhadap Hasil Belajar PAI siswa. Siswa yang memiliki motivasi rendah dengan mengikuti pembelajaran berbasis multimedia lebih tinggi hasil belajarnya dibandingkan dengan siswa yang memiliki motivasi tinggi dengan media pembelajaran serbaneka. Hal ini mengindikasikan adanya interaksi media pembelajaran dengan motivasi terhadap hasil belajar PAI siswa.

Dengan demikian siswa yang memiliki motivasi akan lebih mampu dalam menguasai dan paham terhadap materi pelajaran. Secara tidak langsung motivasi

yang dimiliki oleh siswa akan dapat meningkatkan prestasinya dalam belajar. Hasil dan prestasi belajar siswa akan lebih meningkat lagi jika penyampaian pelajaran menggunakan Multimedia pembelajaran yang digunakan guru mampu membangun suasana belajar yang kondusif untuk belajar mandiri (self, directed learning) bagi peserta didiknya. Ia juga hendaknya mampu menjadikan proses pembelajaran sebagai kegiatan eksplorasi diri.

5. Keterbatasan Penelitian

Pelaksanaan penelitian telah dilakukan sebaik mungkin. Hal ini dilakukan agar dapat diperoleh hasil yang benar-benar merupakan efek perlakuan yang diberikan. Namun demikian pelaksanaan penelitian ini tidak terlepas dari kekurangan dan keterbatasan hasil penelitian.

1. Penelitian ini hanya terbatas pada perlakuan pembelajaran berbasis multimedia dan pembelajaran dengan media serbaneka serta motivasi tinggi dan motivasi rendah, tanpa mempertimbangkan factor maupun karakteristik lain yang dimiliki siswa yang dapat mempengaruhi motivasi siswa. Selain itu masih banyak factor lain yang bisa mempengaruhi hasil belajar siswa, gaya berfikir, sarana dan prasarana, kompetensi, dalam penyampaian materi dan pengelolaan kelas yang luput dari penelitian ini tidak dikontrol dalam penelitian ini.
2. Pengontrolan terhadap proses hasil belajar yang diperoleh siswa pada penelitian ini bukan satu-satunya yang menjadi factor keberhasilan dalam belajar tetapi bisa juga karena disebabkan perlakuan penggunaan Multimedia pembelajaran yang berbeda. Selain itu, bisa juga terjadi karena adanya interaksi antar siswa

karena siswa yang datang kesekolah memiliki kemampuan pengetahuan dan motivasi yang beragam.

3. Kegiatan belajar siswa di luar sekolah yang berhubungan dengan PAI tidak dapat dikontrol secara maksimal, sehingga dapat berpengaruh pada proses pembelajaran. Hal ini disebabkan banyaknya factor yang menyebabkan adanya keterbatasan penelitian ini diantaranya:
 - a. Factor internal yakni adanya pengaruh dari sejarah (*history effect*), kematangan (*maturations*), pemilihan subjek yang berbeda (*deferential selection of subjeqs effect*), (*mortality effect*), instrument (*instrument effect*), regresi statistic (*statistic regression*), kontaminasi antara kelas yang sedang diteliti (*selection maturation interaction effect*).
 - b. Factor eksternal yakni adanya pengaruh dari: mengambil, pemilihan dan perlakuan pada sampel, secara acak, dan ekologi berupa kondisi populasi dan sampel yang tidak mengetahui bahwa mereka sedang diteliti, kondisi alamiah sehari-hari, belajar dikelas yang sama, jam pelajaran tidak diubah dan guru yang sama.