

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS INTERAKTIVE WHITEBOARD (IWB) UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK
(Study Kasus Di MTs Al-Amin Branta Pesisir Kabupaten Pamekasan)**

Syamsul Rijal¹, Mujiburrohman²
Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Madura

rijal.rij2211@gmail.com¹

rohman311286@gmail.com²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Interaktif Whiteboard (IWB) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. Penelitian ini dilakukan di MTs Al-Amin Branta Pesisir Kabupaten Pamekasan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian korelasi dengan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitiannya adalah Quasi Experimental Design. Desain yang digunakan yaitu Nonequivalent Control Group Design. Sampel yang digunakan terdiri dari dua kelas, kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan jumlah 90 peserta didik. Parameter penelitian yang diukur adalah tingkat pengaruh dan sebab akibat antara variabel independen (X) yang berupa Media Pembelajaran Interaktif Whiteboard dengan variabel dependen (Y) yaitu peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik di MTs Al-Amin Branta Pesisir Tlanakan Pamekasan. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif Koefisien korelasi dengan Korelasi Product-moment dan bantuan program SPSS 24.0 For windows. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Interaktif Whiteboard (IWB) dengan Motivasi Belajar Peserta Didik yaitu bahwa "r" kerja 0,792. jika dikonsultasikan dengan tabel interpretasi "r" product moment, maka nilai "r" kerja tersebut berada di antara 0,600-0,799 dengan interpretasi kuat. Hasil ini dapat ditunjukkan bahwa kelas Eksperimen memiliki pencapaian peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik yang secara signifikan lebih tinggi dari kelas kontrol.

Kata Kunci: Interaktif Whiteboard (IWB), Motivasi Belajar.

ABSTRACT

The research aims to find out how the adoption of the Interactive Whiteboard-based Learning Media implementation (IWB) is aimed at improving the motivations for learners. This research was conducted in MTs Al-Amin Branta Coastal District Pamekasan. The research method used is a correlation study method with a quantitative approach and the research type is Quasi Experimental Design. The design used is Nonequivalent Control Group Design. The samples used were two classes, the control class and the experimental class with a total of 90 students. The measured research parameters are the level of influence and cause of the result of independent variables (X) which are Interactive Whiteboard learning Media with the dependent variable (Y) is the increase in learning motivation for learners in MTs Al-Amin Branta coastal Tlanakan Pamekasan. Data analysis techniques using quantitative descriptive coefficient of correlation with correlation Product-moment and help SPSS 24.0 For Windows program. Data analysis results show that there is a significant influence of the Interactive Whiteboard-based Learning Media implementation (IWB) with the motivation to learn learners that "R" work 0.792. If consulted with interpretation table "R" Product moment, then the value "R" of the work is between 0,600-0,799 with strong interpretation. These results may be demonstrated that the experiment class has a significantly higher achievement in the student learning motivation.

Keyword : Interactive Whiteboard (IWB), Learning Motivation.

1. PENDAHULUAN

Dalam proses kegiatan belajar mengajar, guru sebagai sumber menuangkan pesan ke dalam simbol-simbol tertentu dan siswa sebagai penerima pesan menafsirkan simbol-simbol tersebut, sehingga dipahami sebagai pesan. Agar pesan yang disampaikan oleh sumber atau pesan tadi bisa juga sampai pada penerima pesan, maka dibutuhkan adanya wadah yang disebut dengan “Media” media ini disebut saluran (*channel*). Biasanya dalam proses komunikasi walaupun pesan (*message*) atau informasi sudah diberikan oleh sumber dan ditujukan kepada penerima melalui media akan tetapi tidak ada umpan balik maka proses komunikasi tidak sempurna.¹ Dalam menyampaikan pesan pendidikan diperlukan media pengajaran. Media pengajaran pendidikan adalah perantara/pengantar pesan guru kepada penerima pesan yaitu siswa. Media pengajaran ini sangat diperlukan dalam merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian sehingga terjadi proses belajar mengajar serta dapat memperlancar penyampaian pendidikan.²

Kegiatan dalam pembelajaran dapat memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Belajar merupakan suatu proses perolehan atau perubahan terhadap pengertian-pengertian yang mendalam (*insights*), pandangan-pandangan (*outlooks*), harapan-harapan, atau pola-pola berpikir,³ Media pembelajaran itu sendiri juga harus menjadi daya tarik untuk siswa. Hamalik⁴ menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat siswa dengan suatu hal baru, membangkitkan motifasi belajar, merangsang kegiatan pembelajaran dan meningkatkan belajar.⁵

Beragam fasilitas pembelajaran seharusnya membuat guru semakin bersemangat untuk mempelajari hal-hal yang baru untuk meningkatkan kualitas mengajarnya. Papan Interaktif/*Interactive Whiteboard* (IWB) yang sering dipakai oleh perusahaan-perusahaan besar bisa menjadi motivasi baru sebagai media pembantu guru di dalam kelas. *Interactive Whiteboard* (IWB) adalah suatu papan tulis besar, sensitif terhadap sentuhan pena khusus, yang apa bila dikondisikan dengan komputer/laptop dan proyektor akan menghasilkan sebuah media pembelajaran yang menarik.

