

PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA BERBASIS KOMPUTER OLEH GURU PAK TERHADAP MINAT BELAJAR

*Holong Parasian Sihombing)**

Holongsihombing1509@gmail.com.

Abstract - *The research aim was to determine the positive and significant effect between the use of computer-based multimedia on the learning interest of tenth-grade students of SMA Negeri 1 Pahae Julu in Academic Year 2018/2019. The research design was correlational research using descriptive and inferential statistic. The result of the analysis showed that $F_{count}=12,48 > F_{table}=1,51$, then H_0 was rejected and H_a was accepted. The study concluded that there was a positive and significant effect of the use of computer-based multimedia by Christian Education teachers on learning interest of tenth-grade students of SMA Negeri 1 Pahae Julu in Academic Year 2018/2019 reached 23,72%. Based on the result of the study, it is suggested to Christian Education teachers to apply computer-based multimedia to increase student's learning interest.*

Keywords: *Multimedia Computer-Based, Learning Intere*

PENDAHULUAN

Pendidikan sering diartikan secara sederhana yaitu sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai masyarakat dan kebudayaan.

Selanjutnya pendidikan diartikan sebagai usaha yang dijalankan oleh seseorang atau kelompok orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tingkah laku atau penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental.

Menurut **UU No. 20 Tahun 2003** tentang SISDIKNAS, yakni: Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana dalam proses pembimbingan dan pembelajaran bagi individu agar tumbuh berkembang menjadi manusia yang mandiri, bertanggung jawab, kreatif, berilmu, sehat dan berakhlak (berkarakter) mulia.

Pembelajaran adalah suatu disiplin yang menaruh perhatian pada upaya untuk meningkatkan dan memperbaiki proses belajar. Oleh karena itu, untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas, salah satu yang harus ada adalah guru yang berkualitas. "Guru yang berkualitas adalah guru yang memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yakni yang memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi

sosial kompetensi profesional" (UU RI No. 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen).

Yudhi (2008:1) mengatakan bahwa guru dituntut memiliki kemampuan secara metodologis dalam hal perancangan dan pelaksanaan pembelajaran. Termasuk didalamnya penguasaan dalam penggunaan media . **Ega (2016:3)** mengatakan bahwa "Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi intruksional dilingkungan siswa yang memotivasi siswa untuk belajar. Media pembelajaran dapat dimaknai sebagai alat yang membawa pesan dan informasi antara guru dan siswa" .

Menurut **Yudhi (2008:148)** Jika media dalam konteks pembelajaran diartikan sebagai bahasa maka Multimedia dalam konteks tersebut adalah Multibahasa yakni ada bahasa yang mudah dipahami oleh indra pendengaran, penglihatan dan lain sebagainya. Multimedia pembelajaran adalah media yang mampu melibatkan banyak indra dan organ tubuh selama proses pembelajaran berlangsung.

Menurut **Ega (2016:129)** "Multimedia merupakan perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang

digunakan sebagai sarana menyampaikan tujuan tertentu. Elemen informasi yang dimaksud diantaranya teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio dan video.”

