



**PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF *COURSELAB* TERHADAP
DAYA TARIK DAN MOTIVASI PESERTA DIDIK
PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS XI IPS
SMAN 5 JEMBER**

SKRIPSI

Oleh

**Zaldi Zakaria
NIM 130210302041**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2018



**PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF *COURSELAB* TERHADAP
DAYA TARIK DAN MOTIVASI PESERTA DIDIK
PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS XI IPS
SMAN 5 JEMBER**

SKRIPSI

diajukan guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan program pendidikan strata satu (S1) pada program studi Pendidikan Sejarah, jurusan Pendidikan IPS, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Zaldi Zakaria
NIM 130210302041

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2018

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Bapak Kusno dan Ibu Sumiyatun tercinta, yang senantiasa memberkan do'a, kasih sayang serta dukungan yang dapat membantu perjalanan anakmu sampai saat ini;
2. Bapak/Ibu Guru sejak taman kanak-kanak sampai dengan SMA serta Bapak/Ibu Dosen yang telah membekali dan membimbing dengan penuh keikhlasan dan kesabaran;
3. Almamater tercinta Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

MOTO

“Dan dari buah kurma dan anggur, kamu membuat minuman yang memabukkan dan rezeki yang baik. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda (kebesaran Allah) bagi orang yang mengerti.”

(QS. An-Nahl 16: 67)*



* <http://alquran-indonesia.com/index.php?surah=16&a=67>

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama: Zaldi Zakaria

NIM: 130210302041

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Pengaruh Multimedia Interaktif *Courselab* terhadap Daya Tarik dan Motivasi Peserta Didik pada Pembelajaran Sejarah kelas XI IPS SMAN 5 Jember” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi mana pun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas kesalahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 22 Desember 2018

Yang menyatakan,

Zaldi Zakaria

NIM 130210302041

SKRIPSI

**PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF *COURSELAB* TERHADAP
DAYA TARIK DAN MOTIVASI PESERTA DIDIK
PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS XI IPS
SMAN 5 JEMBER**

Oleh
Zaldi Zakaria
NIM 130210302041

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Dr. Mohammad Na'im, M.Pd.

Dosen Pembimbing Anggota : Drs. Sumarno, M.Pd.

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengaruh Multimedia Interaktif *Courselab* terhadap Daya Tarik dan Motivasi Peserta Didik pada Pembelajaran Sejarah kelas XI IPS SMAN 5 Jember” telah diuji dan disahkan pada:

hari, tanggal :

tempat :

Tim Penguji;

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Mohamad Na'im, M.Pd.

Drs. Sumarno, M.Pd.

NIP 19660328 200012 1 001

NIP 19520421 198403 1 002

Anggota I,

Anggota II,

Dr. Sumardi, M.Hum.

Dr. Nurul Umamah, M.Pd.

NIP 19600518 198902 1 001

NIP 19690204 199303 2 008

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Prof. Drs. Dafik, M.Sc. Ph.D.

NIP 19680802 199303 1 004

RINGKASAN

Pengaruh Multimedia Interaktif *Courselab* terhadap Daya Tarik dan Motivasi Peserta Didik pada Pembelajaran Sejarah kelas XI IPS SMAN 5 Jember; Zaldi Zakaria; 130210302041; 2018: xv + 75 halaman; Program Studi Pendidikan Sejarah; Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial; Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh data yang diperoleh dilapangan melalui angket yang menunjukkan hasil bahwa daya tarik dan motivasi belajar di kelas XI IPS SMAN 5 Jember yang tergolong rendah. Hal tersebut juga didukung dengan hasil wawancara dengan pendidik yang mengalami permasalahan mengenai pembelajaran yang membosankan dan keterbatasan sumber belajar yang mengakibatkan peserta didik tidak tertarik dan kurang termotivasi dalam belajar sejarah. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang mampu menambah daya tarik dan motivasi peserta didik menggunakan multimedia interaktif *courselab*.

Rumusan masalah dalam penelitian adalah: (1) apakah ada pengaruh penggunaan multimedia interaktif *courselab* terhadap daya tarik belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah; dan (2) apakah ada pengaruh penggunaan multimedia interaktif *courselab* terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah.

Tujuan penelitian ini adalah: (1) untuk menganalisis pengaruh multimedia interaktif *courselab* terhadap daya tarik belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah; dan (2) untuk menganalisis pengaruh multimedia interaktif *courselab* terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah.

Manfaat penelitian ini adalah: (1) untuk dapat memahami dan melaksanakan pembelajaran sejarah yang menyenangkan dengan menggunakan multimedia interaktif *courselab*; (2) sebagai tambahan pengetahuan dan memperluas wawasan dalam menggunakan media pembelajaran untuk

meningkatkan kualitas belajar dan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik; (3) sebagai sumbangan pemikiran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah dengan menggunakan multimedia interaktif *courselab*; dan (4) sebagai referensi dan pengembangan untuk penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan penggunaan multimedia interaktif *courselab*.

Metode penelitian ini adalah penelitian eksperimen dan desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design* yang sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian. Analisis data menggunakan teknik analisis statistik *paired t test* untuk mengetahui pengaruh multimedia interaktif *courselab* terhadap daya tarik belajar peserta didik diperoleh hasil $t_{hitung} (14,872) > t_{tabel} (2,045)$ dan nilai probabilitas $(0,000) < 0,05$. Sedangkan untuk mengetahui pengaruh multimedia interaktif *courselab* terhadap motivasi peserta didik diperoleh hasil $t_{hitung} (24,230) > t_{tabel} (2,045)$ dan nilai probabilitas $(0,000) < 0,05$.

Hasil penelitian pengaruh multimedia interaktif *courselab* terhadap daya tarik dan motivasi peserta didik pada pembelajaran sejarah kelas XI IPS SMAN 5 Jember menunjukkan hasil bahwa: (1) ada pengaruh yang signifikan multimedia interaktif *courselab* terhadap daya tarik belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah; dan (2) ada pengaruh yang signifikan multimedia interaktif *courselab* terhadap motivasi peserta didik pada pembelajaran sejarah. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif *courselab* dapat mempengaruhi daya tarik belajar dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran sejarah kelas XI IPS SMAN 5 Jember.

Melalui kesimpulan diatas, maka saran dari peneliti adalah agar pendidik diharapkan menggunakan multimedia interaktif *courselab* pada pembelajaran sejarah karena dapat meningkatkan daya tarik dan motivasi belajar peserta didik, pendidik sejarah dan calon pendidik sejarah diharapkan dapat mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran lain agar dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran, dan peneliti lain diharapkan dapat mengembangkan untuk penelitian lebih lanjut yang berkaitan penggunaan multimedia interaktif *courselab* dengan desain yang dapat mengontrol semua variabel luar.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: “Pengaruh Multimedia Interaktif *Courselab* terhadap Daya Tarik dan Motivasi Peserta Didik pada Pembelajaran Sejarah kelas XI IPS SMAN 5 Jember”.

Proses penyusunan dan penyelesaian Skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

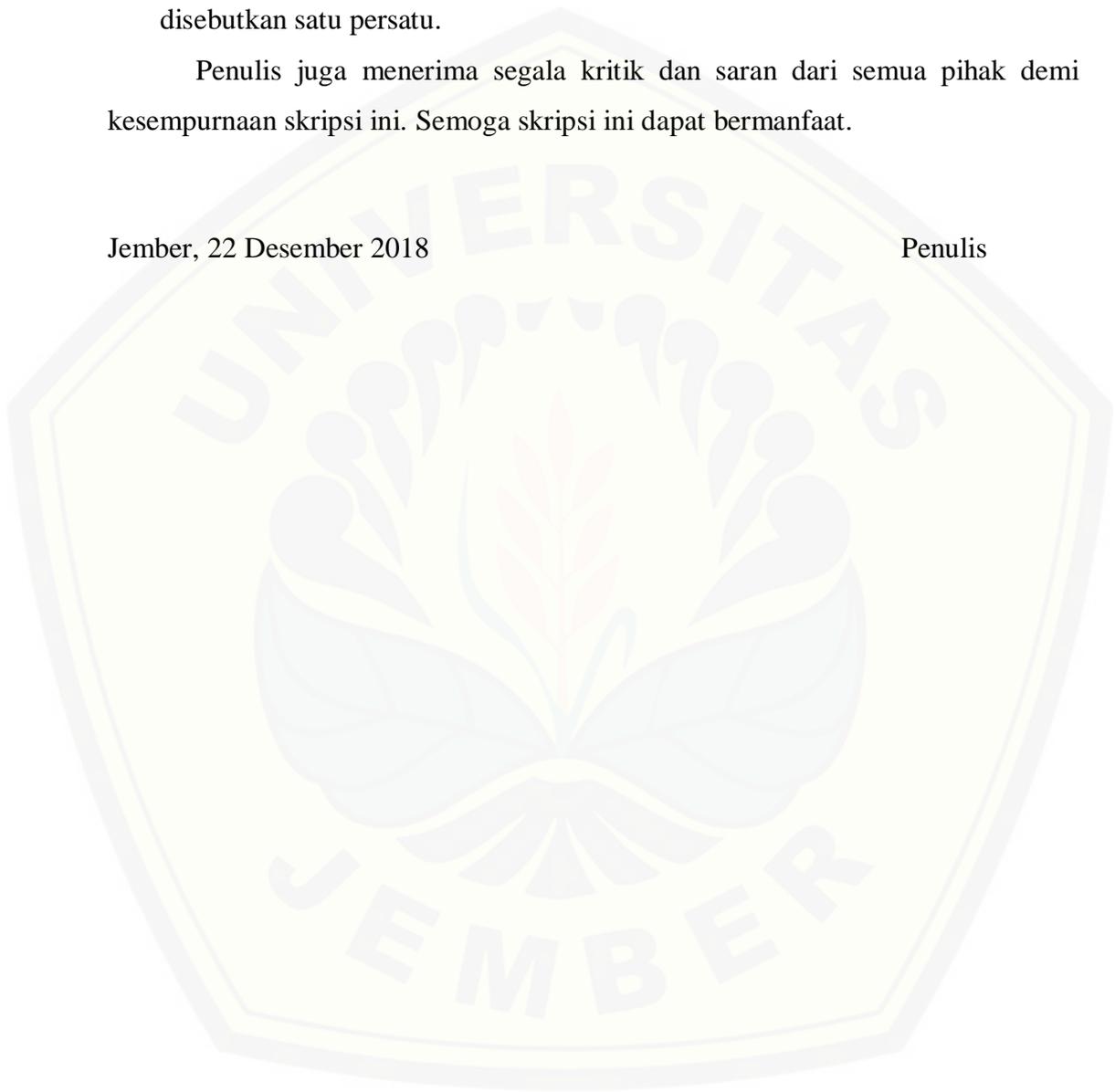
- 1) Drs. Moh. Hasan, M.Sc, Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember
- 2) Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
- 3) Dr. Sumardi, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial sekaligus sebagai Dosen Pembimbing Akademik serta sebagai Dosen Pembahas dan Penguji yang telah meluangkan waktu, memberikan pengarahan dan saran dalam penulisan skripsi, serta selalu mengingatkan dengan penuh kesabaran dalam proses perkuliahan;
- 4) Dr. Nurul Umamah, M.Pd., selaku ketua Program Studi Pendidikan Sejarah sekaligus sebagai Dosen Pembahas dan Penguji yang telah banyak memberikan saran dalam penulisan skripsi ini;
- 5) Dr. Mohamad Na'im, M.Pd. dan Drs. Sumarno, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Utama dan Dosen Pembimbing Anggota yang telah banyak memberikan bimbingan, pengarahan, dan saran dalam penulisan skripsi ini;
- 6) Bapak Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah berbagi ilmu dan pengalaman selama proses perkuliahan;
- 7) Kepala SMAN 5 Jember, Pendidik Mata Pelajaran Sejarah, dan peserta didik SMAN 5 Jember;
- 8) Bapak Kusno dan Ibu Sumiyatun yang telah memberikan motivasi dan doa demi terselesaikannya skripsi ini;
- 9) Saudara-saudara kandungku yang telah memberikan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini;

- 10) Teman-teman seperjuangan dan teman-teman angkatan 2013 yang banyak memberi dukungan dan dorongan dalam perkuliahan maupun dalam penyelesaian skripsi ini;
- 11) Serta semua pihak yang membantu dalam penyelesaian skripsi dan tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, 22 Desember 2018

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PEMBIMBING	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
RINGKASAN	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Multimedia Interaktif	8
2.2 Aplikasi <i>CourseLab</i>	10
2.3 Urgensi Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah	10
2.4 Daya Tarik Belajar	12
2.5 Motivasi Belajar	14
2.6 Hubungan Antara Multimedia Interaktif <i>CourseLab</i> terhadap Daya Tarik dan Motivasi Peserta Didik	16
2.7 Pengaruh Multimedia Interaktif <i>CourseLab</i> terhadap Daya Tarik dan Motivasi Peserta Didik	17
2.8 Kerangka Berpikir	19

2.9 Hipotesis	21
BAB 3. METODE PENELITIAN	22
3.1 Jenis Penelitian	22
3.2 Desain Penelitian	22
3.3 Populasi	23
3.4 Variabel Penelitian	24
3.5 Definisi Operasional	24
3.6 Teknik Pengumpulan Data	25
3.7 Instrumen Penelitian	26
3.8 Uji Instrumen Penelitian	27
3.8.1 Uji Validitas	27
3.8.2 Uji Reliabilitas	28
3.9 Analisis Data	29
3.10 Uji Hipotesis	31
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	32
4.1 Hasil Penelitian	32
4.2 Pembahasan	35
BAB 5. PENUTUP	38
5.1 Simpulan	38
5.2 Implikasi	38
5.3 Keterbatasan Penelitian	38
5.4 Saran	39
DAFTAR PUSTAKA	40

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Desain <i>One-Group Pretest-Posttest Design</i>	23
Tabel 4.1 Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i>	32
Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas Data <i>Posttest</i>	33
Tabel 4.3 Statistik Sampel Berpasangan Daya Tarik	33
Tabel 4.4 Tes Sampel Berpasangan Daya Tarik.....	34
Tabel 4.5 Statistik Sampel Berpasangan Motivasi	34
Tabel 4.6 Tes Sampel Berpasangan Motivasi	35

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Matriks Penelitian	43
Lampiran 2. Data Peserta Didik	44
Lampiran 3. Pedoman Wawancara	45
Lampiran 4. Hasil Wawancara	46
Lampiran 5. Kisi-kisi Instrumen Angket	48
Lampiran 6. Instrumen Pengumpulan Data	53
Lampiran 7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	58
Lampiran 8. Uji Validitas Instrumen Penelitian	64
Lampiran 9. Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian	67
Lampiran 10. Uji Normalitas	71
Lampiran 11. Rekapitulasi Hasil Angket Daya Tarik Belajar sebelum dan setelah Menggunakan Multimedia Interaktif <i>Courselab</i> pada Pembelajaran Sejarah	72
Lampiran 12. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar sebelum dan setelah Menggunakan Multimedia Interaktif <i>Courselab</i> pada Pembelajaran Sejarah	73
Lampiran 13. Hasil T Test	74

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses pembelajaran interaktif memiliki beberapa bentuk komunikasi, yaitu satu arah, dua arah, dan banyak arah yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik (Munir, 2009: 88). Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif dapat menciptakan interaksi baik antara peserta didik dengan pendidik maupun peserta didik dengan media pembelajaran. Interaksi dalam pembelajaran ini memiliki makna bahwa pembelajaran bukan hanya penyampaian/transfer ilmu dari pendidik ke peserta didik, melainkan pembelajaran dianggap sebagai proses mengatur lingkungan yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar (Sanjaya, 2009: 172). Oleh karena itu, pembelajaran dengan multimedia interaktif sangat penting untuk membuat suasana belajar menyenangkan sehingga peserta didik tertarik untuk belajar.