Dengan bantuan sebuah papan tulis interaktif atau *interactive whiteboard* (IWB), pembelajaran dalam kelas dapat ditingkatkan secara digital dan interaktif melalui presentasi, permainan, kegiatan, contoh nyata dan banyak lagi. Diharapkan dengan menggunakan *interactive whiteboard* (IWB), pembelajaran akan lebih efektif, menyenangkan dan bermanfaat khususnya dalam pendidikan.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan di MTs Al-Amin Branta Pesisir Pamekasan. Pada proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas yang bertujuan untuk melatih pemahaman kepada siswa, guru hanya menjelaskan materi dan beberapa gambar kepada siswa kemudian siswa mendengarkan dan mengingat bagian dari konsep tersebut yang telah dijelaskan guru tanpa siswa terlibat dan mengalami langsung dalam kehidupan nyata, sebelum siswa diarahkan ke kelas praktik atau di lapangan/diluar kelas.

Pada kegiatan belajar yang harus menggunakan audio-visual atau alat peraga, siswa menghadapi beberapa kesulitan. Kesulitan tersebut misalnya jika siswa ingin mengetahui perubahan momen dan pergerakan perpindahan suatu alat atau sled dalam suatu program maka siswa harus pindah ke kelas praktek terlebih dahulu tersebut. Kesulitan selanjutnya yaitu ketika guru menjelaskan dengan hanya memberikan contoh gambar, siswa kurang memperhatikan guru, karena siswa kurang bisa terlibat langsung dalam belajar materi tertentu jika hanya dengan memberi contoh gambar dan menjelaskan.

Berdasarkan permasalahan yang ada di MTs Al-Amin Branta Pesisir Pamekasan tersebut maka diperlukan penerapan media Pembelajaran Berbasis

¹ Arif Sadiman, dkk, *Media Pengajaran: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Ed. I. Cet. III, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2003), hlm. 11

² Muhaimin, dkk, *Strategi Belajar (Penerapan Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam)*, (Surabaya : CV. Citra Media, 1996), hlm. 91

³ Dahar, R. W. (1996). *Teori-teori Belajar*. (Jakarta: Erlangga, 1996), hlm.

⁴ Omar Hamalik, *Media Pendidikan*. (Bandung: CiptaAdityaBakti, 1994), hlm

⁵ Aditya Eko Prasetyo, dkk, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Interactive Whiteboard Mata Pelajaran Transmisi Manual Motor*. Jurnal Inovasi

dan Teknologi Pembelajaran, Volume 2, Nomor 1 April 2015, hlm. 206

Interactive Whiteboard (IWB) untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam belajar.

2. PEMBAHASAN

2.1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut AECT (*Association for Education and Communication Technology*), "Media diartikan sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi. Sedangkan *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau bicarakan beserta instrument yang digunakan dalam kegiatan tersebut".⁶

Dari definisi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media adalah alat yang digunakan sebagai penyalur pesan dalam proses pembelajaran untuk memberikan stimulus pikiran, perasaan, dan menumbuhkan minat siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran yaitu penerima pesan tersebut. Bahwa materi yang ingin di sampaikan adalah pesan pembelajarannya serta tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar mengajar. Apabila dalam satu dan hal lain media tidak dapat menjalankan sebagaimana fungsinya sebagai penyalur pesan yang diharapkan, maka media tersebut tidak efektif dalam arti tidak mampu mengkomunikasikan isi pesan yang diinginkan dan disampaikan oleh sumber kepada sasaran yang ingin dicapai.

2.2. Fungsi dan Kegunaan Media Pembelajaran

Dipandang sebagai suatu sistem, maka dalam proses belajar mengajar terdapat sejumlah komponen, salah satunya adalah media. Media adalah salah satu komponen dalam proses belajar mengajar. Sehingga kedudukannya tidak hanya sekedar sebagai alat bantu mengajar, tapi sebagai bagian integral dalam proses belajar mengajar. Karena itu media juga memiliki fungsi dan kegunaan sebagai wujud pemecahan masalah belajar.