Program multimedia memiliki kemampuan dalam menampilkan kombinasi beberapa unsur tayangan diatas menjadi Tampilan pesan dan informasi yang dapat dipelajari secara komprehensif oleh siswa. Kombinasi tayangan unsur teks, audio, gambar, video dan animasi, dalam menyampaikan pesan dan informasi dapat membuat program multimedia mampu memberikan pengalaman belajar yang mendekati realitas. Program multimedia dapat digunakan secara efektif dan efisien dalam aktivitas pembelajaran yang menerapkan beragam metode pembelajaran seperti presentasi, latihan berulang, demonstrasi, pemecahan masalah atau problem solving dan simulasi. Dengan demikian, maka multimedia akan sangat membantu tidak hanya guru dalam menyampaikan materi tetapi juga siswa sebagai subjek pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Penggunaan multimedia memberikan peranan yang penting dalam hal menimbulkan rasa senang kepada siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini berarti bahwa media pembelajaran tersebut mampu menumbuhkan minat pada diri siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Sidjabat (2000;109). “Guru sebagai salah satu unsur dalam proses belajar mengajar memiliki banyak peran, antara lain sebagai pengajar yang potensi, mengembangkan alternatif siswa dalam belajar. Guru PAK adalah orang yang tidak hanya mnegandakan pengetahuan tetapi juga membina akhlak mulia setiap peserta didik. Guru PAK harus dapat menciptakan suasana yang menarik dan juga bermanfaat yaitu dengan menampilkan multimedia pembelajaran yang menarik pula agar motivasi siswa untuk belajar Pendidikan Agama Kristen semakin bertumbuh dan berkembang sejalan dengan tujuan PAK yang sesungguhnya. Elida (Resnani, 2004) mengatakan bahwa betapapun baiknya potensi anak yang meliputi kemampuan intelektual atau bakat, baiknya materi yang diajarkan, maupun lengkapnya sarana belajar, tetapi jika siswa tidak memiliki motivasi belajar, maka proses belajar tidak akan berlangsung dengan optimal”.

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) Minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu atau gairah dan juga keinginan. Oleh karena itu, minat belajar pada diri siswa perlu diperkuat terus menerus. Agar siswa memiliki minat belajar yang kuat, pada tempatnya diciptakan suasana belajar yang menggembirakan.

Menurut **Slameto (2017:180)** “Suatu minat dapat di ekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktifitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian kepada yang lebih besar terhadap subyek tersebut.” dengan Mengembangkan minat terhadap sesuatu atau subjek tertentu dapat membantu siswa menghubungkan antara materi yang diharapkan untuk mempelajarinya dengan dirinya sendiri sebagai individu. Proses ini berarti menunjukkan pada siswa bagaimana pengetahuan atau kecakapan tertentu mempengaruhi dirinya sendiri, melayani tujuan tujuannya, memuaskan kebutuhan kebutuhannya. Bila siswa menyadari belajar merupakan suatu alat untuk mencapai beberapa tujuan yang dianggap penting, dan bila siswa melihat bahwa hasil dari pengalaman belajarnya akan membawa kemajuan pada dirinya kemungkinan besar ia akan berminat (dan bermotivasi) untuk mempelajarinya.

Dengan penggunaan multimedia pembelajaran pesan yang disampaikan kepada siswa lebih terarah. **Supriadi (2014:166)** mengemukakan pemanfaatan teknologi multimedia juga bisa dilakukan dengan pengembangan bahan ajar yang dapat meningkatkan minat siswa terhadap suatu materi ajar yang disampaikan oleh guru. Dengan demikian, mereka akan memperoleh makna yang mendalam terhadap apa yang telah dipelajarinya .

Namun, kenyataannya jauh dari harapan,dengan pengamatan penulis pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Pahae Julu. Ketika dalam pembelajaran guru PAK memberikan tugas untuk dikerjakan disekolah atau dirumah, mereka cenderung mengerjakan tugasnya dengan asal-asalan karena tidak adanya dukungan belajar yang membuat

mereka tertarik untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru sementara dari tugas yang diberikan, guru dapat melihat kemampuan siswa dalam menangkap isi pelajaran sejauh mana kecepatan belajarnya. Bahkan saat proses belajar mengajar ada siswa yang asyik mengerjakan kegiatan yang lain, mereka tidak enggan mengerjakan mata pelajaran lain saat guru sedang mengajarkan mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen.

Oleh karena itu dalam pembelajaran guru PAK diharapkan mampu dalam menggunakan multimedia berbasis komputer saat proses pembelajaran. Agar siswa dapat menerima pelajaran, memahami materi pelajaran dan, Sehingga siswa dapat memperoleh minat belajar yang maksimal.