Pemanfaatan multimedia interaktif dalam pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi yang semakin pesat sehingga memberikan pengaruh terhadap pembelajaran di Indonesia. Sumber informasi tidak hanya didapatkan dari buku melainkan bisa dari sumber yang berkaitan dengan teknologi. Namun karena wilayah Indonesia yang luas, penggunaan sumber informasi yang berkaitan dengan teknologi dan internet masih sangat terbatas dan belum merata di semua sekolah. Permasalahan proses pembelajaran sejarah menurut Hamid (2014:41-42) yaitu: (1) minat dan motivasi belajar peserta didik masih rendah; (2) keterbatasan sumber belajar; dan (3) suasana belajar yang membosankan. Permasalahan keterbatasan sumber belajar yang sering dialami oleh beberapa sekolah membuat proses pembelajaran kurang menarik, suasana belajar yang membosankan juga menghambat proses pembelajaran. Penyelesaian permasalahan yang ada pada pembelajaran sejarah tersebut dapat diatasi dengan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran karena selain sebagai sumber belajar baru, multimedia interaktif juga dapat menciptakan dan mengatur lingkungan belajar yang menyenangkan agar peserta didik tertarik dan termotivasi dalam belajar.

Pembelajaran sejarah yang biasanya menggunakan metode ceramah, sering membuat peserta didik bosan dan kehilangan daya tariknya terhadap pembelajaran sejarah. Meskipun pembelajaran sejarah tidak dapat lepas dari cerita, namun tidak semua pendidik dibekali dengan kemampuan bercerita yang baik. Penjelasan dengan kata-kata akan menghabiskan waktu lama, pemahaman peserta didik pun akan berbeda sesuai dengan pengetahuan mereka sebelumnya, sehingga dapat menimbulkan kesalahan persepsi (Susilana dan Riyana, 2007:175). Upaya yang harus dilakukan untuk menghindari kesalahan persepsi diantaranya diperlukan suatu media yang dapat menciptakan interaksi dalam kelas, selain itu media yang dikemas dengan baik akan mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajarinya. Media dengan tampilan yang menarik juga akan membuat peserta didik tertarik dan lebih memperhatikan proses pembelajaran.

Bahan ajar yang dapat mendukung pembelajaran interaktif yaitu, multimedia interaktif yang merupakan kombinasi dari dua atau lebih media yang oleh penggunaanya dimanipulasi untuk mengendalikan perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi (Majid, 2007:181). Beberapa keunggulan pembelajaran multimedia interaktif menurut Latuheru (1988: 23) antara lain: 1) menarik dan memperbesar perhatian peserta didik terhadap materi pengajaran yang disajikan; 2) mengatasi perbedaan pengalaman belajar; 3) membantu memberikan pengalaman belajar yang sulit diperoleh dengan cara yang lain; 4) mengatasi masalah batas-batas ruang dan waktu; 5) membantu perkembangan pikiran peserta didik secara teratur tentang hal yang mereka alami; dan 6) membantu peserta didik dalam mengatasi hal yang sulit nampak dengan mata. Penggunaan multimedia interaktif sebagai bahan ajar dapat membantu mengoptimalkan proses pembelajaran dan meningkatkan kualitas peserta didik.

. Menurut Arsyad (2009:49) penggunaan media dalam proses pembelajaran mampu memberikan daya tarik kepada peserta didik. Pembelajaran sejarah yang dianggap membosankan dan kurang menarik akan menyenangkan apabila pendidik mampu membuat dan menciptakan media yang bisa menjadikan peserta didik tertarik terhadap mata pelajaran sejarah. Oleh karena itu, menurut Cowley (2011:23) salah satu langkah yang perlu dilakukan untuk menarik

perhatian peserta didik sebagai daya tarik adalah dengan memanfaatkan segala sumber daya yang dapat menarik dan memikat, seperti menggunakan media pembelajaran. Ali (2005) dalam hasil penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan bantuan komputer memiliki pengaruh signifikan terhadap daya tarik peserta didik. Selain itu menggunakan multimedia interaktif dengan bantuan computer dapat memiliki fungsi untuk memberikan umpan balik sehingga suasana kelas akan lebih hidup dan peserta didik lebih aktif karena terlibat dalam proses pembelajaran. Disamping menggunakan multimedia interaktif untuk menarik daya tarik peserta didik, juga diperlukan peranan strategi pembelajaran oleh seorang pendidik. Jika hal tersebut dapat diwujudkan, maka akan tercipta suasana yang kondusif, dengan suasana seperti itu dapat dikatakan bahwa peserta didik memiliki daya tarik yang tinggi.

Multimedia interaktif dipilih peneliti karena dapat memberikan respon atau umpan balik kepada peserta didik sehingga tercipta interaksi antara media dengan peserta didik. Keuntungan memakai multimedia interaktif karena akan mempermudah dalam penyajian materi, dimana materi pembelajaran sejarah yang sangat banyak akan dapat tersaji dengan jelas dan mudah, sehingga peserta didik juga dapat memahami materi secara maksimal. Penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran juga dapat mengatasi keterbatasan waktu yang sering dialami dalam menyampaikan materi pembelajaran sejarah. Sedangkan aplikasi *courselab* dipilih karena peneliti menganggap kalau masih banyak pendidik maupun peserta didik yang belum mengetahui tentang aplikasi ini. Kelebihan aplikasi *courselab* adalah tampilan dan penggunaan aplikasi *courselab* hampir sama dengan *Microsoft Powerpoint*. Selain itu menurut Raharjo (2011:173) keunggulan aplikasi *courselab* antara lain: 1) *freeware*; 2) menu dan navigasi mudah; 3) layout aplikasi sama dengan *powerpoint*; 4) banyak template yang sudah disediakan; 5) banyak objek yang dapat ditambahkan. Jadi pendidik akan lebih mudah memahami dan dapat membuat multimedia interaktif yang diinginkan. Penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran akan membuat peserta didik tertarik dan suasana kelas yang menyenangkan akan membuat peserta didik termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif akan lebih efisien dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan media konvensional. Penggunaan media konvensional dalam pembelajaran hanya akan membuat peserta didik merasa jenuh dan menurunkan motivasi mereka terhadap pembelajaran. Karena itu, kreativitas seorang pendidik sangat diperlukan dalam merancang dan membuat media atau multimedia sebagai bahan ajar dalam pembelajaran. Pendidik yang mampu membuat bahan ajar seperti multimedia interaktif dapat memberikan motivasi pada peserta didik. Cahyaningrum (2016) dalam hasil penelitiannya menyatakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar. Peserta didik yang terus termotivasi, maka tujuan pembelajaran sejarah pun dapat tercapai. Selain itu, motivasi belajar menjadi faktor dalam keefektifan dan kesuksesan pembelajaran (Reid, 2009:19). Peserta didik yang terbiasa dengan motivasi belajar, maka peserta didik akan merasa senang dengan pembelajaran sejarah yang selama ini dianggap membosankan. Peserta didik yang merasa senang dengan pembelajaran sejarah yang menggunakan multimedia interaktif akan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Suasana pembelajaran yang peserta didiknya merasa senang dan semangat mengikuti pelajaran dapat dikatakan bahwa peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi.

Berdasarkan permasalahan yang sering dihadapi oleh pendidik didalam kelas, diperlukan suatu upaya atau solusi untuk menyelesaikan masalah tersebut. Penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran sejarah merupakan salah satu cara yang bisa dilakukan pendidik dalam mengatasi permasalahan tersebut. Pendidik harus dapat memanfaatkan alat bantu ajar yang cocok digunakan dalam pembelajaran untuk menjelaskan peristiwa sejarah didalam kelas. Pendidik yang dapat membuat dan menggunakan multimedia interaktif akan mudah untuk membangkitkan motivasi peserta didiknya. Menurut Bates (dalam Pramono, 2008:3) multimedia interaktif dengan bantuan komputer adalah media yang paling terbuka diantara media-media lain. Multimedia interaktif akan membuat peserta didik secara erat berhubungan dengan media sehingga akan terjadi interaksi dengan materi. Oleh karena itu, peneliti menganggap perlu

dilakukan penelitian mengenai penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran sejarah di SMAN 5 Jember menurut hasil wawancara dengan pendidik mengalami permasalahan seperti keterbatasan sumber belajar dan materi sejarah yang terlalu banyak sehingga sulit untuk menyampaikan karena keterbatasan waktu. Hal tersebut membuat peserta didik kurang tertarik dan kurang termotivasi untuk belajar sejarah. Daya tarik dan motivasi peserta didik kelas XI IPS SMAN 5 Jember juga dikatakan rendah karena belum terpenuhinya indikator-indikator dari daya tarik dan motivasi yang diamati. Hal tersebut diperoleh dilapangan melalui angket yang menunjukkan hasil bahwa daya tarik dan motivasi belajar di kelas XI IPS SMAN 5 Jember yang tergolong rendah. Beberapa upaya yang dapat mengatasi permasalahan tersebut salah satunya dengan menggunakan media yang dapat menambah daya tarik serta motivasi peserta didik. Media yang dapat memenuhi kriteria tersebut salah satunya adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif dapat memberikan interaksi maupun umpan balik kepada peserta didik dalam pembelajaran., sehingga peserta didik akan tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sejarah. Namun, dibutuhkan media baru atau belum banyak diketahui oleh peserta didik, sehingga dapat menimbulkan rasa ingin tahu yang lebih dan ketertarikan peserta didik. Selain itu juga didukung dengan lingkungan belajar yang mendukung dengan adanya alat bantu yang membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

Melihat permasalahan yang terjadi, peneliti menganggap perlu dilakukannya tindakan untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi, yakni untuk meningkatkan daya tarik dan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang mampu menambah daya tarik dan motivasi peserta didik, dengan judul **“Pengaruh Multimedia Interaktif *Counselab* terhadap Daya Tarik dan Motivasi Peserta Didik pada Pembelajaran Sejarah kelas XI IPS SMAN 5 Jember”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini:

- 1) apakah ada pengaruh multimedia interaktif *courselab* terhadap daya tarik belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah kelas XI IPS SMAN 5 Jember?
- 2) apakah ada pengaruh multimedia interaktif *courselab* terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah kelas XI IPS SMAN 5 Jember?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

- 1) untuk menganalisis pengaruh multimedia interaktif *courselab* terhadap daya tarik belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah kelas XI IPS SMAN 5 Jember.
- 2) untuk menganalisis pengaruh multimedia interaktif *courselab* terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah kelas XI IPS SMAN 5 Jember.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1) bagi peserta didik, sebagai bahan untuk dapat memahami dan melaksanakan pembelajaran sejarah yang menyenangkan dengan menggunakan multimedia interaktif *courselab*;
- 2) bagi pendidik sejarah dan calon pendidik sejarah, sebagai tambahan pengetahuan dan memperluas wawasan dalam menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas belajar dan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik;

- 3) bagi kepala sekolah, sebagai sumbangan pemikiran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif *courselab*; dan
- 4) bagi peneliti lain, sebagai referensi dan pengembangan untuk penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan penggunaan multimedia interaktif *courselab*.



BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Multimedia Interaktif

Multimedia menurut Vaughan (2004:1) adalah beberapa kombinasi dari teks, gambar, suara, animasi, dan video dikirim ke pengguna melalui komputer atau alat elektronik lainnya atau dengan manipulasi digital. Multimedia yang dulunya digunakan pada bidang hiburan, seiring dengan perkembangan teknologi, multimedia sekarang dapat digunakan juga pada bidang pendidikan. Multimedia yang merupakan gabungan dari bermacam-macam media digunakan sebagai media pengajaran dalam dunia pendidikan.

Perkembangan teknologi, menjadikan media yang digunakan dalam pembelajaran seharusnya tidak lagi menggunakan media konvensional seperti papan tulis melainkan menggunakan kecanggihan teknologi seperti menggunakan komputer atau laptop. Multimedia dalam konteks komputer adalah penggunaan komputer untuk menampilkan informasi yang merupakan gabungan dari teks, grafik, audio dan video sehingga membuat pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi (Hofstetter, 2001:2). Meskipun dalam proses pembelajaran, pendidik sudah berusaha menggunakan multimedia dengan bantuan komputer atau laptop seperti *powerpoint*, namun masih sederhana tanpa adanya interaksi yang terjadi dengan peserta didik.

Kegiatan pembelajaran dalam kelas, pendidik harus saling berkomunikasi dan berinteraksi dengan peserta didik sehingga terjadi timbal balik antar keduanya. Karena pembelajaran yang interaktif akan lebih menyenangkan dari pada pembelajaran satu arah, dimana peserta didik hanya mendengarkan dan menulis apa yang dijelaskan oleh pendidik. Dengan masuknya multimedia dalam dunia pendidikan, maka pembelajaran interaktif bisa dilakukan dengan menggunakan multimedia pembelajaran yang interaktif. Penggunaan komputer disertai multimedia interaktif dalam pembelajaran akan sangat memudahkan pendidik dalam mengajar dan peserta didik akan lebih aktif dan mudah mendapatkan umpan balik sehingga proses pembelajaran akan lebih efektif dan

mudah. Multimedia sendiri dibagi menjadi tiga jenis, yaitu: (1) multimedia interaktif; (2) multimedia hiperaktif; (3) multimedia linier (Binanto, 2010:2).

Multimedia interaktif dapat diartikan adanya hubungan timbal balik antara pengguna dan media, dimana pengguna memberi respon terhadap media, sedangkan media menyajikan informasi kepada pengguna, dalam hal ini peserta didik (Ampa, 2015:57). Hubungan timbal balik tersebut akan dapat mengoptimalkan kegiatan pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran pastinya memiliki tujuan. Susilana dan Riyana (2007:125) menyatakan bahwa multimedia inetraktif bertujuan: (1) memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis; (2) mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indra para peserta didik; (3) dapat digunakan secara tepat dan bervariasi. Kemudahan dalam mengontrol media membuat pendidik dapat mengatasi permasalahan di kelas dan juga bisa meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dengan pembelajaran yang lebih lengkap dan lebih menarik. Multimedia interaktif dapat memberikan pembelajaran yang interaktif dalam bentuk 3D, grafik, suara, video, animasi, dan menciptakan interaksi (Cheng, 2009:204).

Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran juga disertai dengan model-model pembelajaran interaktif. Rusman (2005) menyatakan bentuk-bentuk pemanfaatan model-model multimedia interaktif berbasis komputer dalam pembelajaran dapat berupa *drills*, *tutorial*, *simulation*, dan *games*. Model yang dipakai pada penelitian ini adalah model *drills*, model *drills* merupakan model pembelajaran interaktif yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih kongret melalui penyediaan latihan-latihan soal untuk menguji penampilan peserta didik (Nandi, 2006:5-6). Setelah mengerjakan latihan-latihan soal pada multimedia interaktif, peserta didik yang mendapatkan skor tinggi akan mendapatkan umpan balik dari multimedia interaktif berupa penghargaan.