1). Fungsi Media Pembelajaran

Seperti yang telah dikemukakan, bahwa media mempunyai fungsi yang cukup berarti di dalam proses belajar mengajar, seperti di bawah ini :

Fungsi media dilihat dari segi perkembangannya, yaitu :

- a). Pada mulanya media berfungsi sebagai alat bantu mengajar
- b). Dengan masuknya audio-visual instruction, media berfungsi memberikan pengalaman konkret kepada siswa.
- c). Munculnya teori komunikasi menyebabkan media mempunyai fungsi sebagai alat penyalur pesan/informasi belajar.
- d). Adanya penggunaan pendekatan sistem dalam pembelajaran, media berfungsi sebagai bagian integral dalam program pembelajaran.
- e). Akhirnya, media bukan saja sebagai peraga bagi guru, tetapi pembawa informasi/pesan pembelajaran yang dibutuhkan siswa.⁷

2). Kegunaan Media Pembelajaran

- a). Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis
- b). Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti misalnya:
 - Obyek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model.
 - Obyek yang kecil dapat dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar.
 - Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi, lewat rekaman film, video, film bingkai, foto
 - Obyek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.
 - Konsep yang terlalu luas, dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.

3). Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media dapat berguna untuk :

- a) Menimbulkan kegairahan belajar

⁶ Karti Soeharto, dkk. *Teknologi Pembelajaran*, (Surabaya: SIC, 2003), hlm 98

⁷ Karti Soeharto, dkk. *Teknologi Pembelajaran*, hlm 104-106

- b) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan ungkungan dan kenyataan
- c) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.⁸

2.3. Interactive Whiteboard (Papan Tulis Interaktif)

Ellis⁹ dalam jurnalnya menjelaskan *Interactive Whiteboard (IWB)* sebagai Teknologi Smart Board adalah papan tulis yang bertindak sebagai layar sentuh ke komputer. Hal ini memberikan kesempatan pola pelajaran seolah-olah itu sebuah proyektor dasar atau papan, dengan kesempatan untuk visual, program bantu, akses internet, dan lain-lain. Memasuki abad ke-21, beberapa sistem operasi dan program telah dikembangkan untuk mengimplementasikan kerangka kerja yang lebih baik dalam membantu proses pengajaran mathematics. Program seperti Winplot dan ilmu ukur Sketchpad telah dilembagakan sumber daya computer membuat pembelajaran matematika lebih interaktif dan menarik.

Sedangkan menurut Al-Saleem¹⁰ *Interactive Whiteboard* adalah “An Interactive WhiteBoard is a touch-sensitive screen that works in conjunction with a computer and a projector. It is a presentation device that interfaces with a computer”, papan tulis interaktif merupakan layar yang peka terhadap sentuhan, yang bekerja menggunakan computer dan sebuah proyektor. Perangkat *interactive Board* dapat diartikan sebagai alat-alat perlengkapan presentasi berupa layar yang peka terhadap sentuhan, dan bekerja menggunakan computer dan proyektor. Fry, dkk¹¹ menjelaskan “... papan putih elektronik atau papan pintar adalah layar proyeksi berukuran sangat besar yang disambungkan dengan laptop ...”.

Perangkat *Interactive Board* juga dapat didefinisikan sebagai alat-alat perlengkapan berupa papan tulis atau papan pintar sebagai layar proyeksi berukuran besar yang disambungkan dengan laptop.

Kelebihan papan tulis interaktif menurut Fry, dkk¹² adalah, papan interaktif dapat menampilkan catatan-catatan yang ditempatkan di papan, dokumen-dokumen yang disimpan dalam komputer, dan halaman-halaman yang diunduh dari internet. Beberapa papan putih interaktif dapat menerima teks yang diketik pengajar. Dalam Komputer maupun catatan yang ditulis tangan secara langsung pada papan dengan menggunakan pena elektronik. Semua catatan yang diketik maupun dituliskan tersebut dapat dengan mudah disimpan sebagai dokumen dalam komputer, kedua jenis catatan tersebut kemudian juga dapat dikirimkan melalui email, dipublikasikan ke suatu halaman web, dimasukkan ke dalam suatu blog, atau dicetak dan dibagikan pada para mahasiswa/siswa. Pengajar juga dapat menyimpan suatu rekaman suara atau audio pendamping.