Tujuan penelitian adalah “untuk mengetahui pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan Multimedia berbasis Komputer terhadap minat belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Pahae Julu Tahun Pelajaran 2018/2019

Menurut **Ega (2016:129)** “Multimedia merupakan perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana menyampaikan tujuan tertentu . elemen yang dimaksud adalah teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio, dan video.”

Sejalan dengan Mc Cormick yang dikutip oleh Asrar aspia (2013:11) “Multimedia adalah Kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar, dan teks”

Selanjutnya **Yudhi Munadi (2008:148)** “Multimedia pembelajaran adalah media yang mampu melibatkan banyak indera pendengaran, penglihatan, penciuman, peraba,dan lain sebagainya dalam bahasa lain Multimedia pembelajaran adalah media yang mampu melibatkan banyak indera dan organ tubuh selama proses pembelajaran berlangsung.

Dari ketiga defenisi tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan penggabungan teks, gambar,grafis, animasi, audio, dan video yang bertujuan menyampaikan sajian informasi pembelajaran yang menyenangkan dan menarik

yang dapat merangsang seluruh indera manusia sehingga proses belajar mengajar terjadi.

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan bahan ajar multimedia berbasis komputer dalam pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti, tujuan, materi, strategi dan evaluasi pembelajaran. Namun secara umum dapat digambarkan beberapa kriteria bahan ajar multimedia berbasis komputer yang baik sebagai berikut:

Menurut **Ega (2016:130-131)** sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, yaitu tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran. Karakteristik multimedia berbasis komputer adalah sebagai berikut: 1) Gabungan dari berbagai media. Multimedia memiliki lebih dari satu media yang konvergen multimedia bersifat menggabungkan, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual. 2) Interaktif. Multimedia memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna. 3) Bersifat mandiri. Multimedia bersifat mandiri dan memberi kemudahan dalam kelengkapan isi . multimedia pembelajaran dapat digunakan tanpa bimbingan orang lain. 4) Relevan dengan tujuan kurikulum. Multimedia haruslah relevan dengan ,kurikulum, yaitu kompetensi dasar dan standar kompetensi. 5) Mengembangkan kompetensi. Multimedia pembelajaran dimanfaatkan untuk mengembangkan kompetensi-kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa. Materi pembelajaran yang disampaikan melalui multimedia secara substansi harus memuat standart kompetensi yang memadai. 6) Alternatif media pembelajaran. Multimedia pembelajaran merupakan suatu alternatif baru dalam inovasi pembelajaran. Multimedia pembelajaran mampu memadukan pembelajaran dan teknologi. Teknik mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran ini dapat memperkuat, melengkapi, dan memperluas ketrampilan siswa dalam proses pembelajaran

Sejalan dengan **Asrar Aspia (2013:13)** yang mengatakan bahwa karakteristik Multimedia pembelajaran adalah: 1) Memiliki lebih dari satu media yang konvorgen, misalnya menggabungkan unsur audio dan video. 2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasikan sifat pengguna. 3) Bersifat

mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Menurut **Asyhar Rayandra (2011:173)**

mengemukakan beberapa kriteria bahan ajar multimedia yang baik sebagai berikut: a) Tampilan warna harus menarik baik dari sisi bentuk maupun kombinasi warna yang digunakan. b) Narasi atau bahasa harus jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik. c) Materi disajikan secara interaktif artinya memungkinkan partisipasi dari peserta didik. d) Kebutuhan untuk mengakomodasi berbagai model (styles) yang berbeda dalam belajar. e) Karakteristik dan budaya personal dari populasi yang akan dijadikan target. f) Sesuai dengan karakteristik siswa, karakteristik materi dan tujuan yang ingin dicapai. g) Dimungkinkan untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran dalam arti sesuai dengan sarana pendukung tersedia. h) Memungkinkan ditampilkan suatu virtual learning environment (lingkungan belajar virtual) seperti web-based application yang menunjang. i) Proses pembelajaran adalah suatu kontinuitas utuh, bukan sporadic dan kejadian terpisah-pisah (disconnected events).