2.2 Aplikasi *CourseLab*

CourseLab merupakan piranti lunak yang digunakan untuk menyusun bahan ajar multimedia berbasis *e-learning* yang *powerful* dan mudah digunakan (Mubarok dan Munoto, 2016:794). Penggunaan *CourseLab* sebagai multimedia interaktif sering digunakan dengan bantuan komputer. Aplikasi *CourseLab* menawarkan lingkungan WYSIWYG (*what you see is what you get*) dalam artian apa yang kamu lihat adalah apa yg kamu dapatkan. Aplikasi *CourseLab* bebas dari pemrograman untuk menciptakan bahan ajar interaktif yang berkualitas tinggi, bahan ajar tersebut dapat dipublikasikan di internet, LMS (*Learning Management System*), CD-ROM, dan perangkat lainnya.

Aplikasi *CourseLab* yang digunakan oleh peneliti adalah *CourseLab 2.4*.. Aplikasi *CourseLab 2.4* tentunya memiliki kelebihan tersendiri dibandingkan *Microsoft Powerpoint*. Beberapa kelebihan Aplikasi *CourseLab 2.4* menurut Raharjo (2011:175), yaitu:

- 1) bersifat *freeware* (gratis);
- 2) dapat digunakan untuk membuat soal evaluasi;
- 3) kompatibel dengan LMS yang dipakai untuk mendesain web pembelajaran;
- 4) penggunaanya relatif praktis.

Aplikasi *CourseLab* menawarkan fitur yang memungkinkan pengguna agar dapat membangun interaksi multi objek dengan sangat mudah. Selain itu aplikasi *CourseLab* juga menyediakan banyak template yang dapat digunakan untuk memperluas dan meningkatkan dalam membangun bahan ajar. Membuat soal interaktif dalam aplikasi *CourseLab* juga terbilang mudah karena dapat langsung ditambahkan didalamnya. Oleh karena itu Aplikasi *CourseLab* dipilih sebagai media pembelajaran karena dapat memberikan pembelajaran interaktif yang dapat menarik daya tarik serta motivasi peserta didik.

2.3 Urgensi Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Sejarah

Pemakaian multimedia dalam pembelajaran disekolah tidak dapat terlepas dari komputer. Karena penggunaan komputer sebagai teknologi informasi dalam

menyampaikan materi pembelajaran memungkinkan peserta didik aktif serta dapat memperoleh umpan balik secara cepat dan akurat (Nandi, 2006:4). Komputer menjadi salah satu perangkat yang dapat menyajikan multimedia selain itu juga terdapat ponsel pintar yang semakin canggih yang juga mampu menjadi perangkat multimedia. Namun penggunaan ponsel pintar di beberapa sekolah di Indonesia sebagai perangkat multimedia masih menjadi permasalahan seperti penggunaannya yang masih dilarang dalam pembelajaran, sehingga penggunaan komputer masih menjadi yang utama sebagai perangkat multimedia.

Multimedia dalam pembelajaran sejarah tentunya harus diterapkan untuk mempermudah mempelajari sejarah. Media seperti video tentang proses kemerdekaan Indonesia yang diputar melalui komputer dengan pembelajaran pengulangan akan membuat peserta didik akan mudah paham dengan materi. Selain itu multimedia interaktif yang mampu memberikan umpan balik terhadap pembelajaran peserta didik juga merupakan hal yang harus dipertimbangkan untuk menerapkan multimedia interaktif dalam pembelajaran sejarah.

Adanya multimedia interaktif dalam pembelajaran sejarah akan sangat membantu tujuan pembelajaran sejarah itu sendiri. Menurut Kochhar (2008:51-53) tujuan pembelajaran sejarah di sekolah adalah mengembangkan pengetahuan, pemahaman, pemikiran kritis, keterampilan praktis, minat, dan perilaku. Dengan adanya multimedia interaktif, maka dalam mengembangkan pengetahuan pemahaman serta mempengaruhi minat dan perilaku peserta didik dalam pembelajaran akan tercapai.

Untuk mencapai pembelajaran sejarah yang mudah dan menyenangkan maka kehadiran multimedia interaktif di sekolah menjadi kebutuhan penting di era globalisasi, dimana teknologi sudah hampir menjadi kebutuhan manusia di era modern seperti saat ini. Selain itu multimedia yang memiliki fungsi sebagai alat bantu pendidik dalam memudahkan menyampaikan materi sejarah yang banyak juga menjadi alasan multimedia begitu penting dalam proses pembelajaran dan dibutuhkan dalam pembelajaran sejarah.

2.4 Daya Tarik Belajar

Mata pelajaran apapun pastinya memiliki daya tarik tersendiri yang dapat menarik perhatian peserta didik. Namun untuk menarik perhatian peserta didik, tidak cukup hanya dengan daya tarik mata pelajaran. Hal ini karena daya tarik juga tergantung dengan karakteristik peserta didik seperti bakat, kebutuhan dan kecenderungan atau pilihan dari peserta didik. Apabila peserta didik tidak memiliki bakat atau tidak mempunyai kebutuhan terhadap mata pelajaran maka peserta didik tidak akan memperhatikan mata pelajaran tersebut. Sedangkan kecenderungan yang dimaksud adalah dari bagaimana mata pelajaran tersebut diorganisasi dan disampaikan kepada peserta didik (Suranto, 2014:198). Jadi, kemampuan pendidik dalam melakukan strategi pengelolaan pembelajaran memegang peranan penting karena dapat menentukan dan mempengaruhi daya tarik peserta didik. Degeng (1989:176) menyatakan variabel penting yang menjadi dasar indikator daya tarik adalah penghargaan dan keinginan lebih, sehingga titik awal daya tarik belajar dapat diciptakan melalui pengorganisasian, penyampaian dan pengelolaan pembelajaran. Penghargaan dan keinginan lebih yang ditunjukkan peserta didik untuk lebih lama dalam mempelajari materi pelajaran merupakan hasil pembelajaran yang tidak hanya dipengaruhi daya tarik mata pelajaran itu sendiri, tetapi juga disebabkan oleh kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik seperti penyampaian materi yang menggunakan media tertentu yang mampu menciptakan penghargaan dan keinginan lebih itu.

Pendidik yang sudah melakukan strategi pengelolaan dan penyampaian pembelajaran yang baik akan membuat peserta didik tertarik pada pembelajaran. Suasana kelas yang kondusif juga akan menimbulkan kegembiraan peserta didik, karena peserta didik akan aktif terlibat dalam pembelajaran. Perasaan senang, semangat dan terlibat dalam pembelajaran akan berdampak dalam menarik perhatian peserta didik. Selain itu, untuk menarik perhatian peserta didik sebagai daya tarik menurut Cowley (2011:23), dapat dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

- 1) berperilaku kreatif terhadap yang terjadi saat kegiatan belajar mengajar berlangsung;

- 2) selalu membuat agar pelajaran menjadi menyenangkan dengan berbagai cara;
- 3) memiliki keberanian untuk menggunakan kegiatan yang orisinal dan eksperimental;
- 4) memanfaatkan segala sumber daya yang dapat menarik dan memikat;
- 5) melakukan sesuatu hal yang tidak biasa (berpikir lateral) ketika akan menyampaikan konsep atau ide yang baru.

Pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik tidak dapat berjalan apabila tidak disertai dengan persiapan yang baik. Uno dan Mohamad (2012:15) mengatakan, hal yang harus dipersiapkan oleh pendidik sebagai berikut:

- 1) mempersiapkan media pembelajaran dengan baik;
- 2) menyesuaikan lingkungan pembelajaran dengan objek materi yang akan dipelajari;
- 3) menyesuaikan metode pembelajaran dengan karakteristik peserta didik;
- 4) memposisikan peserta didik sebagai seorang yang perlu dilayani.

Peserta didik yang cenderung terus dan tetap belajar dianggap sebagai keberhasilan daya tarik dalam pembelajaran. Sedangkan media pembelajaran yang dianggap berhasil menarik daya tarik peserta didik dapat dilihat melalui komponen yang diklasifikasikan oleh Slameto (2003:58) sebagai berikut:

- 1) peserta didik fokus dan konsentrasi pada media yang sedang disajikan;
- 2) peserta didik mudah dalam menggunakan media yang disediakan;
- 3) tampilan kerangka isi yang menarik sehingga peserta didik tertarik untuk mempelajarinya;
- 4) peserta didik mudah memahami materi serta mampu menjawab butir soal yang disediakan;
- 5) peserta didik menggali pengetahuan sendiri atau mengeksplorasi materi yang sedang disajikan.

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa peneliti menggunakan indikator daya tarik dari Degeng, yakni: 1) penghargaan; 2) keinginan lebih. Jika setiap siswa menunjukkan indikator tersebut dalam pembelajaran maka pengukuran daya tarik sebagai hasil pembelajaran akan mengalami peningkatan.

2.5 Motivasi Belajar

Keefektifan dan kesuksesan pembelajaran di sekolah dipengaruhi beberapa faktor. Reid (2009:19) menyatakan, faktor kunci bagi kesuksesan pembelajaran adalah motivasi belajar. Sedangkan menurut Baharudin (2010:22) motivasi diartikan sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi keefektifan kegiatan belajar peserta didik. Motivasi juga dapat diartikan sebagai daya penggerak, oleh sebab itu, untuk mencapai kesuksesan pembelajaran peserta didik harus memiliki motivasi belajar. Gagne (1976:189) mengatakan motivasi merupakan kekuatan dari dalam termasuk sifat ingin tahu dan usaha penyelidikan. Jadi, apabila peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi, maka peserta didik akan mempunyai daya penggerak dalam mengikuti dan memiliki perhatian dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas.

Motivasi dianggap sangat penting bagi peserta didik. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006:85-86) pentingnya motivasi belajar antara lain:

- 1) memberikan kesadaran akan kedudukan pada awal belajar, proses, dan hasil akhir;
- 2) memberikan informasi tentang kekuatan usaha belajar antar peserta didik;
- 3) mengarahkan kegiatan belajar;
- 4) memperbesar semangat belajar;
- 5) menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan bekerja yang berkesinambungan.

Tingkat motivasi belajar yang dimiliki peserta didik tentunya berbeda-beda karena berasal dari diri sendiri. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006:97-100) faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yakni: 1) cita-cita atau aspirasi peserta didik; 2) kemampuan peserta didik; 3) kondisi peserta didik; 4) kondisi lingkungan peserta didik; 5) unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran; 6) upaya pendidik dalam membelajarkan pendidik. Berdasarkan faktor-faktor tersebut, motivasi dapat tumbuh dan berkembang oleh dorongan dari luar melalui upaya pendidik. Karena itulah seorang pendidik harus menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Kondisi yang dapat meningkatkan motivasi adalah lingkungan belajar, keterlibatan peserta didik secara langsung, mendorong

keberhasilan, transfer dan retensi (Hamalik, 1999:87). Pendidik yang dituntut untuk membangkitkan motivasi peserta didik harus membangun lingkungan belajar yang menyenangkan agar dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Indikator motivasi menurut Nana Sudjana (2009:61) ada lima yakni: 1) minat dan perhatian peserta didik; 2) semangat peserta didik dalam mengerjakan tugasnya; 3) tanggung jawab peserta didik dalam mengerjakan tugasnya; 4) reaksi peserta didik terhadap stimulus yang diberikan; dan 5) Perasaan senang dan puas. Sedangkan menurut Uno (2011:23) indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) adanya hasrat dan keinginan berhasil;
- 2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar;
- 3) adanya harapan atau cita-cita masa depan;
- 4) adanya penghargaan dalam belajar;
- 5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; dan
- 6) adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Apabila indikator-indikator tersebut terpenuhi dan dimiliki peserta didik, maka keefektifan dan kesuksesan pembelajaran di sekolah mampu tercapai. Selain itu upaya pendidik juga sangat diperlukan, dalam membangun lingkungan belajar yang menyenangkan, pendidik harus memperhatikan nilai-nilai apa saja yang terkandung dalam motivasi agar tercipta lingkungan belajar yang diinginkan. Hamalik (2008:161-162) mengatakan motivasi mengandung nilai-nilai sebagai berikut:

- 1) motivasi dapat menentukan tingkat keberhasilan kegiatan peserta didik. Pendidik harus pandai mengorganisasi kelas agar kesuksesan pembelajarn tercapai;
- 2) pembelajaran yang bermotivasi pada hakikatnya adalah pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, dorongan, motif, minat yang ada pada diri peserta didik;

- 3) pembelajaran dengan motivasi tinggi menuntut kreativitas pendidik untuk mencari cara yang tepat guna membangkitkan motivasi belajar peserta didik;
- 4) keberhasilan dalam membangkitkan dan menggunakan motivasi dalam proses pembelajaran erat kaitannya dengan pengaturan disiplin kelas;
- 5) asas motivasi merupakan suatu yang esensial dalam proses belajar dan pembelajaran.

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa peneliti menggunakan indikator motivasi belajar dari Nana Sudjana yakni: 1) minat dan perhatian peserta didik; 2) semangat peserta didik dalam mengerjakan tugasnya; 3) tanggung jawab peserta didik dalam mengerjakan tugasnya; 4) reaksi peserta didik terhadap stimulus yang diberikan; dan 5) Perasaan senang dan puas.

2.6 Hubungan Antara Multimedia Interaktif *Courselab* terhadap Daya Tarik dan Motivasi Peserta Didik

Multimedia interaktif dalam sebuah pembelajaran memudahkan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajarannya. Multimedia interaktif *Courselab* memberikan pengalaman interaksi dengan peserta didik karena memberikan umpan balik pada peserta didik. Umpan balik terhadap pelajaran dapat memacu peserta didik untuk termotivasi dan tertarik pada pelajaran. Selain itu penerapan multimedia interaktif *Courselab* yang memberikan menu dan navigasi yang mudah digunakan dapat merangsang peserta didik untuk mempelajari isi materi pelajaran.

Multimedia interaktif *Courselab* yang dapat memberikan umpan balik dapat memotivasi peserta didik. Hal ini membuat multimedia interaktif *Courselab* memenuhi tujuan media pembelajaran yakni untuk meningkatkan motivasi peserta didik. Pendidik dapat memanfaatkan multimedia interaktif *Courselab* untuk merealisasikan ide-ide pengajarannya dengan stimulus-stimulus yang dikemas dalam aplikasi *Courselab*. Dengan multimedia interaktif *Courselab* peserta didik

tidak lagi pasif dalam proses pembelajaran melainkan dapat menjadi penentu pembelajaran bagi dirinya sendiri.

Daya Tarik belajar peserta didik akan sangat berhubungan dengan multimedia interaktif *Courselab*, multimedia yang interaktif akan menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik cenderung ingin terus belajar karena mendapatkan pengalaman belajar yang menarik dari multimedia interaktif. Penggunaan multimedia interaktif *Courselab* kaitannya dengan daya Tarik belajar peserta didik sangat kuat, karena dengan adanya multimedia interaktif dalam proses pembelajaran membuat peserta didik semakin tertarik untuk mempelajari materi pelajaran termasuk dalam pembelajaran sejarah.