Adapun kekurangan menggunakan *interactive whiteboard* menurut Glover dalam Fry, dkk¹³ adalah waktu persiapannya, waktu yang dibutuhkan untuk menguasai peralatan ini serta, kebutuhan akan dukungan teknis untuk menangani permasalahan yang mungkin muncul. Interactive Whiteboards (IWB) dianggap sebagai teknologi instruksi paling revolusioner untuk berbagai jenjang pendidikan. Baru-baru ini studi penelitian memeriksa dampak dari dalam pengaturan ruangan kelas, penelitian ini tidak hanya melihat persepsi tapi juga memeriksa penggunaan terkini dan permintaan IWB untuk penerapannya di masa yang akan datang.

Salah satu perbedaan menggunakan IWB dengan papan tulis biasa menurut Wood dan Ashfield¹⁴ adalah kemampuan untuk memanfaatkan berbagai sumber daya digital untuk mendukung presentasi tersebut dan menavigasi materi tersebut dengan cepat sehingga menghindari kerugian efektifitas dalam belajardan mengajar. Kemampuan untuk menyimpan, mengedit dan mengambil data yang disimpan untuk pengembangan lanjutan dan kesempatan belajar dimasa depan jugadapat dengan

⁸ Karti Soeharto, dkk. *Teknologi Pembelajaran*, hlm. 106-107

⁹ Jason D. Ellis, Interactive SMART Board Technology: Does it Promote Individual Student Academic Achievement? *Education and Human Development Master's Theses*. (United States: State University of New York, 2010), hlm. 128

¹⁰ Basmah Issa Ahmad Al-Saleem. Ph.D. 2012. The Interactive Whiteboard In English As A Foreign Language (EFL) Classroom. *The World Islamic Sciences And Education University, Amman, Jordan. Vol 8, No. 3, Hal. 7-9.*

¹¹ Heather Fry, Steve Ketteridge, & Stephanie Marshall. *Handbook Teaching And Learning*. (Riau: Zanab Publishing, 2013), hlm. 465

¹² *Ibid.* hlm. 465

¹³ *Ibid.* hlm. 465

¹⁴ Ruth Wood, & Ashfield, Jean. 2008. The use of the interactive whiteboard for creative teaching and learning in literacy and mathematics: a case Study. *British Journal of Educational Technology. Volume. 39, No. 1. Hal 84-96.*

mudah dicapai dengan penggunaan teknologi IWB. Data yang disajikan di layar IWB dapat dihapus dan direvisi untuk memasukkan penjelasan yang dihasilkan dari diskusi dalam kelas.

Interaktif whiteboard merupakan whiteboard elektronik berbasis teknologi yang berfungsi menggantikan pola system presentasi tradisional yang dulunya menggunakan whiteboard biasa kini menjadi modern berbasis teknologi computerized, electronic dan digital. Perangkat ini elektronik yang dapat menggunakan tampilan proyeksi computer dari proyektor sebagai papan tulis biasa yang dapat mengendalikan gambar dalam computer tanpa menggunakan mouse atau keyboard. Teknologi ini memungkinkan pengguna untuk menulis atau menggambar diatas permukaannya secara langsung dan menyimpannya ke dalam komputer.

Konsep kerja dari *interactive whiteboard* ini adalah menghubungkan *interactive whiteboard* dengan perangkat komputer/laptop dan projector. Setelah ketiga perangkat tersebut terhubung maka proses operasional dalam sebuah presentasi yang biasanya dijalankan melalui komputer/laptop kini dapat langsung dijalankan langsung (touchscreen) pada perangkat *interactive whiteboard* tanpa menyentuh komputer/laptop.

Adapun manfaat dan keuntungan yang diperoleh dalam penggunaan interaktif pada proses belajar mengajar, yaitu :

- a. Memperlancar interaksi antara pengajar dan pelajar sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.
- b. Memberikan inovasi baru yang dapat meningkatkan motivasi belajar didalam kelas.
- c. Memberi kesempatan pengajar untuk berimprovisasi dalam memberikan presentasi tanpa harus menyentuh computer.

2.4. Motivasi Belajar

2.4.1 Pengertian Motivasi

Untuk dapat mendalami dan mempunyai suatu gambaran yang mendalam serta jelas mengenai motivasi belajar, maka hal ini penulis kemukakan menurut para cerdik pandai mengenai motivasi belajar, yaitu:

Menurut H. Mulyadi menyatakan bahwa motivasi belajar adalah membangkitkan dan

memberikan arah dorongan yang menyebabkan individu melakukan perbuatan belajar¹⁹.

Dan menurut Tadjab, motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan.²⁰

Sedangkan menurut Sadirman, motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual, peranan yang luas adalah dalam hal menimbulkan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar, siswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar²¹.