Berdasarkan teori-teori yang telah dipaparkan maka dapat dibuat indikator sebagai berikut: 1) Tampilan warna harus menarik baik dari sisi bentuk kombinasi warna yang digunakan. Pemilihan warna dalam pengembangan multimedia pembelajaran merupakan hal penting yang turut menentukan kelayakan sebuah program paket multimedia, penggunaan warna yang sesuai dengan multimedia pembelajaran dapat membangkitkan minat, perasaan, perhatian dan kesediaan siswa dalam belajar. Oleh karena itu pemahaman yang baik dalam pemilihan warna sangat diperlukan bagi para pengembangan multimedia pembelajaran termasuk multimedia pembelajaran agama Kristen. Pewarnaan terhadap unsur-unsur multimedia harus memperhatikan keserasian/keselarasan (harmoni) warna. Unsur-unsur multimedia antara lain: teks, gambar, latar belakang, dan simbol-simbol. Pewarnaan terhadap unsur-unsur tersebut dapat memberikan kesan yang kuat dan mempermudah bagi siswa terhadap materi-materi yang terkandung dalam multimedia pembelajaran.

2) Narasi atau bahasa harus jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik. Narasi adalah ungkapan verbal yang dilontarkan secara searah oleh narator (bukan pemeran) berfungsi sebagai penyampaian informasi penting yang terkait dengan pesan dalam multimedia pembelajaran. Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti dan dipahami oleh siswa serta memberikan ilustrasi atau gambar yang biasa dilihat dalam kehidupan sehari-hari. 3) Materi disajikan secara interaktif artinya memungkinkan partisipasi dari peserta didik. Multimedia memiliki unsur interaktif antara pendidik dengan peserta didik. Multimedia menampilkan materi secara interaktif dalam artian siswa dilibatkan langsung dalam pembelajaran dengan multimedia. Interaktif dua arah ini akan menciptakan situasi dialog antara dua atau lebih peserta didik. Interaktif ini disebabkan pendidik akan menjawab persoalan-persoalan peserta didik dengan cepat disamping mengawasi perkembangan kognitif, afektif dan psikomotorik para peserta didik. Tidak hanya penyaji yang bertindak aktif dan agar proses pembelajaran tidak membosankan. Dan dapat memberikan solusi cerdas dalam memecahkan suatu permasalahan yang terdapat dalam materi. 4) Kebutuhan untuk mengakomodasi berbagai model yang berbeda dalam belajar.

Kombinasi berbagai mode manfaat maksimal secara tipikal dapat dicapai dengan mengkombinasikan beberapa mode pengajaran dalam suatu proyek. Kebaikan dari tiap-tiap mode bervariasi dengan tujuan pendidikan. Model yang solid dan seringkali digunakan adalah model tutorial untuk mengajarkan konsep dan pengetahuan dasar kemudian menggunakan simulasi untuk memperkuatnya serta dapat mengaplikasikannya.

Kemampuan siswa dalam proses belajar mengajar tentu berbeda-beda, tidak semua dapat menguasai suatu pelajaran. Ciri-ciri seorang siswa yang memiliki minat belajar menurut **Dalyono (2005:72)** adalah sebagai berikut: a) Memiliki perhatian yang tinggi dalam proses belajar mengajar. Jika seorang guru sedang mengajar suatu pelajaran dalam ruangan kelas maka diharapkan sekali seluruh siswa dapat memperhatikan dan memusatkan pikiran dengan sungguh-sungguh terhadap pelajaran yang diajarkan oleh guru tersebut akan kemungkinan siswa untuk memahami serta mengingat kembali pembelajaran tersebut. b)

Mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Untuk memahami sejauh mana seorang siswa dapat memahami pelajaran yang telah diberikan oleh guru maka seorang guru akan memberi tugas untuk dikerjakan siswanya. Seorang siswa yang benar-benar telah menguasai pelajaran tersebut maka ia akan bersemangat dalam mengerjakan tugas yang diberikan tugas.