Multimedia interaktif *Courselab* dengan motivasi peserta didik pun memiliki hubungan. Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif *Courselab* berbasis komputer akan memberikan motivasi tinggi kepada peserta didik karena komputer sering dikaitkan dengan kesenangan, kreatifitas serta permainan. Jadi peserta didik yang diajak menggunakan komputer dalam proses pembelajaran akan merasa senang dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu dalam multimedia interaktif *Courselab* memberikan umpan balik sehingga dapat memacu motivasi peserta didik. Dengan pembelajaran mandiri menggunakan multimedia interaktif *Courselab*, peserta didik akan tertarik dan termotivasi sehingga cenderung untuk terus belajar.

2.7 Pengaruh Multimedia Interaktif *Courselab* terhadap Daya Tarik dan Motivasi Peserta Didik

Multimedia interaktif dalam pembelajaran sejarah dapat mempermudah pendidik dalam memberikan materi tentang sejarah, selain itu juga akan membantu mencapai tujuan pembelajaran sejarah. Menurut Zeembry (dalam Atmawarni, 2011:23) multimedia adalah media elektronik yang digunakan untuk menampilkan data-data multimedia berupa text, audio, gambar, animasi, video, dan interaksi. Penggunaan multimedia interaktif di dalam kelas akan menimbulkan komunikasi dua arah antara peserta didik dan media tersebut. Hal

ini terjadi karena multimedia interaktif dilengkapi dengan fitur atau alat navigasi yang dapat dioperasikan oleh peserta didik, sehingga peserta didik secara leluasa dapat memilih materi apa yang diinginkan. Zeembry menambahkan bahwa interaktifitas dalam multimedia diberi batasan sebagai berikut: 1) pengguna dilibatkan untuk berinteraksi dengan media atau program aplikasi; 2) multimedia interaktif bertujuan agar pengguna bisa mendapatkan materi yang diinginkan tanpa harus memahami semuanya.

Multimedia interaktif dalam pembelajaran dewasa ini sering dibuat dengan bantuan komputer, salah satunya *courselab* yang cukup mudah dalam menggunakannya (Raharjo, 2011:175). Aplikasi *courselab* memberikan kemudahan bagi pendidik dalam membuat bahan ajar serta media pembelajaran yang berkualitas. Sehingga pendidik akan mempunyai pilihan media dalam melaksanakan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas belajar. Untuk menarik perhatian peserta didik diperlukan persiapan tertentu. Menurut Uno dan Mohamad (2012:15) hal yang harus dipersiapkan oleh pendidik salah satunya adalah mempersiapkan media yang baik. Ali (2005) berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran dengan bantuan komputer memiliki pengaruh signifikan terhadap daya tarik peserta didik. Dengan penggunaan multimedia interaktif *courselab* yang memberikan kemudahan peserta didik dalam memilih materi dan memudahkan memahami materi, diharapkan peserta didik menjadi lebih tertarik terhadap pelajaran sejarah atau pelajaran apapun yang diajarkan. Sehingga peserta didik akan fokus mengikuti pelajaran agar dapat menyerap pelajaran secara optimal.

Penggunaan multimedia interaktif *courselab* bisa menjadi media baru dan menjadi pilihan dalam mengajarkan pembelajaran sejarah. Menurut Rohani dan Ahmadi (1995:61) memberikan stimulus baru dapat menumbuhkan motivasi peserta didik. Dengan menambah media baru, maka peserta didik tidak akan bosan dan akan lebih memperhatikan pelajaran. Selain itu, menggunakan multimedia interaktif *courselab* dalam proses pembelajaran dapat membantu guru menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan karena dapat memberikan umpan balik kepada peserta didik. Sehingga, dengan kondisi lingkungan belajar

yang menyenangkan tersebut dapat menumbuhkan motivasi peserta didik. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar akan merasa semangat dan senang untuk mempelajari sejarah dibandingkan dengan peserta didik yang kurang termotivasi untuk belajar sejarah.

Berdasarkan penjelasan diatas, bahwa menggunakan multimedia interaktif pada pembelajaran sejarah di sekolah memiliki pengaruh terhadap daya tarik peserta didik untuk mempelajari sejarah. Penggunaan multimedia interaktif *courselab* yang bisa dioperasikan oleh peserta didik dapat memberikan kemudahan dalam memahami materi pelajaran sejarah. Selain berpengaruh pada daya tarik belajar sejarah pada peserta didik, penggunaan multimedia interaktif *courselab* yang dapat membuat lingkungan belajar jadi menyenangkan dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik untuk mengikuti pelajaran sejarah.

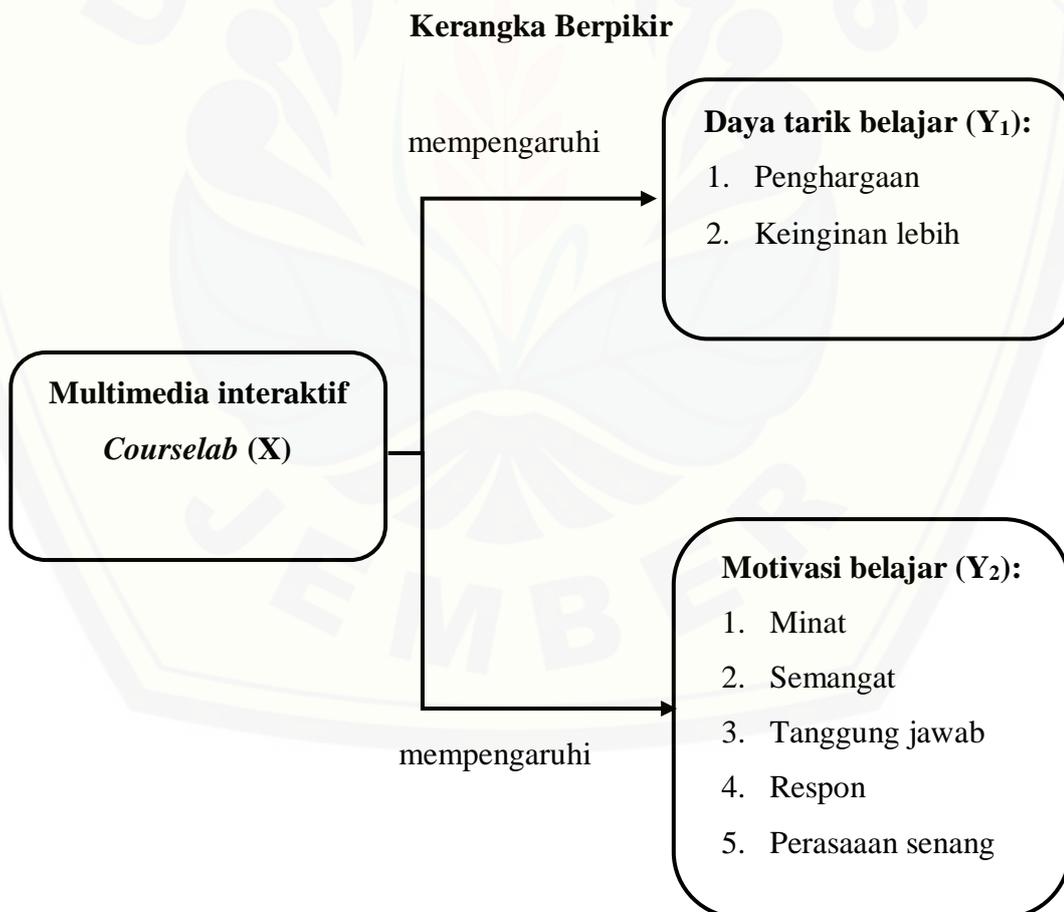
2.8 Kerangka Berpikir

Beberapa sekolah masih memiliki keterbatasan dan kekurangan pilihan dalam menggunakan media pembelajaran. Selain masih menggunakan media konvensional, para pendidik sudah berusaha menggunakan media pembelajaran, namun masih terbatas seperti menggunakan powerpoint. Jadi untuk pilihan media pembelajaran masih sedikit dan bisa berakibat pada peserta didik yang menjadi jenuh dan bosan. Permasalahan yang sering dihadapi oleh pendidik tentang keterbatasan waktu pun dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat waktu pembelajaran menjadi efektif dan efisien, serta dapat meningkatkan motivasi peserta didik, dan mengatasi kesalahpahaman peserta didik dari penjelasan yang disampaikan oleh pendidik (Ali, 2009:12).

Penggunaan multimedia interaktif *courselab* digunakan peneliti karena multimedia interaktif *courselab* dapat mempengaruhi ketertarikan peserta didik. Peserta didik akan memperhatikan media yang telah disajikan dan ikut terlibat dalam proses pembelajaran. Penggunaan multimedia yang belum pernah dipakai dalam pembelajaran akan membuat peserta didik merasa ingin lebih tahu tentang

media yang dipakai dan akan merasa senang dalam mempelajari materi. Menurut Rohani dan Ahmadi (1995:61) memberikan stimulus baru dapat menumbuhkan motivasi peserta didik.

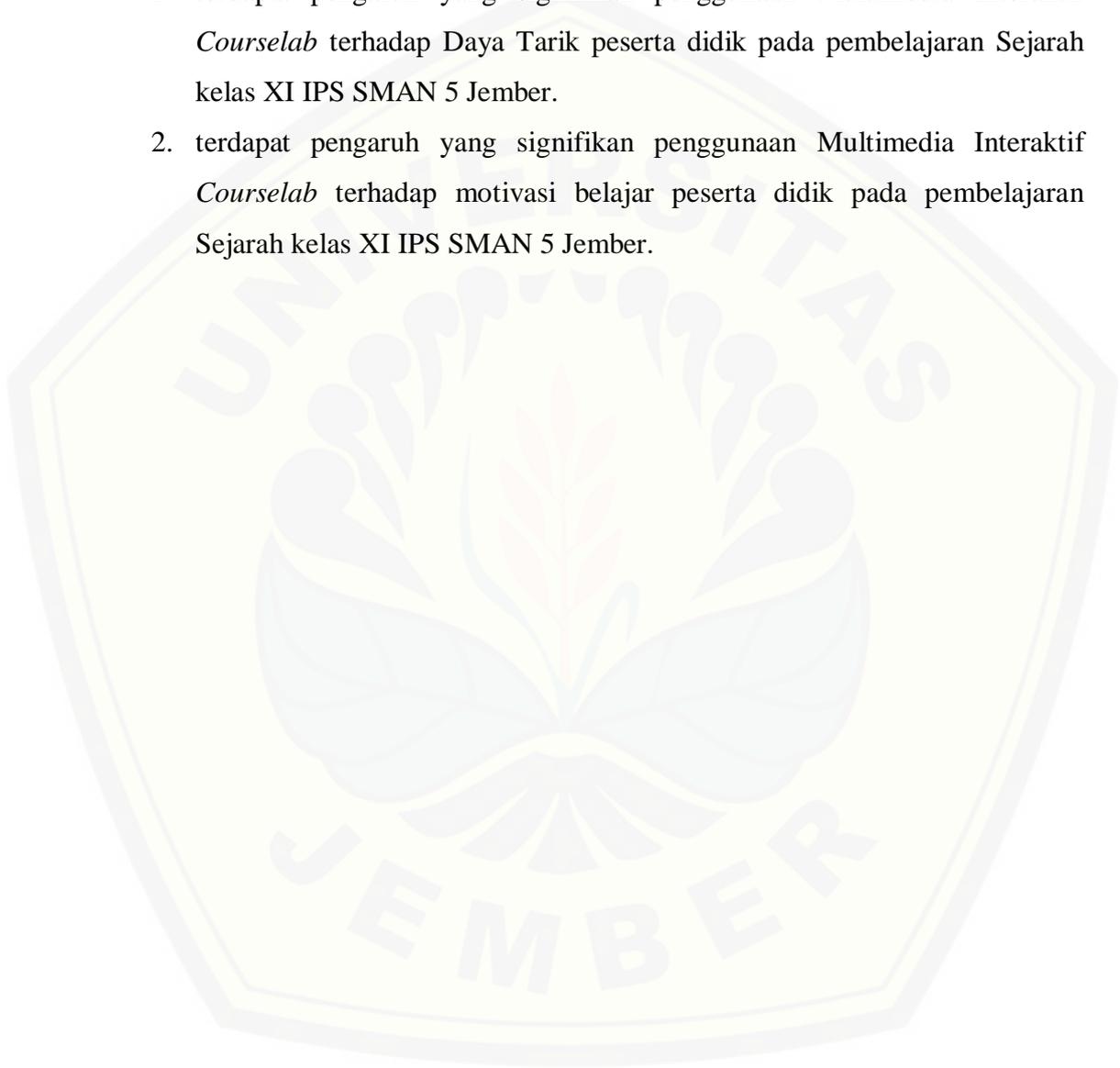
Proses penelitian ini diawali dengan menentukan kelas yang akan dijadikan kelas eksperimen. Kemudian kelas tersebut melakukan tes sebanyak dua kali. Sebelum pembelajaran menggunakan multimedia interaktif *courselab* diberikan *pretest* terlebih dahulu untuk mengetahui data yang diperlukan. Setelah proses pembelajaran menggunakan multimedia interaktif *courselab* selesai peserta didik melakukan *posttest*. Hasil dari *pretest* dan *posttest* tersebut, akan dijadikan data untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan multimedia interaktif *courselab* terhadap daya tarik dan motivasi belajar peserta didik. Berikut bagan kerangka berpikir pada penelitian ini.



2.9 Hipotesis

Dalam penelitian “Pengaruh Multimedia Interaktif *Courselab* terhadap Daya Tarik dan Motivasi Peserta Didik pada Pembelajaran Sejarah kelas XI IPS SMAN 5 Jember” hipotesis yang dapat ditarik, yaitu:

1. terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan Multimedia Interaktif *Courselab* terhadap Daya Tarik peserta didik pada pembelajaran Sejarah kelas XI IPS SMAN 5 Jember.
2. terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan Multimedia Interaktif *Courselab* terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Sejarah kelas XI IPS SMAN 5 Jember.



BAB 3. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis Penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2015:11) metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh dari perlakuan tertentu. Sedangkan menurut Sukardi (2003:179) metode penelitian eksperimen adalah metode yang sistematis untuk membangun hubungan yang terdapat fenomena sebab-akibat. Dari penjelasan diatas, maka peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen karena sesuai dengan tujuan dalam penelitian yaitu mengetahui pengaruh multimedia interaktif *Courselab* terhadap daya tarik dan motivasi peserta didik.

Penelitian ini juga menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif menurut Sugiyono (2015:14) adalah metode penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

3.2 Desain Penelitian

Beberapa bentuk desain penelitian eksperimen menurut Sugiyono (2015:108-109) yaitu: *Pre-Experimental Design*, *True Experimental Design*, *Factorial Design*, dan *Quasi Experimental Design*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *Pre-Experimental Design* dimana dalam desain ini, terbentuknya variabel dependen tidak hanya dipengaruhi oleh variabel independen, tetapi juga dapat dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak termasuk dalam variabel penelitian.