Dari pendapat ahli diatas penulis penulis mempunyai pemahaman bahwa yang dimaksud dengan motivasi belajar adalah motivasi yang mampu memberikan dorongan kepada siswa untuk belajar dan melangsungkan pelajaran dengan memberikan arah atau tujuan yang telah ditentukan.

Motivasi diakui oleh beberapa ahli psikologi sebagai hal yang amat penting dalam pelajaran di sekolah. Seseorang akan berhasil apabila dalam belajar, kalau pada dirinya ada keinginan untuk belajar. Keinginan atau dorongan inilah yang disebut dengan motivasi belajar. Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan.¹⁵

2.4.2 Faktor-faktor yang dapat Menimbulkan Motivasi Belajar

Dalam pembahasan sebelumnya telah disebutkan bahwa motivasi belajar dapat digolongkan menjadi tiga, yaitu :

1. Adanya kebutuhan
2. Adanya pengetahuan tentang kemampuan dirinya
3. Adanya aspirasi atau cita-cita¹⁶

¹⁹ Mulyadi, *Psikologi Pendidikan*, (Malang : Biro Ilmiah, FT. IAIN Sunan Ampel, 1991), hlm. 87

²⁰ Tadjab MA, *Ilmu pendidikan*, (Surabaya: Karya Abditama, 1994), hlm: 102

²¹ Sardiman AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar*, (Jakarta : CV. Rajawali Pers, 1990), hlm. 75

¹⁵ S.W. Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta: Grasindo, 1991), hlm. 92

¹⁶ Amir Dien Indra Kusuma, *Pengantar Ilm Pendidikan*, (Surabaya : Usaha Nasional, 1973), hlm. 163-164

menimbulkan motivasi jenis lain pada diri siswa, yaitu apa yang disebut ekstrinsik.¹⁷

Adapun penjelasan dari faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut :

1. Adanya kebutuhan

Pada hakikatnya semua tindakan yang dilakukan manusia adalah untuk memenuhi kebutuhan fisik maupun psikis. Oleh karena itu kebutuhan dapat dijadikan sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. Misalnya siswa ingin mengetahui isi dari suatu buku. Keinginan untuk mengetahui isi buku tersebut dapat menjadi pendorong yang kuat untuk belajar mempelajarinya, sebab apabila ia telah mempelajari buku tersebut berarti ia telah memenuhi kebutuhannya untuk mengetahui isi buku tersebut.

2. Adanya pengetahuan tentang kemajuan dirinya

Mengetahui kemajuan yang telah diperoleh dirinya baik berupa prestasi, pengalaman dan sebagainya merupakan faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. Oleh sebab itu dengan mengetahui prestasi dan pengalaman yang telah diperoleh, siswa akan dapat menentukan dirinya telah mencapai kemajuan atau bahkan kegagalan. Dengan demikian siswa akan terdorong untuk meningkatkan dan mempertahankan prestasi baiknya dan akan mengoreksi diri untuk memenuhi sebab-sebab kegagalannya. Oleh karena itu penting sekali adanya penilaian atau evaluasi terhadap keseluruhan kegiatan siswa secara kontinyu.

3. Adanya aspirasi atau cita-cita

Aspirasi atau cita-cita dalam belajar yang menjadi tujuan hidup siswa akan menjadi pendorong bagi seluruh kegiatannya dan pendorong bagi belajarnya. Aspirasi atau cita-cita tersebut sangat dipengaruhi oleh tingkat kemampuan siswa itu sendiri. Siswa yang memiliki tingkat kemampuan yang baik akan mempunyai cita-cita yang lebih realitis jika dibandingkan dengan siswa yang memiliki tingkat kemampuan yang rendah.

Dalam melaksanakan pendidikan sering dijumpai bahwa motivasi instrinsik yang demikian itu tidak selamanya dimiliki oleh peserta didik atau siswa. Karena itu, pendidik harus berusaha sebaik-baiknya untuk

3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian korelasi, metode korelasi ini berkaitan dengan pengumpulan data untuk menentukan ada atau tidaknya hubungan atau pengaruh antara dua variabel/lebih dan seberapa kuat tingkat hubungan atau pengaruhnya. (tingkat hubungan dinyatakan sebagai koefisien korelasi).¹⁸ Adapun dalam menganalisis data dengan menggunakan rumus *korelasi product moment*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu penelitian kuantitatif didasari pada filsafat positivisme yang menekankan fenomena objektif yang dikaji secara kuantitatif atau dilakukan dengan menggunakan angka, pengolahan statistik, struktur, dan percobaan terkontrol.