Menurut **Sardiman (2003:83)** bahwa ciri-ciri siswa yang memiliki minat belajar adalah sebagai berikut : 1) Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah untuk orang dewasa. 2) Tekun Menghadapi tugas. 3) Lebih sering bekerja sendiri. 4) Kreatif. 5) Ulet menghadapi kesulitan. 6) Percaya diri. 7) Tenang mencari dan memecahkan masalah.

Menurut **Slameto (2003:85)** yang menjadi ciri-ciri minat belajar yaitu: 1) Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan. 2) Ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati 3) Adanya ketertarikan pada sesuatu aktivitas yang diminati. 4) Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan

Berdasarkan keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa minat sangat memegang peranan penting bagi diri seorang siswa dalam proses belajar mengajar untuk membangkitkan kegiatan dan meningkatkan prestasi.

METODE

Didalam penelitian yang dilakukan, harus dapat menyajikan data yang diperoleh baik metode observasi, wawancara, kuisioner, maupun dokumentasi. Menurut Sugiono (2013:148), statistika inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Berdasarkan pendapat tersebut maka penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis data statistik inferensial.

Penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Pahae Julu Kabupaten Tapanuli Utara. Penelitian dimulai pada bulan Februari sampai dengan Maret 2019.

Dalam mengumpulkan data penulis membuat langkah-langkah sebagai berikut: Sebelum soal diberikan kepada responden terlebih dahulu peneliti memberi penjelasan tentang maksud dan tujuan penelitian serta memberikan pengarahan tentang cara pengisian soal: 1) Memberikan soal untuk dijawab oleh responden. 2) Setelah soal dibagikan kepada responden diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang tersedia. 3) Kemudian soal dikumpulkan saat itu juga oleh peneliti.

Untuk membuktikan apakah hipotesis ditentukan penulis apakah diterima atau ditolak, maka dilakukan analisa data jawaban responden dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Membuat tabel distribusi jawaban responden berdasarkan alternatif jawaban. 2) Membuat tabel distribusi jawaban responden berdasarkan skor alternatif jawaban. 3) Menguji Hipotesa.

HASIL PENELITIAN

Dari pendistribusian hasil jawaban siswa tentang penggunaan multi media berbasis komputer oleh guru PAK, diketahui item dengan skor tertinggi adalah nomor 9 dengan skor 152 dan nilai rata-rata 3,62 yaitu banyak siswa menjawab bahwa guru PAK selalu menggunakan multimedia berbasis komputer dengan bahasa yang jelas sehingga membantu untuk lebih mudah memahami materi pelajaran yang diajarkan oleh guru PAK. Sementara nilai terendah dari item yang lain adalah nomor 7 dengan skor 112 dan nilai rata-rata 2,67 yaitu beberapa siswa menjawab bahwa guru PAK kadang-kadang menggunakan narasi yang sesuai dengan materi pelajaran dalam menyampaikan multimedia berbasis komputer. Rata-rata keseluruhan pencapaian penggunaan multimedia oleh guru PAK adalah 3,18 artinya guru PAK telah menggunakan multimedia dengan baik.

Dari pendistribusian hasil jawaban siswa tentang minat belajar siswa, diketahui item yang memiliki nilai bobot tertinggi adalah nomor 25 dengan skor

143 dan nilai rata-rata 3,40 yaitu banyak siswa menjawab bahwa siswa selalu tertarik dengan aktivitas pembelajaran dalam pelajaran Pendidikan Agama Kristen yang diajarkan guru PAK. Sementara nilai bobot terendah dari item yang lain adalah nomor 22 dengan skor 98 dan nilai rata-rata 2,33 yaitu masih ada beberapa siswa yang menjawab bahwa mereka kurang memiliki peranan yang tinggi untuk mengikuti pelajaran PAK. Pencapaian rata-rata keseluruhan untuk minat belajar siswa adalah 2,85 artinya siswa telah memiliki minat belajar siswa yang baik dalam mengikuti kegiatan belajar Pendidikan Agama Kristen setelah diterapkannya penggunaan multimedia.

Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai $r_{hitung}=0,487$ dibandingkan dengan nilai r_{tabel} untuk kesalahan 5% dan interval kepercayaan (IK) =100%-5%=95% dan untuk N=42 yaitu 0,304. Diperoleh perbandingan $r_{hitung}=0,487 > r_{tabel}=0,304$. Dengan demikian diketahui bahwa terdapat hubungan yang positif antara penggunaan multimedia berbasis komputer oleh guru PAK dengan minat belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Pahae Julu Tahun Pembelajaran 2018/2019.

Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai $t_{hitung}=7,241$ dibandingkan dengan nilai t_{tabel} untuk uji dua pihak dengan dk pembilang $\alpha=0,05$ dan dk penyebut $n-2=40$ yaitu 2,021. Diperoleh perbandingan $t_{hitung}=7,241 > t_{tabel}=2,021$. Dengan demikian diketahui bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan multimedia berbasis komputer oleh guru PAK dengan minat belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Pahae Julu Tahun Pembelajaran 2018/2019.

Dari uji regresi diperoleh: a) Persamaan regresi adalah $\hat{Y} = 14,56 + 0,47X$ persamaan regresi ini menunjukkan bahwa dalam keadaan konstanta=14,56 maka untuk setiap penambahan penggunaan multimedia berbasis komputer oleh

guru PAK akan meningkat minat belajar siswa sebesar 0,47 dari nilai satuan penggunaan multimedia berbasis komputer oleh guru PAK. b) Dari uji koefisien determinasi diperoleh nilai $r^2=0,2372$. Dari nilai determinasi (r^2) dapat diketahui persentase pengaruh antara penggunaan multimedia berbasis komputer oleh guru PAK terhadap minat belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Pahae Julu Tahun Pembelajaran 2018/2019 adalah: $(r^2) \times 100\% = 0,2372 \times 100\% = 23,72\%$ sementara 76,28% dipengaruhi oleh faktor lain sebagaimana yang diuraikan pada kajian pustaka, yaitu faktor internal meliputi faktor kesehatan, inteligensi, dan faktor eksternal meliputi faktor keluarga, sekolah, masyarakat.

Dari uji hipotesa diperoleh nilai dari daftar analisis varians di atas diperoleh nilai $F_{hitung}=12,48$ dan nilai ini lebih besar dari F_{tabel} dengan dk pembilang=k=21 dan dk penyebut=n-2=42-2=40 yaitu 1,51. Dengan demikian $F_{hitung}=12,48 > F_{tabel}=1,51$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat diketahui bahwa hipotesa penelitian yang diajukan oleh penulis yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan multimedia berbasis komputer oleh guru PAK terhadap minat belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Pahae Julu Tahun Pembelajaran 2018/2019.

Hasil penelitian ini menggambarkan kebenaran teori yang dikemukakan oleh **Daryanto (2011:54)** mengatakan apabila multimedia pembelajaran dipilih dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat, yang sangat besar bagi para guru dan siswa. Secara umum, manfaat yang diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja serta sikap belajar dapat ditingkatkan. Begitu juga menurut **Munir (2012:6)** bahwa dengan adanya multimedia pembelajaran dapat membantu guru untuk mendesain pembelajaran secara kreatif. Dengan desain pembelajaran yang kreatif maka diharapkan proses pembelajaran menjadi inovatif, menarik, lebih interaktif, lebih efektif, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, proses belajar mengajar dapat

dilakukan dimana saja dan kapan saja, serta sikap dan minat belajar siswa dapat ditingkatkan.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas kasih dan kuasaNya yang memberikan kekuatan kepada penulis dalam menyelesaikan penelitian. Penulis mengucapkan terima kasih kepada orangtua, bapak dan ibu dosen pembimbing dan penguji skripsi untuk bimbingan dan arahan kepada penulis.