Bentuk *Pre-Experimental Design* yang digunakan peneliti adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Dalam desain ini, terdapat satu kelas atau

kelompok yang akan diberi perlakuan dengan menggunakan multimedia interaktif *courselab* pada pembelajaran sejarah. Untuk melihat pengaruh perlakuan, kelompok tersebut akan melakukan tes sebanyak dua kali menggunakan angket, yakni *pretest* untuk mengukur variabel dependen sebelum diberi perlakuan dan *posttest* untuk mengukur variabel dependen setelah diberi perlakuan. Desain penelitian ini tidak menggunakan kelas kontrol sebagai pembanding, melainkan menggunakan nilai *pretest* yang kemudian dibandingkan dengan nilai *posttest*. Racangan desain dalam penelitian ini ditunjukkan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 3.1 Desain *One-Group Pretest-Posttest Design*

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan (X)	<i>Posttest</i>
Kelompok yang diberi perlakuan	O ₁	Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif <i>courselab</i>	O ₂

Sumber: Sugiyono (2015:111)

Keterangan:

- O₁ : nilai *Pretest* sebelum menggunakan multimedia interaktif *courselab*
- O₂ : nilai *Posttest* setelah menggunakan multimedia interaktif *courselab*
- X : Perlakuan

Desain dalam penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan dan mengetahui perbedaan daya tarik dan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Pengaruh pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif *courselab* terhadap daya tarik dan motivasi belajar peserta didik adalah (O₂ – O₁).

3.3 Populasi

Populasi menurut Zuriyah (2009:116) adalah seluruh data yang menjadi perhatian oleh peneliti dalam satu ruang lingkup dan waktu yang telah ditentukan. Sedangkan menurut Sugiyono (2015:117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan diambil

kesimpulannya. Berdasarkan pendapat diatas, populasi adalah karakteristik yang dimiliki oleh objek atau subjek yang menjadi perhatian oleh peneliti untuk diteliti.

Pada penelitian eksperimen ini peneliti menggunakan Area Sampling (*Cluster Sampling*). Menurut Sugiyono (2015:121) *Cluster Sampling* digunakan untuk menentukan sampel bila objek yang akan diteliti sangat luas. Populasi yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPS SMAN 5 Jember. Kemudian dari beberapa kelas XI IPS, diambil sampel secara random untuk mendapatkan perlakuan menggunakan multimedia interaktif *courselab* pada pembelajaran sejarah. Sampel yang diambil secara random yakni kelas XI IPS 1 SMAN 5 Jember yang berjumlah 30 orang.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian menurut Kerlinger (2006:49) adalah konstrak atau sifat yang akan dipelajari. Jadi variabel penelitian dapat dibilang segala sesuatu yang ditetapkan peneliti untuk diteliti. Variabel dalam penelitian ini ada dua macam, yaitu variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen). Variabel independen adalah variabel yang akan mempengaruhi perubahan variabel dependen. Variabel independen dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif *courselab* (x). Sedangkan variabel dependen dalam penelitian ini ada dua, yakni variabel dependen satu adalah daya tarik belajar (y_1) dan variabel dependen dua adalah motivasi belajar (y_2). Variabel independen pada penelitian ini digunakan untuk mencari pengaruh terhadap dua variabel dependen yakni daya tarik dan motivasi belajar peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah pada kelas XI IPS SMAN 5 Jember.

3.5 Definisi Operasional

Berikut definisi operasional berdasarkan variabel yang terdapat dalam judul penelitian, antara lain (1) Multimedia interaktif *courselab*; (2) daya tarik belajar; dan (3) motivasi belajar. Berikut penjelasan dari masing-masing variabel:

Multimedia interaktif *courselab* adalah sebuah perangkat lunak yang dapat menggabungkan beberapa media seperti gambar, text, suara maupun video yang

kemudian disusun menjadi bahan ajar yang mudah digunakan. Pendidik dapat menyusun bahan ajar yang dapat memberikan interaksi kepada peserta didik serta mudah dioperasikan. Dengan demikian multimedia interaktif *courselab* dapat mempengaruhi daya tarik dan motivasi peserta didik dengan membuat para peserta didik memiliki keinginan lebih untuk terus mempelajari materi dan memberikan perhatian terhadap materi yang dipelajarinya.

Daya tarik belajar adalah ketertarikan peserta didik untuk terus mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada umumnya setiap mata pelajaran memiliki daya tarik tersendiri namun daya tarik setiap mata pelajaran tersebut juga dihasilkan oleh kualitas pembelajaran yang diberikan oleh pendidik melalui metode dan strategi pembelajaran. Metode pembelajaran yang menyenangkan yang disertai dengan media pembelajaran membuat peserta didik tertarik dan memiliki keinginan untuk lebih lama belajar serta strategi pembelajaran yang memberikan penghargaan atau hadiah akan menambah ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran. Oleh karena itu peneliti menggunakan indikator yang dikemukakan Degeng yakni: 1) keinginan lebih; dan 2) penghargaan.

Motivasi belajar adalah dorongan peserta didik melakukan suatu tindakan, seperti terdorong untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan terdorongnya peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran maka akan muncul hasil atau tercapainya tujuan yang diinginkan. Oleh karena itu peneliti menggunakan indikator yang dikemukakan Nana Sudjana antara lain: 1) minat dan perhatian peserta didik; 2) semangat peserta didik dalam mengerjakan tugasnya; 3) tanggung jawab peserta didik dalam mengerjakan tugasnya; 4) reaksi peserta didik terhadap stimulus yang diberikan; dan 5) Perasaan senang dan puas.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menyebarkan angket daya tarik dan motivasi belajar peserta didik untuk mencari tahu tingkat daya tarik dan motivasi peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah serta melakukan wawancara kepada pendidik mata pelajaran sejarah.

1) Angket

Angket atau kuisioner menurut Sugiyono (2015:199) merupakan teknik untuk mengumpulkan data dengan cara memberikan beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Dalam penelitian ini angket dibuat dalam bentuk pernyataan yang sesuai dengan indikator daya tarik dan motivasi belajar peserta didik. Pada angket daya tarik peserta didik terdiri dari 10 pernyataan dengan pilihan jawaban sesuai dengan skala likert. Sedangkan pada angket motivasi belajar peserta didik terdiri dari 25 pernyataan dengan pilihan jawaban sesuai dengan skala likert juga. Angket tersebut kemudian dibagikan kepada peserta didik di kelas XI IPS 1 SMAN 5 Jember. Tujuan dari penyebaran angket pada peserta didik yaitu untuk mendapatkan data atau informasi terkait sikap peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah selama proses pembelajaran berlangsung.

2) Wawancara

Wawancara menurut Sugiyono (2015:194) adalah teknik pengumpulan data dalam melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti. Proses memperoleh data dari interview atau wawancara dilakukan dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka dengan pendidik mata pelajaran sejarah untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan menitikberatkan lingkungan belajar peserta didik, proses pembelajaran sejarah, dan karakteristik peserta didik. Saat melakukan proses wawancara, peneliti menggunakan sebuah instrumen yakni pedoman wawancara. Pedoman wawancara tersebut digunakan dengan tujuan agar peneliti lebih mudah untuk mendapatkan dan memperoleh data yang dibutuhkan.

3.7 Instrumen Penelitian

Pada dasarnya penelitian adalah sebuah pengukuran terhadap fenomena yang terjadi disekitar kita. Dalam melakukan penelitian diperlukan alat ukur yang dapat membantu mengukur fenomena yang diamati, alat ukur ini biasanya disebut instrument penelitian. Ada bermacam-macam bentuk instrumen dalam penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2015:305) instrumen dalam penelitian kuantitatif

dapat berupa tes, pedoman wawancara, pedoman observasi, dan kuesioner atau angket. Pada penelitian ini, instrumen penelitian digunakan untuk mengukur daya tarik dan motivasi belajar peserta didik.

Penelitian ini terdiri dari tiga instrumen, yaitu: 1) instrumen pedoman wawancara untuk mendapatkan informasi tentang kondisi peserta didik; 2) instrumen peserta didik; dan 3) instrumen kuisisioner motivasi belajar peserta didik. Instrumen kuisisioner daya tarik dan kuisisioner motivasi belajar peserta didik menggunakan skala likert dari skor terendah 1 hingga skor tertinggi 4. Sebelum dilakukan penyebaran instrumen kepada peserta didik, terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas menggunakan program *software* IBM SPSS Statistic versi 23 for Windows. Pada penelitian ini, instrumen daya tarik dan motivasi belajar peserta didik menggunakan uji validitas konstruk.

3.8 Uji Instrumen Penelitian

3.8.1 Uji Validitas

Pada pengujian validitas, instrumen akan dilihat valid atau tidak. Jika instrumen itu valid berarti instrumen yang digunakan dapat mengukur apa yang akan diukur. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pengujian validitas konstruk dikarenakan memakai instrumen yang berbentuk nontes. Validitas konstruk digunakan untuk instrumen yang akan digunakan untuk mengukur konsep, baik yang bersifat performansi untuk mengukur sikap, minat, konsep diri, gaya kepemimpinan, motivasi, dan lain-lain. Menurut Arikunto (2011:83) uji validitas konstruk adalah uji validitas yang melihat seberapa jauh item-item tes dapat mengukur apa yang akan diukur sesuai dengan konsep khusus atau definisi konseptual yang sudah ditetapkan. Uji validitas konstruk ini digunakan untuk menguji instrumen anget daya tarik peserta didik dan angket motivasi peserta didik, dengan beberapa langkah seperti: menelaah secara teoritis dari konsep daya tarik dan motivasi belajar peserta didik, penentuan definisi konseptual dan definisi operasional, penentuan indikator-indikator, penyusunan item-item butir

pernyataan. Hal itu dimaksudkan agar masing-masing item butir pernyataan dalam indikator memiliki prosentase yang seimbang.

Uji coba validitas instrumen dilakukan pada peserta didik sejumlah 15 orang dari sampel yang akan diteliti. Setelah data ditabulasikan, maka pengujian validitas konstruk dilakukan dengan analisis faktor, yaitu dengan cara mengkorelasikan jumlah skor faktor dengan skor total dengan teknik korelasi *Product Moment Pearson* pada program *software IBM SPSS Statistic 23*. Bila hasil korelasi tiap faktor $> 0,514$ yang diperoleh dari r tabel, maka faktor tersebut merupakan konstruk yang kuat.

Hasil uji coba validitas instrumen penelitian (lihat lampiran 8 hal. 57). Berdasarkan hasil uji coba validitas konstruk instrumen daya tarik belajar dan motivasi belajar peserta didik diperoleh nilai r-hitung $> r$ -tabel yaitu 0,514. Sehingga dapat disimpulkan bahwa setiap item dalam instrument penelitian telah valid dan dapat dilakukan analisis data selanjutnya.

3.8.2 Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas merupakan proses pengukuran terhadap ketepatan dan konsistensi dari suatu instrumen dalam penelitian (Husaini, 2003:80). Pada pengujian reliabilitas suatu instrumen diukur dengan maksud sebagai jaminan bahwa instrumen yang digunakan adalah instrumen yang konsisten, sehingga bila digunakan beberapa kali dalam waktu yang berbeda tetap menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas diperlukan karena menjadi tolak ukur kebenaran data yang didapat dari penelitian.

Hasil pengujian reliabilitas instrumen dapat ditunjukkan oleh suatu angka yang disebut koefisien reliabilitas. Untuk mengetahui tingkat reliabel suatu instrumen harus melihat kategori koefisien reliabilitas. Guilford (1956:145) membagi kategori koefisien reliabilitas sebagai berikut:

- 1) 0,80 - 1,00: reliabilitas sangat tinggi
- 2) 0,60 - 0,80: reliabilitas tinggi
- 3) 0,40 - 0,60: reliabilitas sedang
- 4) 0,20 - 0,40: reliabilitas rendah

Pada penelitian ini uji reliabilitas instrumen penelitian daya tarik dan motivasi belajar peserta didik yang telah valid, selanjutnya diuji menggunakan teknik koefisien *Cronbach Alpha* dengan program *software* SPSS IBM SPSS Statistic 23. Hasil dari uji reliabilitas (lihat lampiran 9 hal. 67), maka dapat diketahui instrumen penelitian yakni angket daya tarik belajar dan motivasi belajar memiliki tingkat reliabilitas tinggi. Karena setelah di uji instrumen menunjukkan hasil valid dan reliabel, maka instrument tersebut dapat digunakan untuk penelitian.

3.9 Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan untuk mengolah data menjadi informasi sehingga data tersebut dapat dipahami dan menjadi solusi dari permasalahan yang ditemukan. Atau definisi lain dari analisis data yaitu kegiatan yang dilakukan untuk menubah data hasil dari penelitian menjadi informasi yang nantinya bisa dipergunakan dalam mengambil kesimpulan. Namun sebelum melakukan analisis data untuk menguji hipotesis, perlu dilakukan uji normalitas terlebih dahulu.

3.8.1 Uji Normalitas

Uji normalitas perlu dilakukan untuk mengetahui data berasal dari kelompok berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas merupakan salah satu langkah sebelum menganalisis data. Jadi dalam melakukan analisis data, terlebih dahulu harus menguji kenormalan distribusinya. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan metode *Kolmogorov Smirnov* dengan program *software* SPSS IBM SPSS Statistic 23.

Pada penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Multimedia Interaktif *CourseLab* Terhadap Daya Tarik dan Motivasi Peserta Didik Pada Pembelajaran Sejarah Kelas XI IPS SMAN 5 Jember” berdasarkan rumusan masalah dalam bab awal, bahwa penelitian ini akan menganalisis data daya tarik dan motivasi belajar Sejarah peserta didik. Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu:

1) Analisis data Pengaruh Multimedia Interaktif *Courselab* terhadap Daya Tarik Peserta Didik pada Pembelajaran Sejarah

Analisis data yang dilakukan untuk mengolah data dan mengetahui tentang pengaruh dari multimedia interaktif *courselab* terhadap daya tarik peserta didik pada pembelajaran sejarah adalah dengan melalui data angket daya tarik belajar peserta didik yang telah dibagikan sebelum dan setelah pembelajaran sejarah. Data dari angket daya tarik belajar peserta didik sebelum dan setelah pembelajaran sejarah kemudian dibandingkan untuk melihat apakah terdapat pengaruh dari penggunaan multimedia interaktif *courselab* pada pembelajaran sejarah. Teknik analisis data dilakukan melalui uji t sampel berpasangan. Uji t sampel berpasangan digunakan terhadap sampel tunggal untuk menguji perbedaan antara dua pengamatan.

Paired t test atau uji t berpasangan adalah teknik analisis uji beda pada subjek yang diuji untuk situasi sebelum dan sesudah perlakuan atau treatment. Proses pengolahan data dengan *Paired t test* dilakukan dengan program *software* SPSS IBM SPSS Statistic 23. Langkah selanjutnya setelah mendapatkan hasil dari uji t berpasangan adalah melihat tabel kritis t untuk acuan dalam pengambilan keputusan dari hipotesis yang telah dibuat.

2) Analisis data Pengaruh Multimedia Interaktif *Courselab* terhadap Motivasi Peserta Didik pada Pembelajaran Sejarah

Data yang akan dianalisis diambil dari angket motivasi belajar peserta didik yang diberikan sebelum dan setelah pembelajaran sejarah. Setelah itu data yang diperoleh kemudian dibandingkan untuk melihat apakah terdapat pengaruh dari penggunaan multimedia interaktif *courselab* pada pembelajaran sejarah. Teknik analisis data dilakukan melalui uji t sampel berpasangan. Uji t sampel berpasangan digunakan terhadap sampel tunggal untuk menguji perbedaan antara dua pengamatan.