Sedangkan jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian *quasi eksperimental design*. Sugiyono¹⁹ mendefinisikan bahwa penelitian eksperimen yaitu penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah yaitu penelitian *quasi eksperimental design*. Suharsimi Arikunto²⁰ mendefinisikan penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari *treatment* pada subjek yang diselidiki. Cara untuk mengetahuinya yaitu membandingkan satu atau lebih kelompok eksperimen yang diberi *treatment* dengan satu kelompok pembanding yang tidak diberi *treatment*.

Peneliti akan mengukur pengaruh dan sebab akibat antara variabel independen (X) yang berupa Media Pembelajaran *Interactive Whiteboard* dengan variabel dependen (Y) yaitu peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik di MTs Al-Amin Branta Pesisir Tlanakan Pamekasan.

¹⁷ Tabrani Rusyan, dkk, *Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*, hlm. 104

¹⁸ Sumanto, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*, (Yogyakarta: Andi Offset, 1995), hlm 97

¹⁹ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Cetakan ke-19. (Bandung: CV Alfabeta, 2011), hlm. 107

²⁰ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), Cet. 5, hlm.272

Dalam penelitian *quasi eksperimental design*, peneliti menggunakan dua kelompok yang akan dijadikan objek penelitian yaitu kelompok pertama sebagai kelompok eksperimen yang akan menerima treatment yaitu pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media Pembelajaran *Interactive Whiteboard*, sedangkan kelompok kedua sebagai kelompok kontrol yaitu kelompok yang dijadikan sebagai pembandingan dalam penelitian eksperimental, kelompok ini tidak menerima treatment dalam penelitian ini yaitu pembelajaran dilaksanakan dengan tidak menggunakan media Pembelajaran *Interactive Whiteboard*.

Proses analisis data merupakan salah satu usaha untuk menemukan jawaban dan pernyataan dari rumusan-rumusan dan pelajaran-pelajaran atau hal-hal yang peneliti peroleh dari proyek penelitian. Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik koefisien korelasi. Koefisien korelasi adalah suatu alat statistik, yang digunakan untuk membandingkan hasil pengukuran dua variabel yang berbeda agar dapat menentukan tingkat hubungan antara variabel-variabel ini.²¹

Adapun langkah-langkah dalam menganalisis data di penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Analisis Deskriptif

- 1). Mencari rata-rata atau *Mean* dari Variabel X dan Variabel Y, dengan rumus sebagai berikut :

$$M_{\bar{X}} = \frac{\sum \bar{X}}{N}$$

$$M_{\bar{Y}} = \frac{\sum \bar{Y}}{N}$$

- 2). Mencari Varian / Skor Deviasi (SD), dengan rumus :

$$S_x^2 = \frac{\sum x^2}{d.k}$$

$$S_y^2 = \frac{\sum y^2}{d.k}$$

$$S_x = \sqrt{S_x^2}$$

$$S_y = \sqrt{S_y^2}$$

- 3). Mencari skor tertinggi X dan Y

- 4). Mencari skor tertinggi X dan Y

b. Analisis Uji Hipotesis

Analisis Uji Hipotesis Analisis ini digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis yang diajukan, adapun jalan analisisnya adalah melalui pengolahan yang akan mencari hubungan data variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y). Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

Peneliti menggunakan rumus Korelasi Product-moment. Adapun rumus yang digunakan adalah:

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}} \text{ (Sugiyono, 2013 : 183)}^{22}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi antara x dan y

$\sum xy$: Jumlah perkalian antara skor x dan skor y

x : Variable persepsi Peserta didik tentang media Pembelajaran *Interactive Whiteboard*

y : Variable Motivasi Belajar Peserta didik

Σ : Sigma (jumlah)

c. Analisis Uji Signifikansi

Analisis ini untuk membuat interpretasi lebih lanjut dengan jalan membandingkan antara nilai r hasil koefisien korelasi produk moment (r_{xy}) dengan nilai r tabel (r_t) dalam taraf signifikansi 1 % atau 5 % sebagai berikut: 1) Apabila nilai r_{xy} lebih besar dari pada r_t 1 % atau 5 % maka hasil yang diperoleh adalah signifikan. 2) Apabila nilai r_{xy} lebih kecil dari pada r_t 1 % atau 5 % maka hasil yang diperoleh adalah non signifikan.