Paired t test atau uji t berpasangan adalah teknik analisis uji beda pada subjek yang diuji untuk situasi sebelum dan sesudah perlakuan atau treatment. Proses pengolahan data dengan *Paired t test* dilakukan dengan program *software*

SPSS IBM SPSS Statistic 23. Langkah selanjutnya setelah mendapatkan hasil dari uji t berpasangan adalah melihat tabel kritis t untuk acuan dalam pengambilan keputusan dari hipotesis yang telah dibuat.

3.10 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dari hasil analisis uji beda rata-rata yang dilakukan pada subjek penelitian. Sebelum melakukan uji hipotesis, diharuskan melakukan uji normalitas terlebih dahulu. Dalam penelitian ini uji hipotesis menggunakan *paired t test*, hal selanjutnya adalah melakukan tes signifikansi yang berdasarkan rumus $(df) = N-1$. Kemudian setelah hasil diperoleh lihat dalam tabel kritik t. Bila:

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$

Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$

Tidak terdapat pengaruh yang signifikan multimedia interaktif *courselab* terhadap daya tarik dan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Sejarah sebelum dan setelah diberi perlakuan.

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$

Terdapat pengaruh yang signifikan multimedia interaktif *courselab* terhadap daya tarik dan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Sejarah sebelum dan setelah diberi tindakan.

Keterangan:

H_0 = hipotesis nihil / hipotesis nol

H_a = hipotesis kerja / hipotesis penelitian

μ_1 = simbol yang menunjukkan skor sebelum tindakan / *pretest*

μ_2 = simbol yang menunjukkan skor setelah tindakan / *posttest*



BAB 5. PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh dari analisis data serta pengujian hipotesis, maka dapat disimpulkan:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan multimedia interaktif *courselab* terhadap daya tarik belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah kelas XI IPS 1 SMAN 5 Jember. Hal ini ditunjukkan dari hasil skor angket yang diperoleh dan telah dilakukan analisis data dengan *paired t test* yang memiliki nilai $t_{hitung} (14,872) > t_{tabel} (2,045)$ dan nilai probabilitas $(0,000) < 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan multimedia interaktif *courselab* terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah kelas XI IPS 1 SMAN 5 Jember. Hal ini ditunjukkan dari hasil skor angket yang diperoleh dan telah dilakukan analisis data dengan *paired t test* yang memiliki nilai $t_{hitung} (24,230) > t_{tabel} (2,045)$ dan nilai probabilitas $(0,000) < 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

5.2 Implikasi

Hasil dari penelitian ini menunjukkan multimedia interaktif *courselab* dapat mempengaruhi daya tarik dan motivasi peserta didik pada pembelajaran sejarah kelas XI IPS 1 SMAN 5 Jember. Implikasi dari hasil penelitian ini yakni apabila pendidik menggunakan multimedia interaktif *courselab* maka daya tarik dan motivasi peserta didik pada pembelajaran sejarah akan meningkat.

5.3 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan yang dapat mempengaruhi hasil penelitian. Keterbatasan penelitian ini adalah karena peneliti menggunakan desain *Pre-Experimental Design* maka masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh.

5.4 Saran

Berdasarkan simpulan, implikasi, dan keterbatasan penelitian, maka disarankan:

1. pendidik diharapkan menggunakan multimedia interaktif *courselab* pada pembelajaran sejarah karena dapat meningkatkan daya tarik dan motivasi belajar peserta didik;
2. pendidik sejarah dan calon pendidik sejarah diharapkan dapat mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran lain agar dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran; dan
3. peneliti lain diharapkan dapat mengembangkan untuk penelitian lebih lanjut yang berkaitan penggunaan multimedia interaktif *courselab* dengan desain yang dapat mengontrol semua variabel luar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. 2009. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik. *Jurnal Edukasi*. Vol. 5 (1): 11-18.
- Ampa, A. T. 2015. The Implementation of Interactive Multimedia Learning Materials in Teaching Listening Skills. *English Language Teaching*. Vol. 8 (12): 56-62.
- Arsyad, A. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Atmawarni. 2011. Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran yang Inovatif di Sekolah. *Jurnal Ilmu Sosial*. Vol. 4 (1): 20-27.
- Baharudin, E. N. W. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Binanto, I. 2010. *Multimedia Digital: Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: ANDI.
- Cahyaningrum, R. 2016. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Pada Siswa Kelas VII di SMP Islam Al-Azhar Tulungagung". Tidak diterbitkan. *Skripsi*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Courselab. 2010. *CourseLab 2.4: Free Tool for Free People*. <http://store.courselab.com/free/CourseLab.2.4.pdf>.
- Cowley, S. *Panduan Manajemen Perilaku Siswa*. Terjemahan oleh Gina Gania. 2011. Jakarta: Esensi Erlangga Group.
- Cheng, G. 2009. Using game making pedagogy to facilitate student learning of interactive multimedia. *Australasian Journal Educational Technology*. Vol. 25 (2): 204-220.
- Degeng, I. N. S. 1989. *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gagne, R. M. 1976. *The Condition of Learning*. Florida: Harper Colling Publisher.

- Guilford, J.P. 1956. *Terjemahan. Fundamental Statistics in Psychology and Education*. New York: McGraw Hill.
- Hamalik, O. 1999. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hamid, A.R. 2014. *Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Hofstetter, F. T. 2001. *Multimedia Literacy*. Third Edition. New York: McGraw-Hill International Edition.
- Husaini, U., dkk. 2003. *Pengantar Statistika*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kerlinger, F. N. 2006. *Asas-Asas Penelitian Behavioral*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Kochhar, S. K. 2008. *Pembelajaran Sejarah (Teaching of History)*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Latuheru, Jhon D. 1988. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Masa Kini*. Jakarta: Depdikbud DIKTI P2LPTK.
- Majid, Abdul. 2007. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan SK Guru*. Bandung: PT Remaja Rosadakarya.
- Mubarok, K. dan Munoto. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software CourseLab Pada Kompetensi Kejuruan Teknik Listrik di SMKN 2 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Vol 5 (3): 793-799.
- Munir. 2009. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta
- Nandi. 2006. Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Geografi Di Persekolahan. *GEA Jurusan Pendidikan Geografi*. Vol. 6 (1):1-9.
- Pramono, G. 2008. *Manfaat Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Raharjo, N. E. 2011. Aplikasi Software CourseLab V.2.4 untuk Implementasi Model Pembelajaran Interactive Problem Solving Pada Mata Kuliah Matematika. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. Vol. 20 (2): 173-181.
- Reid, G. 2007. *Motivasi Siswa di Kelas: Gagasan dan Strategi*. Terjemahan oleh Hartati Widiastuti. 2009. Jakarta: Indeks.
- Rohani, A. dan Ahmadi, A. 1995. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Rusman. 2005. *Model-Model Multimedia Interaktif Berbasis Komputer*. Bandung: P3MP UPI.
- Sanjaya, W. 2009. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. 2009. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2003. *Bimbingan dan Penyuluhan Belajar di Sekolah*. Bandung: Usaha Nasional.
- Suranto. 2014. *Teori Pembelajaran & Pembelajaran Kontemporer*. Yogyakarta: LaksBang PRESSindo.
- Susanto, H. 2014. *Seputar Pembelajaran Sejarah (Isu, Gagasan, dan Strategi Pembelajaran)*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Susilana, R. dan Riyana, C. 2007. *Media Pembelajaran*. Cetakan Pertama. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Uno, H. B. 2011. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, H. B. dan Mohamad, N. 2012. *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Vaughan, T. 2004. *Multimedia: Making It Work*. Edisi Keenam. Yogyakarta: ANDI.
- Zuriah, N. 2009. *Metodologi Penelitian: Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Lampiran 1. Matriks Penelitian

Matriks Penelitian

TOPIK	JUDUL PENELITIAN	JENIS DAN SIFAT PENELITIAN	PERMASALAHAN	SUMBER DATA	METODE
1	2	3	4	5	6
Pengaruh Multimedia Interaktif <i>Courselab</i> terhadap Daya Tarik dan Motivasi Belajar	Pengaruh Multimedia Interaktif <i>Courselab</i> terhadap Daya Tarik dan Motivasi Peserta Didik Pada Pembelajaran Sejarah Kelas XI IPS SMAN 5 Jember	1. Penelitian Kuantitatif 1.1 Jenis Penelitian: Penelitian Eksperimen	1. Pemanfaatan media pembelajaran yang kurang maksimal 2. Pembelajaran Sejarah yang membosankan dan mempengaruhi daya tarik belajar dan motivasi belajar peserta didik 3. Perkembangan teknologi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang mempengaruhi daya tarik belajar dan motivasi belajar peserta didik	Hasil angket daya tarik belajar dan motivasi belajar peserta didik kelas XI IPS SMA N 5 Jember	1. Tempat penelitian di SMA N 5 Jember 2. Metode pengumpulan data adalah melalui angket, dan wawancara 3. Analisis data a. Uji t berpasangan

Lampiran 2. Data Peserta Didik**Data Peserta Didik Kelas XI IPS 1 SMAN 5 Jember**

No. Absen	Nama Peserta Didik	Jenis Kelamin	NIS
1.	Aldo Wiliyanto	L	3517
2.	Abu Rizal Basir	L	3771
3.	Achmad Hoirul Anwar	L	3774
4.	Achmad Gilang Lutfan Zulfikri	L	3785
5.	Andiko Riski S.	L	3806
6.	Ardelia Resti Calista	P	3813
7.	Ardiansyah Alif Pratama	L	3815
8.	Bima Gusti Mahendra	L	3830
9.	Chica Dewi Q.	P	3833
10.	Diva Arzy Adhitama	L	3852
11.	Dwiki Dana Iswana	L	3856
12.	Dzulkifli Rizki M.	L	3858
13.	Ekal Ramdhan Madani	L	3860
14.	Firdaus Fairus Dianti	P	3879
15.	Givta Triano Putra	L	3885
16.	Haqqul Yakin Setiawan	L	3888
17.	Haryo Bagus Wahyu R.	L	3890
18.	Ilham Rizqika Romadhoni	L	3895
19.	Korik Atul Hasanah	P	3906
20.	Liza Tania Octavia	P	3910
21.	Mega Rizka Cendikia	P	3926
22.	Moch. Erik Susanto	L	3934
23.	Mohammad Arifka A.	L	3940
24.	Nanda Martha K. P.	P	3957
25.	Rifqi Ardyani	P	3986
26.	Rino Agus Sofha	L	3987
27.	Rizky Ardiansyah	L	3991
28.	Sandi Nayowan	L	3999
29.	Siti Sarifah	P	4010
30.	Sofyan Yudistira	L	4012

Lampiran 3. Pedoman Wawancara

Pedoman Wawancara

Tujuan : untuk mengetahui lingkungan belajar, karakteristik peserta didik, serta pembelajaran sejarah yang berlangsung di sekolah

Bentuk : wawancara terbuka

Nama Pendidik : Nurul Hidayat, S.Pd.

1. Dukungan apa saja yang diberikan oleh sekolah untuk menunjang proses pembelajaran?
2. Hal apa saja yang dibutuhkan dalam mendukung proses pembelajaran?
3. Usaha apa saja yang saudara lakukan dalam membentuk kondisi belajar yang baik?
4. Model pembelajaran apakah yang menurut anda disukai oleh peserta didik?
5. Kesulitan apa yang dihadapi oleh peserta didik dalam menghadapi pembelajaran sejarah?
6. Tugas apakah yang disukai oleh peserta didik dalam menghadapi pembelajaran sejarah?
7. Menurut saudara, apakah peserta didik memiliki motivasi dalam proses pembelajaran sejarah?
8. Menurut saudara hal apa saja yang dibutuhkan dalam menunjang kualitas pembelajaran sejarah?
9. Apakah saudara selalu melakukan pembelajaran di dalam kelas?
10. Kesulitan apa yang saudara hadapi dalam menyampaikan materi Sejarah kepada peserta didik?
11. Permasalahan yang dihadapi saudara saat mengajar mata pelajaran sejarah?
12. Menurut saudara apakah yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran sejarah?
13. Media dan sumber belajar apa saja yang pernah saudara gunakan dalam proses pembelajaran sejarah?
14. Menurut saudara apakah tujuan pembelajaran sejarah sudah dapat tercapai?

Lampiran 4. Hasil Wawancara

Hasil Wawancara

- Peneliti : Dukungan apa saja yang diberikan oleh sekolah untuk menunjang proses pembelajaran?
- Pendidik : Sebenarnya ada dukungan dari sekolah berupa sarana prasarana, namun masih terbatas dan dirasa cukup kurang untuk menunjang proses pembelajaran.
- Peneliti : Hal apa saja yang dibutuhkan dalam mendukung proses pembelajaran?
- Pendidik : Untuk mendukung proses pembelajaran diperlukan sarana prasana yang cukup.
- Peneliti : Usaha apa saja yang saudara lakukan dalam membentuk kondisi belajar yang baik?
- Pendidik : Biasanya saya memakai peta konsep, penugasan, presentasi dan debat serta metode-metode pembelajaran yang sekiranya disukai peserta didik.
- Peneliti : Model pembelajaran apakah yang menurut anda disukai oleh peserta didik?
- Pendidik : Model pembelajaran seperti presentasi, debat dan memecahkan masalah.
- Peneliti : Kesulitan apa yang dihadapi oleh peserta didik dalam menghadapi pembelajaran sejarah?
- Pendidik : Peserta didik kesulitan dalam mengerjakan tugas karena sulit memahami materi sejarah.
- Peneliti : Media pembelajaran apakah yang disukai oleh peserta didik dalam menghadapi pembelajaran sejarah?
- Pendidik : Peserta didik selama ini menyukai media yang menampilkan peristiwa-peristiwa sejarah sehingga mempermudah peserta didik untuk memahami peristiwa sejarah yang terjadi.

- Peneliti : Menurut saudara, apakah peserta didik memiliki motivasi dalam proses pembelajaran sejarah?
- Pendidik : Peserta didik masih kurang motivasinya untuk belajar sejarah
- Peneliti : Menurut saudara hal apa saja yang dibutuhkan dalam menunjang kualitas pembelajaran sejarah?
- Pendidik : Untuk menunjang kualitas pembelajaran sejarah di kelas, menurut saya diperlukan media pembelajaran seperti video dan lain-lain.
- Peneliti : Apakah saudara selalu melakukan pembelajaran di dalam kelas?
- Pendidik : Dalam satu semester, biasanya 2-3 kali melakukan pembelajaran di luar kelas untuk menghilangkan kejenuhan.
- Peneliti : Kesulitan apa yang saudara hadapi dalam menyampaikan materi Sejarah kepada peserta didik?
- Pendidik : Materi sejarah terlalu banyak sehingga sulit untuk menyampaikan ke peserta didik karena kurang tertarik dan juga motivasi peserta didik yang masih kurang.
- Peneliti : Permasalahan yang dihadapi saudara saat mengajar mata pelajaran sejarah?
- Pendidik : Kerena materi sejarah yang terlalu banyak, sehingga keterbatasan waktu menjadi masalah yang sering dihadapi.
- Peneliti : Menurut saudara apakah yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran sejarah?
- Pendidik : Metode Pembelajaran yang tepat.
- Peneliti : Media dan sumber belajar apa saja yang pernah saudara gunakan dalam proses pembelajaran sejarah?
- Pendidik : Saya menggunakan video serta foto untuk media pembelajaran sejarah.
- Peneliti : Menurut saudara apakah tujuan pembelajaran sejarah sudah dapat tercapai?
- Pendidik : Masih belum tercapai.

Lampiran 5. Kisi-kisi Instrumen Angket

5a. Kisi-kisi Instrumen Angket Daya Tarik Belajar Peserta Didik

No.	Indikator	Deskriptor	Pernyataan	No. Item
1.	Penghargaan	Pemberian pujian atau apresiasi	Dengan pemberian pujian, saya lebih aktif dan tertarik menjawab pertanyaan	1
			Saya tertarik untuk bertanya jika diapresiasi/dipuji oleh pendidik	5
			Saya sangat tertarik jika pendidik memberikan pujian tertulis pada tugas atau buku catatan peserta didik yang mendapat nilai bagus	9
		Pemberian reward berupa barang / benda	Apabila pendidik memberikan reward, saya akan tertarik mengikuti pelajaran.	3
			Pendidik memberikan hadiah berupa benda pada peserta didik yang mendapatkan nilai paling tinggi dalam mengerjakan tugas	7
2.	Keinginan lebih	Memiliki rasa ingin tahu dalam	Saya mencari tahu terlebih dahulu materi pelajaran yang akan dibahas sehari sebelum pelajaran Sejarah dimulai	2
			Saat kegiatan pembelajaran saya selalu bertanya karena ingin tahu lebih banyak tentang materi yang diajarkan	6
			Setelah proses pembelajaran sejarah, saya tidak memperdalam materi lagi saat dirumah	10

No.	Indikator	Deskriptor	Pernyataan	No. Item
		Memiliki keinginan untuk lebih lama belajar	Saya ingin belajar lagi menggunakan multimedia interaktif	4
			Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif terasa cepat	8

5b. Kisi-kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar Peserta Didik

No.	Indikator	Deskriptor	Pernyataan	No. Item
1.	Perhatian peserta didik	Memiliki perhatian yang tinggi pada saat pembelajaran	Saya mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari pendidik	1
			Saya mencatat bagian-bagian penting berkaitan dengan materi yang disampaikan pendidik	6
			Saya berbicara hal yang tidak penting dengan teman ketika pendidik sedang menjelaskan	11
		Memiliki perhatian yang tinggi pada saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran	Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran Sejarah menarik perhatian saya untuk memperhatikan materi pelajaran	16
			Dengan menggunakan media pembelajaran, materi pembelajaran Sejarah dapat saya pahami dengan mudah	21
2.	Semangat peserta didik	Mengerjakan tugas dirumah dengan baik	Apabila mendapatkan tugas dirumah, saya akan mengerjakannya dengan baik	2
			Saya cenderung mengulangi materi pelajaran Sejarah yang saya dapatkan dari sekolah	7
			Saya mencari buku referensi jika saya merasa kesulitan dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik	12

No.	Indikator	Deskriptor	Pernyataan	No. Item
		Ikut aktif dalam pembelajaran didalam kelas	Saya bertanya kepada pendidik ketika pembelajaran berlangsung	17
			Saya bertanya kepada pendidik terkait tugas yang belum saya pahami	22
3.	Tanggung jawab peserta didik	Bertanggung jawab dalam pembelajaran didalam kelas	Saya meninggalkan kelas ketika pembelajaran berlangsung	3
		Bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan pendidik	Ketika pendidik memberikan tugas, saya langsung mengerjakannya	8
			Saya bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik	13
			Saya memanfaatkan waktu dengan baik dalam mengerjakan tugas	18
			Saya mengerjakan tugas yang diberikan tanpa mencontek pekerjaan kelompok lain	23
4.	Reaksi peserta didik terhadap stimulus	Terlibat dalam pembelajaran didalam kelas	Ketika pendidik bertanya saya menjawab dengan asal-asalan	4
			Saya berpartisipasi mengerjakan tugas dari pendidik	9
			Saya aktif menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik	14
			Saat memperhatikan pendidik ketika memberikan pertanyaan	19

No.	Indikator	Deskriptor	Pernyataan	No. Item
	yang diberikan		Saya mengalihkan pertanyaan jika saya tidak bisa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik	24
5.	Perasaan senang	Memiliki rasa senang dalam mempelajari pelajaran Sejarah	Saya senang mempelajari pelajaran Sejarah yang belum pernah saya pelajari	5
			Mempelajari pelajaran Sejarah itu menyenangkan	10
			Saya lebih memilih belajar Sejarah daripada bermain	15
			Saya mengeluh saat guru memberi tugas	20
	Memiliki rasa senang dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran	Mempelajari sejarah akan menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran	25	

Lampiran 6. Instrumen Pengumpulan Data (Angket)**6a. Angket Daya Tarik Tarik Belajar Peserta Didik**

Nama :

Kelas/No. Absen :

I. Petunjuk Pengisian Angket

1. Pengisian angket ini tidak akan mempengaruhi prestasi atau nilai raport anda. Mohon anda memberi jawaban sejujurnya dan sesuai dengan apa adanya.
2. Instrumen ini terdiri dari pernyataan dan pilihan jawaban. Silahkan beri jawaban anda dengan memberi tanda (\surd) sesuai dengan kondisi anda!
3. Serahkan jawaban anda jika anda sudah selesai mengerjakan angket ini!
4. Untuk menjawab pernyataan, pilihlah 4 (empat) alternatif di bawah ini dengan menggunakan tanda (\surd). Pada kolom yang telah disediakan.
 - a. 1 = jika anda tidak pernah melakukannya / Sangat tidak setuju
 - b. 2 = jika anda jarang melakukannya / Tidak setuju
 - c. 3 = jika anda sering melakukannya / Setuju
 - d. 4 = jika anda selalu melakukannya / Sangat setuju

II. Kuisisioner

No.	Pernyataan	Pilihan			
		1	2	3	4
1.	Dengan pemberian pujian, saya lebih aktif dan tertarik menjawab pertanyaan				
2.	Saya mencari tahu terlebih dahulu materi pelajaran yang akan dibahas sehari sebelum pelajaran Sejarah dimulai				
3.	Apabila pendidik memberikan reward, saya akan tertarik mengikuti pelajaran.				
4.	Saya ingin belajar lagi menggunakan multimedia interaktif				
5.	Saya tertarik untuk bertanya jika diapresiasi/dipuji oleh pendidik				

No.	Pernyataan	Pilihan			
		1	2	3	4
6.	Saat kegiatan pembelajaran saya selalu bertanya karena ingin tahu lebih banyak tentang materi yang diajarkan				
7.	Pendidik memberikan hadiah berupa benda pada peserta didik yang mendapatkan nilai paling tinggi dalam mengerjakan tugas				
8.	Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif terasa cepat				
9.	Saya sangat tertarik jika pendidik memberikan pujian tertulis pada tugas atau buku catatan peserta didik yang mendapat nilai bagus				
10.	Setelah proses pembelajaran sejarah, saya tidak memperdalam materi lagi saat dirumah				

5. pertanyaan positif

- a. jika siswa menjawab tidak pernah (1), maka skor yang di dapat adalah 1
- b. jika siswa menjawab jarang (2), maka skor yang di dapat adalah 2
- c. jika siswa menjawab sering (3), maka skor yang di dapat adalah 3
- d. jika siswa menjawab selalu (4), maka skor yang di dapat adalah 4

6. pertanyaan negatif

- a. jika siswa menjawab tidak pernah (1), maka skor yang di dapat adalah 4
- b. jika siswa menjawab jarang (2), maka skor yang di dapat adalah 3
- c. jika siswa menjawab sering (3), maka skor yang di dapat adalah 2
- d. jika siswa menjawab selalu (4), maka skor yang di dapat adalah 1

6b. Angket Motivasi Belajar Peserta Didik

Nama :

Kelas/No. Absen :

I. Petunjuk Pengisian Angket

1. Pengisian angket ini tidak akan mempengaruhi prestasi atau nilai raport anda. Mohon anda memberi jawaban sejujurnya dan sesuai dengan apa adanya.
2. Instrumen ini terdiri dari pernyataan dan pilihan jawaban. Silahkan beri jawaban anda dengan memberi tanda (\surd) sesuai dengan kondisi anda!
3. Serahkan jawaban anda jika anda sudah selesai mengerjakan angket ini!
4. Untuk menjawab pernyataan, pilihlah 4 (empat) alternatif di bawah ini dengan menggunakan tanda (\surd). Pada kolom yang telah disediakan.
 - a. 1 = jika anda tidak pernah melakukannya / Sangat tidak setuju
 - b. 2 = jika anda jarang melakukannya / Tidak setuju
 - c. 3 = jika anda sering melakukannya / Setuju
 - d. 4 = jika anda selalu melakukannya / Sangat setuju

II. Kuisisioner

No.	Pernyataan	Pilihan			
		1	2	3	4
1.	Saya mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari pendidik				
2.	Apabila mendapatkan tugas dirumah, saya akan mengerjakannya dengan baik				
3.	Saya meninggalkan kelas ketika pembelajaran berlangsung				
4.	Ketika pendidik bertanya saya menjawab dengan asal-asalan				
5.	Saya senang mempelajari pelajaran Sejarah yang belum pernah saya pelajari				
6.	Saya mencatat bagian-bagian penting berkaitan dengan materi yang disampaikan pendidik				

No.	Pernyataan	Pilihan			
		1	2	3	4
7.	Saya cenderung mengulangi materi pelajaran Sejarah yang saya dapatkan dari sekolah				
8.	Ketika pendidik memberikan tugas, saya langsung mengerjakannya				
9.	Saya berpartisipasi mengerjakan tugas dari pendidik				
10.	Mempelajari pelajaran Sejarah itu menyenangkan				
11.	Saya berbicara hal yang tidak penting dengan teman ketika pendidik sedang menjelaskan				
12.	Saya mencari buku referensi jika saya merasa kesulitan dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik				
13.	Saya bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik				
14.	Saya aktif menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik				
15.	Saya lebih memilih belajar Sejarah daripada bermain				
16.	Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran Sejarah menarik perhatian saya untuk memperhatikan materi pelajaran				
17.	Saya bertanya kepada pendidik ketika pembelajaran berlangsung				
18.	Saya memanfaatkan waktu dengan baik dalam mengerjakan tugas				
19.	Saat memperhatikan pendidik ketika memberikan pertanyaan				
20.	Saya mengeluh saat guru memberi tugas				

No.	Pernyataan	Pilihan			
		1	2	3	4
21.	Dengan menggunakan media pembelajaran, materi pembelajaran Sejarah dapat saya pahami dengan mudah				
22.	Saya bertanya kepada pendidik terkait tugas yang belum saya pahami				
23.	Saya mengerjakan tugas yang diberikan tanpa mencontek pekerjaan kelompok lain				
24.	Saya mengalihkan pertanyaan jika saya tidak bisa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik				
25.	Mempelajari sejarah akan menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran				

5. pertanyaan positif

- a. jika siswa menjawab tidak pernah (1), maka skor yang di dapat adalah 1
- b. jika siswa menjawab jarang (2), maka skor yang di dapat adalah 2
- c. jika siswa menjawab sering (3), maka skor yang di dapat adalah 3
- d. jika siswa menjawab selalu (4), maka skor yang di dapat adalah 4

6. pertanyaan negatif

- a. jika siswa menjawab tidak pernah (1), maka skor yang di dapat adalah 4
- b. jika siswa menjawab jarang (2), maka skor yang di dapat adalah 3
- c. jika siswa menjawab sering (3), maka skor yang di dapat adalah 2
- d. jika siswa menjawab selalu (4), maka skor yang di dapat adalah 1

Lampiran 7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)****(Pertemuan ke-1)**

Satuan pendidikan	: SMAN 5 JEMBER
Kelas / Semester	: XI / Genap
Mata Pelajaran	: Sejarah Nasional
Materi Pokok	: Kemerdekaan Indonesia
Alokasi Waktu	: 2x45 menit (1x pertemuan)

A. Kompetensi Inti:

- KI-1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI-2 : Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI-3 : Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI-4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar:

- 3.7 Menganalisis peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia

C. Indikator Pencapaian Kompetensi:

1. Menganalisis perbedaan pandangan antara para pemuda dengan Sukarno, Hatta dan kawan-kawan terkait dengan pelaksanaan kemerdekaan.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat menganalisis perbedaan pandangan antara para pemuda dengan Sukarno, Hatta dan kawan-kawan terkait dengan pelaksanaan kemerdekaan.

E. Materi Pembelajaran

1. Perbedaan pandangan antara para pemuda dengan Sukarno, Hatta dan kawan-kawan terkait dengan pelaksanaan kemerdekaan.

F. Metode Pembelajaran

Metode Pembelajaran: Ceramah bervariasi

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> a. Pendidik mengawali pembelajaran dengan berdoa dan memberi salam b. Peserta didik menyimak dan menanyakan jika ada penjelasan yang tidak dimengerti c. Menjelaskan tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran d. Memotivasi akan pentingnya menguasai materi ini dengan baik 	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> a. Pendidik mendeskripsikan perbedaan pandangan antara golongan muda dan golongan tua serta peristiwa Rengasdengklok. b. Peserta didik bersama teman sebangku berdiskusi mengenai perbedaan pandangan antara golongan muda dan golongan tua serta peristiwa Rengasdengklok c. Peserta didik membuat ringkasan yang menceritakan opini dan pandangan mengenai materi yang dipelajari. d. Pendidik menyuruh peserta didik untuk mempresentasikan hasil dari ringkasan yang telah dibuat 	65 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> a. Secara bersama-sama peserta didik menyimpulkan pembelajaran dengan dipandu oleh pendidik 	15 menit

	<ul style="list-style-type: none">b. Pendidik memberikan <i>post-test</i> kepada peserta didikc. Pendidik melakukan refleksi terkait materi yang telah dibahasd. Peserta didik mengisi angket daya tarik dan motivasi belajar sejarah	
--	---	--

H. Alat dan Sumber Belajar

1. Media Pembelajaran :
 - a. Powerpoint
 - b. Alat/Bahan : LCD proyektor
2. Sumber belajar
 - a. Buku pegangan guru (buku paket sejarah Indonesia kelas XI)
 - b. Buku pegangan siswa (buku paket sejarah Indonesia kelas XI)
 - c. Buku LKS
 - d. Internet, dan
 - e. Sumber-sumber lain

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
(Pertemuan Ke-2)

Satuan pendidikan : SMAN 5 JEMBER
Kelas / Semester : XI / Genap
Mata Pelajaran : Sejarah Nasional
Materi Pokok : Kemerdekaan Indonesia
Alokasi Waktu : 2x45 menit (1x pertemuan)

A. Kompetensi Inti:

- KI-1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI-2 : Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI-3 : Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI-4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar:

- 3.7 Menganalisis peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia

C. Indikator Pencapaian Kompetensi:

1. Menganalisis peristiwa Rengasdengklok.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan menggunakan multimedia interaktif *courselab* peserta didik dapat menganalisis peristiwa Rengasdengklok.