Tabel 1:
Interpretasi nilai “r” *product moment*

Besarnya Nilai “r” <i>Product Moment</i>	Interpretasi
0,00-0,199	Sangat rendah
0,200-0,399	Rendah
0,400-0,599	Sedang
0,600-0,799	Kuat
0,800-1,000	Sangat Kuat

Sumber (Sugiono 2013:250)

Kemudian setelah di interpretasikan hasil penelitian diatas, peneliti akan mengkonsultasikan dengan menggunakan table harga kritik r Product Moment,

Kemudian untuk menginterpretasikan hasil penelitian diatas, peneliti akan menginterpretasikan dengan menggunakan t_t (nilai t table) :

Jika t_0 (t hasil) $\leq t_t$ (t table), H_0 diterima

Jika t_0 (t hasil) $\geq t_t$ (t table), H_a diterima

²¹ Suharsimi Arikunto, hlm.102-103

²² Sugiyono. hlm. 228

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

- Hasil pengolahan dan analisis data Control Group
- Hasil pengolahan dan analisis data Eksperiment Group
- Hasil pengolahan dan analisis data Control Group dan Eksperiment Group

Hasil analisis data Angket Control Group menunjukkan bahwa “r” kerja 0,370. jika dikonsultasikan dengan tabel interpretasi “r” product moment, maka nilai “r” kerja tersebut berada di antara 0,200 - 0,399 dengan interpretasi *rendah*. Perbandingan antara harga r_{xy} dengan harga kritik dalam tabel yaitu harga kritik r *Product Moment*. Berdasarkan pengolahan data tersebut diperoleh r_{xy} sebesar 0,792. Adapun harga dalam tabel untuk N sebesar 90 pada taraf signifikansi 1% adalah 0,270. Dengan kata lain $r_{xy} > r_t$ yaitu $0,370 > 0,270$. Sedangkan harga dalam tabel untuk N sebesar 90 pada taraf signifikansi 5% adalah 0,207. Dengan kata lain $r_{xy} > r_t$ yaitu $0,370 > 0,207$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis kerja (H1) dalam penelitian ini diterima, dan hipotesis nihil (Ho) ditolak.

Tabel : 2
Hasil Analisis Data Korelasi Control Group

Correlations			
		IWB_ Control	Motivasi_ Control
IWB_ Control	Pearson Correlation	1	.370**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	90	90
Motivasi_ Control	Pearson Correlation	.370**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	90	90

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

Tabel : 3
Kesimpulan Hasil Analisis Data Control Group

N	“r” kerja	Harga Kritik r		Besarnya Nilai “r” <i>Product</i>	Interpretasi Nilai r
		1 %	5 %		

				<i>Moment</i>	
90	0,370	0,270	0,207	0,200- 0,399	Rendah

Sedangkan Hasil analisis data Angket Eksperiment Group menunjukkan bahwa “r” kerja 0,792. jika dikonsultasikan dengan tabel interpretasi “r” product moment, maka nilai “r” kerja tersebut berada di antara 0,600-0,799 dengan interpretasi *kuat*. Perbandingan antara harga r_{xy} dengan harga kritik dalam tabel yaitu harga kritik r *Product Moment*. Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data tersebut diperoleh r_{xy} sebesar 0,792. Adapun harga dalam tabel untuk N sebesar 90 pada taraf signifikansi 1% adalah 0,270. Dengan kata lain $r_{xy} > r_t$ yaitu $0,792 > 0,270$. Sedangkan harga dalam tabel untuk N sebesar 90 pada taraf signifikansi 5% adalah 0,207. Dengan kata lain $r_{xy} > r_t$ yaitu $0,792 > 0,207$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis kerja (H1) dalam penelitian ini diterima, dan hipotesis nihil (Ho) ditolak.

Tabel : 4
Hasil Analisis Data Korelasi Eksperimen Group

Correlations			
		IWB_ Eksperimen	Motivasi_ Eksperimen
IWB_ Eksperimen	Pearson Correlation	1	.792**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	90	90
Motivasi_ Eksperimen	Pearson Correlation	.792**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	90	90

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

Tabel : 5
Kesimpulan Hasil Analisis Data Experiment Group

N	“r” kerja	Harga Kritik r	Besarnya Nilai “r”	Interpretasi Nilai r
---	--------------	-------------------	-----------------------	-------------------------