E. Materi Pembelajaran

1. Peristiwa Rengasdengklok.

F. Metode Pembelajaran

Metode Pembelajaran: *Kooperatif Learning*

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> a. Pendidik menunjuk salah seorang peserta didik untuk memimpin doa b. Peserta didik menyimak dan menanyakan jika ada penjelasan yang tidak dimengerti c. Menjelaskan tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran d. Menginformasikan bahwa pembelajaran akan menggunakan multimedia interaktif <i>courselab</i> dengan bantuan komputer 	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> a. Pendidik meminta peserta didik untuk membuka aplikasi <i>courselab</i> yang sudah disiapkan oleh pendidik b. Pendidik memberi penjelasan sedikit tentang media <i>courselab</i> c. Pendidik meminta peserta didik untuk mempelajari isi dari materi di aplikasi <i>courselab</i> d. Pendidik mendorong peserta didik untuk bertanya tentang sesuatu hal yang terkait dengan materi yang ada pada media <i>courselab</i> 	65 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> a. Pendidik memberikan ulasan singkat tentang materi yang baru saja dipelajari oleh peserta didik b. Pendidik menanyakan kepada peserta didik apakah sudah memahami materi yang baru dipelajari c. Sebagai refleksi pendidik bersama dengan peserta didik menyimpulkan yang baru berlangsung d. Peserta didik mengisi angket daya tarik dan motivasi belajar sejarah 	15 menit

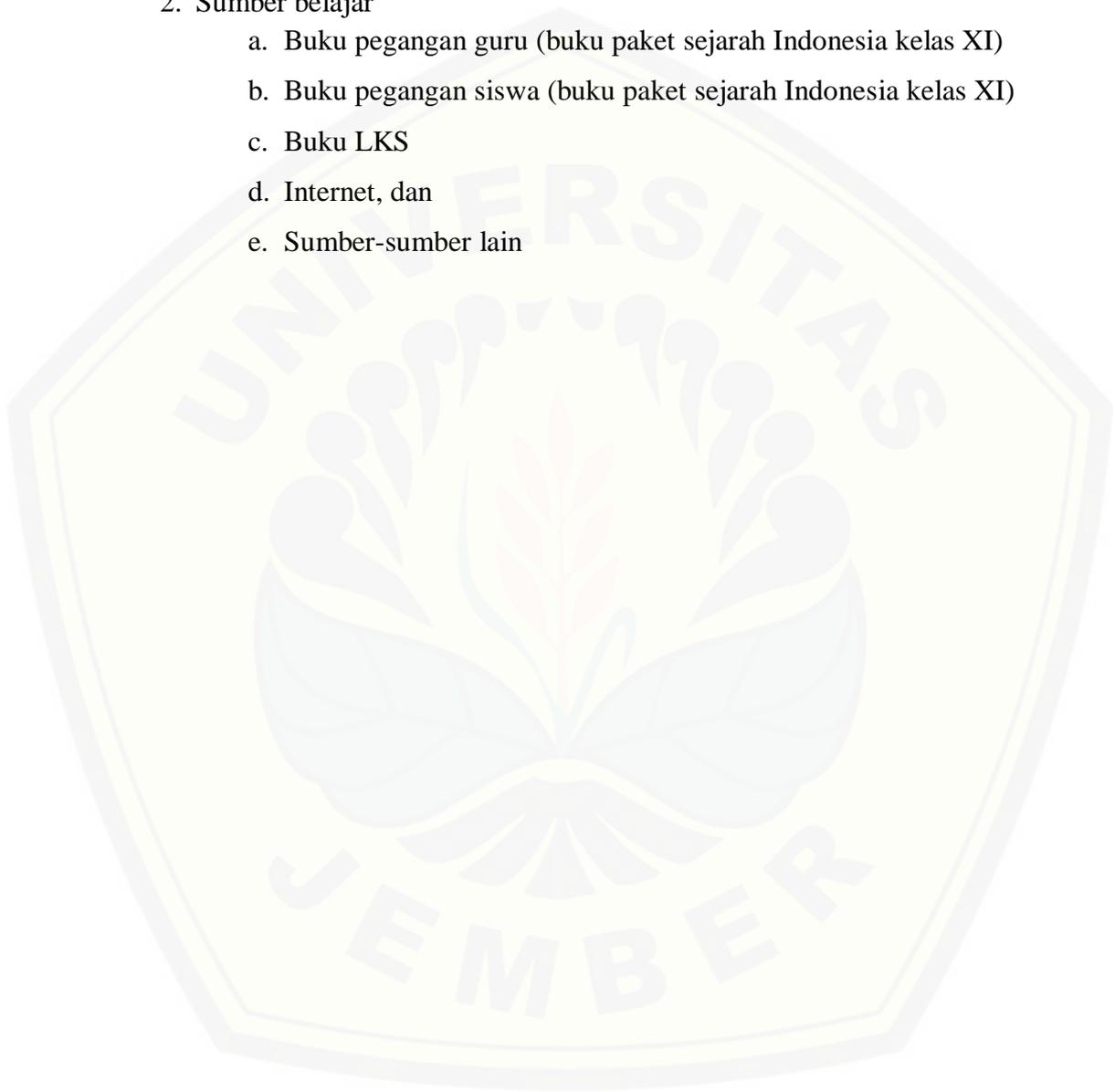
H. Alat dan Sumber Belajar

1. Media Pembelajaran :

- a. Aplikasi *Courselab*
- b. Alat/Bahan : Komputer

2. Sumber belajar

- a. Buku pegangan guru (buku paket sejarah Indonesia kelas XI)
- b. Buku pegangan siswa (buku paket sejarah Indonesia kelas XI)
- c. Buku LKS
- d. Internet, dan
- e. Sumber-sumber lain



Lampiran 8. Uji Validitas Instrumen Penelitian

8a. Hasil Uji Validitas Angket Daya Tarik Belajar Peserta Didik

Correlations

		Skor total			Skor total
Item 1	<i>Pearson Correlation</i>	.554*	Item 7	<i>Pearson Correlation</i>	.608*
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.032		<i>Sig. (2-tailed)</i>	.016
	<i>N</i>	15		<i>N</i>	15
Item 2	<i>Pearson Correlation</i>	.726**	Item 8	<i>Pearson Correlation</i>	.557*
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.002		<i>Sig. (2-tailed)</i>	.031
	<i>N</i>	15		<i>N</i>	15
Item 3	<i>Pearson Correlation</i>	.838**	Item 9	<i>Pearson Correlation</i>	.647**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.000		<i>Sig. (2-tailed)</i>	.009
	<i>N</i>	15		<i>N</i>	15
Item 4	<i>Pearson Correlation</i>	.821**	Item 10	<i>Pearson Correlation</i>	.871**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.000		<i>Sig. (2-tailed)</i>	.000
	<i>N</i>	15		<i>N</i>	15
Item 5	<i>Pearson Correlation</i>	.672**	Total	<i>Pearson Correlation</i>	1
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.006		<i>Sig. (2-tailed)</i>	
	<i>N</i>	15		<i>N</i>	15
Item 6	<i>Pearson Correlation</i>	.838**			
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.000			
	<i>N</i>	15			

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

**. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).*

8b. Hasil Uji Validitas Angket Motivasi Belajar Peserta Didik

Correlations

		Skor total			Skor total
Item 1	<i>Pearson Correlation</i>	.700**	Item 8	<i>Pearson Correlation</i>	.595*
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.004		<i>Sig. (2-tailed)</i>	.019
	<i>N</i>	15		<i>N</i>	15
Item 2	<i>Pearson Correlation</i>	.785**	Item 9	<i>Pearson Correlation</i>	.700**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.001		<i>Sig. (2-tailed)</i>	.004
	<i>N</i>	15		<i>N</i>	15
Item 3	<i>Pearson Correlation</i>	.595*	Item 10	<i>Pearson Correlation</i>	.781**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.019		<i>Sig. (2-tailed)</i>	.001
	<i>N</i>	15		<i>N</i>	15
Item 4	<i>Pearson Correlation</i>	.781**	Item 11	<i>Pearson Correlation</i>	.666**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.001		<i>Sig. (2-tailed)</i>	.007
	<i>N</i>	15		<i>N</i>	15
Item 5	<i>Pearson Correlation</i>	.611*	Item 12	<i>Pearson Correlation</i>	.611**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.016		<i>Sig. (2-tailed)</i>	.016
	<i>N</i>	15		<i>N</i>	15
Item 6	<i>Pearson Correlation</i>	.700**	Item 13	<i>Pearson Correlation</i>	.781**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.004		<i>Sig. (2-tailed)</i>	.001
	<i>N</i>	15		<i>N</i>	15
Item 7	<i>Pearson Correlation</i>	.785**	Item 14	<i>Pearson Correlation</i>	.771**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.001		<i>Sig. (2-tailed)</i>	.001
	<i>N</i>	15		<i>N</i>	15

		Skor total			Skor total
Item 15	<i>Pearson Correlation</i>	.700**	Item 21	<i>Pearson Correlation</i>	.781**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.004		<i>Sig. (2-tailed)</i>	.001
	<i>N</i>	15	Item 22	<i>Pearson Correlation</i>	.771**
Item 16	<i>Pearson Correlation</i>	.666**		<i>Sig. (2-tailed)</i>	.001
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.007		<i>N</i>	15
	<i>N</i>	15	Item 23	<i>Pearson Correlation</i>	.763**
Item 17	<i>Pearson Correlation</i>	.845**		<i>Sig. (2-tailed)</i>	.001
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.000		<i>N</i>	15
	<i>N</i>	15	Item 24	<i>Pearson Correlation</i>	.845**
Item 18	<i>Pearson Correlation</i>	.756**		<i>Sig. (2-tailed)</i>	.000
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.001		<i>N</i>	15
	<i>N</i>	15	Item 25	<i>Pearson Correlation</i>	.804**
Item 19	<i>Pearson Correlation</i>	.577**		<i>Sig. (2-tailed)</i>	.000
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.024		<i>N</i>	15
	<i>N</i>	15	Total	<i>Pearson Correlation</i>	1
Item 20	<i>Pearson Correlation</i>	.804**		<i>Sig. (2-tailed)</i>	
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.000		<i>N</i>	15
	<i>N</i>	15			

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

**. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).*

Lampiran 9. Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian

9a. Hasil Uji Reliabilitas Angket Daya Tarik Belajar Peserta Didik

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

<i>Case Processing Summary</i>			
		N	%
<i>Cases</i>	<i>Valid</i>	15	100.0
	<i>Excluded^a</i>	0	.0
	<i>Total</i>	15	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.895	12

<i>Item-Total Statistics</i>				
<i>No Item</i>	<i>Scale Mean if Item Deleted</i>	<i>Scale Variance if Item Deleted</i>	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	<i>Cronbach's Alpha if Item Deleted</i>
1	28.93	17.638	.465	.895
2	29.00	16.429	.653	.884
3	28.67	14.952	.777	.875
4	28.73	15.781	.767	.877
5	29.00	16.714	.589	.888
6	28.67	14.952	.777	.875

<i>Item-Total Statistics</i>				
<i>No Item</i>	<i>Scale Mean if Item Deleted</i>	<i>Scale Variance if Item Deleted</i>	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	<i>Cronbach's Alpha if Item Deleted</i>
7	28.80	16.600	.493	.897
8	29.00	17.857	.480	.895
9	28.93	17.210	.571	.890
10	28.87	15.124	.826	.871

9b. Hasil Uji Reliabilitas Angket Motivasi Belajar Peserta Didik**Reliability****Scale: ALL VARIABLES**

<i>Case Processing Summary</i>			
		N	%
Cases	Valid	15	100.0
	Excluded^a	0	.0
	Total	15	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

<i>Reliability Statistics</i>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.962	25

<i>Item-Total Statistics</i>				
No Item	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
1	69.67	119.524	.670	.961
2	69.53	119.267	.765	.960
3	68.73	122.352	.565	.962
4	69.27	118.781	.759	.960
5	69.40	119.686	.570	.962
6	69.67	119.524	.670	.961
7	69.53	119.267	.765	.960

<i>Item-Total Statistics</i>				
<i>No Item</i>	<i>Scale Mean if Item Deleted</i>	<i>Scale Variance if Item Deleted</i>	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	<i>Cronbach's Alpha if Item Deleted</i>
8	68.73	122.352	.565	.962
9	69.67	119.524	.670	.961
10	69.27	118.781	.759	.960
11	69.73	119.781	.634	.961
12	69.40	119.686	.570	.962
13	69.27	118.781	.759	.960
14	69.67	118.524	.748	.960
15	69.67	119.524	.670	.961
16	69.73	119.781	.634	.961
171	69.53	114.695	.823	.960
18	69.40	119.114	.732	.961
19	69.13	123.695	.552	.962
20	69.53	115.410	.778	.960
21	69.27	118.781	.759	.960
22	69.67	118.524	.748	.960
23	69.47	120.267	.743	.961
24	69.53	114.695	.823	.960
25	69.53	115.410	.778	.960

Lampiran 10. Uji Normalitas

10a. Uji Normalitas (*Pretest*)

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Daya tarik	Motivasi
N		30	30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	32.57	73.10
	Std. Deviation	4.023	10.990
Most Extreme Differences	Absolute	.110	.128
	Positive	.105	.128
	Negative	-.110	-.088
Test Statistic		.110	.128
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}	.200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

10b. Uji Normalitas (*Posttest*)

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Daya tarik	Motivasi
N		30	30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	36.37	80.20
	Std. Deviation	3.000	10.104
Most Extreme Differences	Absolute	.140	.086
	Positive	.113	.058
	Negative	-.140	-.086
Test Statistic		.140	.086
Asymp. Sig. (2-tailed)		.136 ^c	.200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Lampiran 11. Rekapitulasi Hasil Angket Daya Tarik Belajar sebelum dan setelah Menggunakan Multimedia Interaktif *Courselab* pada Pembelajaran Sejarah.

No. Absen	Skor	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	30	34
2	34	39
3	30	36
4	38	40
5	30	35
6	37	39
7	28	32
8	26	31
9	38	40
10	28	33
11	36	39
12	25	30
13	37	40
14	30	34
15	33	37
16	31	36
17	33	38
18	25	31
19	34	38
20	35	38
21	40	40
22	30	36
23	33	37
24	37	40
25	35	37
26	35	38
27	33	36
28	31	35
29	36	39
30	29	33

Lampiran 12. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar sebelum dan setelah Menggunakan Multimedia Interaktif *Courselab* pada Pembelajaran Sejarah.

No. Absen	Skor	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	62	69
2	71	79
3	77	82
4	89	95
5	53	61
6	69	75
7	69	76
8	77	83
9	94	99
10	75	81
11	84	90
12	58	65
13	69	76
14	77	84
15	61	69
16	66	73
17	64	71
18	52	61
19	72	80
20	77	86
21	97	99
22	75	83
23	73	81
24	84	90
25	73	80
26	81	90
27	77	86
28	70	79
29	86	92
30	61	71

Lampiran 13. Hasil T Test

13a. Hasil T Test data Daya Tarik Belajar sebelum dan setelah Menggunakan Multimedia Interaktif *Courselab* pada Pembelajaran Sejarah

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Daya Pretest	32.5667	30	4.02307	.73451
Tarik posttest	36.3667	30	2.99981	.54769

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Daya Tarik Pretest & posttest	30	.962	.000

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Daya Pretest - Tarik posttest	-3.80000	1.39951	.25551	-4.32258	-3.27742	-14.872	29	.000

13b. Hasil T Test data Motivasi Belajar sebelum dan setelah Menggunakan Multimedia Interaktif *Courselab* pada Pembelajaran Sejarah

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Motivasi	Pretest	73.1000	30	10.99012	2.00651
	Posttest	80.2000	30	10.10428	1.84478

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Motivasi	Pretest & posttest	30	.992	.000

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Motivasi	Pretest – posttest	-7.10000	1.60495	.29302	-7.69930	-6.50070	-24.230	29	.000