		1 %	5 %	Product Moment	
90	0,792	0,270	0,207	0,600-0,799	Kuat

Tabel : 6
Hasil Analisis Data Korelasi Control Group dan Eksperimen Group

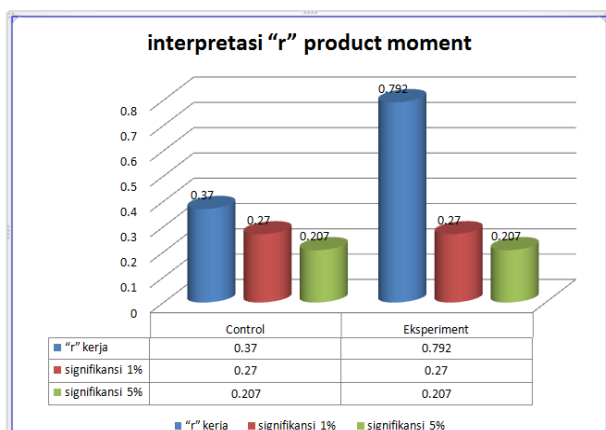
Correlations					
		IVB_Kontrol	Motivasi_Kontrol	IVB_Eksperimen	Motivasi_eksperimen
IVB_Kontrol	Pearson Correlation	1	.370**	0.017	0.064
	Sig. (2-tailed)		0	0.871	0.551
	N	90	90	90	90
Motivasi_Kontrol	Pearson Correlation	.370**	1	-0.048	0.071
	Sig. (2-tailed)	0		0.652	0.508
	N	90	90	90	90
IVB_Eksperimen	Pearson Correlation	0.017	-0.048	1	.792**
	Sig. (2-tailed)	0.871	0.652		0
	N	90	90	90	90
Motivasi_Eksperimen	Pearson Correlation	0.064	0.071	.792**	1
	Sig. (2-tailed)	0.551	0.508	0	
	N	90	90	90	90

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

Tabel : 7
Data Statistik Hasil Analisis Data Kelas Control Dan Kelas Experiment

Kelas	N	“r” kerja	Harga Kritik r		Besarnya Nilai “r” Product Moment	Interpretasi Nilai r
			1 %	5 %		
Control	90	0,370	0,270	0,207	0,200-0,399	Rendah
Experiment	90	0,792	0,270	0,207	0,600-0,799	Kuat

Gambar 1.
Grafik interpretasi “r” product moment



5. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan didapatkan kesimpulan bahwa Motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran *Interactive Whiteboard* memiliki peningkatan dibandingkan dengan peserta didik yang tidak menggunakan Media Pembelajaran *Interactive Whiteboard*, yaitu dengan nilai “r” kerja 0,792 dan jika dikonsultasikan dengan tabel interpretasi “r” product moment, maka nilai “r” kerja tersebut berada di antara 0,600-0,799 dengan interpretasi *kuat*.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Saleem, Basmah Issa Ahmad. 2012. *The Interactive Whiteboard In English As Aforeign Language (Efl) Classroom. The World Islamic Sciences And Education University, Amman, Jordan. Vol 8, No. 3.*
- Dahar, R. W. 1996. *Teori-teori Belajar*. Jakarta: Erlangga.
- Ellis, Jason D. 2010. *Interactive SMART Board Techology: Does it Promote Individual Student Academic Achievement? Education and Human Development Master's Theses*. United States: State University of New York.
- Fry, Heather., dkk, 2013. *Handbook Teaching And Learning*. Riau: Zanafa Publishing.
- Hamalik, Omar, 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Cipta Aditya Bakti.
- Kusuma, Amir Dien Indra, 1973. *Pengantar Ilmu Pendidikan*, Surabaya : Usaha Nasional.
- Muahaimin, dkk, 1996. *Strategi Belajar (Penerapan Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam,)* (Surabaya : CV. Citra Media.
- Mulyadi, 1991. *Psikologi Pendidikan*, Malang : Biro Ilmiah, FT. IAIN Sunan Ampel.

- Prasetyo, Aditya Eko, dkk, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Interactive Whiteboard Mata Pelajaran Transmisi Manual Motor*. Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran, Volume 2, Nomor 1 April 2015.
- Rusyan, Tabrani, dkk, *Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*, hlm. 104
- Sadiman, Arif, dkk, 2003. *Media Pengajaran: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Ed. I. Cet. III, Jakarta : PT Raja Garfindo Persada.
- Sardiman AM, 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar*, Jakarta : CV. Rajawali Pers.
- Soeharto, Karti, dkk. 2003. *Teknologi Pembelajaran*, Surabaya: SIC.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Cetakan ke-5. Bandung: CV Alfabeta.
- Tadjab, 1994. *Ilmu Pendidikan*, Surabaya: Karya Abditama.
- Winkel, S.W.1991. *Psikologi Pengajaran*, Jakarta: Grasindo.
- Wood. Ruth, & Ashfield, Jean. 2008. The use of the interactive whiteboard for creative teaching and learning in literacy and mathematics: a case Study. *British Journal of Educational Technology*. Volume. 39, No.1.