PENUTUP

Simpulan

Multimedia merupakan penggabungan teks, gambar, grafis, animasi, audio, dan video yang bertujuan menyampaikan sajian informasi pembelajaran yang menyenangkan dan menarik yang dapat merangsang seluruh indera manusia sehingga proses belajar mengajar terjadi. Indikator penggunaan multi media berbasis komputer adalah: 1) Tampilan dalam gambar dengan kombinasi warna yang menarik, 2) menggunakan narasi atau bahasa yang jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik, 3) materi yang disajikan secara interaktif artinya memungkinkan partisipasi dari peserta didik, 4) kebutuhan untuk mengakomodasi berbagai model (styles) yang berbeda dalam belajar.

Minat belajar adalah suatu rasa senang, rasa suka dan rasa ketertarikan yang dimiliki seorang anak didik terhadap pelajaran, yang dilakukan oleh anak didik secara sadar disebabkan olah adanya rasa ketertarikan dan rasa keingin tahuan untuk melakukan suatu perubahan menuju perkembangan hidup yang lebih baik. Indikator minat belajar siswa adalah: 1) mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan, 2) ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati, 3) adanya ketertarikan pada sesuatu aktivitas yang diminati, 4) dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

Saran

Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penulis memberi saran kepada: 1) Guru PAK supaya mempertahankan pencapaian yang sudah baik dalam penggunaan multimedia berbasis computer. Hal ini diupayakan untuk mempermudah siswa memahami materi yang diajarkan, mengurangi kebosanan dengan pembelajaran hanya memberikan ceramah serta mempermudah siswa memperoleh informasi

tentang pembelajaran yang diajarkan. Disarankan untuk meningkatkan pencapaian yang masih rendah dalam penggunaan multimedia berbasis komputer, sesuai jawaban dengan bobot terendah yaitu nomor 7 dengan skor 112 dan nilai rata-rata 2,67 bahwa beberapa siswa menjawab bahwa guru PAK kadang-kadang menggunakan narasi yang sesuai dengan materi pelajaran dalam menyampaikan multimedia berbasis komputer. Untuk di kemudian hari, diharapkan guru PAK dalam menyampaikan materi pembelajaran menggunakan bahasa dan mengkomunikasikan dengan jelas kepada siswa supaya mudah dipahami.2) Siswa disarankan untuk mempertahankan minat belajar yang sudah tercapai dengan baik, sesuai jawaban dengan bobot tertinggi yaitu nomor 25 dengan skor 143 dan nilai rata-rata 3,40 bahwa banyak siswa menjawab bahwa siswa selalu tertarik dengan aktivitas pembelajaran dalam pelajaran Pendidikan Agama Kristen yang diajarkan guru PAK. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki minat yang tinggi untuk mempelajari Pendidikan Agama Kristen. Disarankan untuk meningkatkan minat belajar yang masih rendah, sesuai dengan jawaban dengan bobot terendah yaitu nomor 22 dengan skor 98 dan nilai rata-rata 2,33 bahwa masih ada beberapa siswa yang menjawab mereka kurang memiliki peranan yang tinggi untuk mengikuti pelajaran PAK. Untuk di kemudian hari diharapkan siswa berperan aktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen sebagai wujud dari minat belajar yang tinggi. Peranan yang aktif dalam kegiatan ibadah pagi, memimpin doa, membaca Alkitab, menjawab pertanyaan guru dan dalam kegiatan diskusi kelompok juga harus memiliki keaktifan dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrar Aspia, Manurung. 2013. *Multimedia Pendidikan*. Medan: Perdana Publissing.
- Djamarah, Bahri, Syaiful. 2008. *Strtegi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Daryanto, 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ega, Wati. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Homrighausen dan Enklaar. 2004. *Pendidikan Agama Kristen*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendekatan Baru*, Bandung: Alfabeta.

- Sardiman. 2003. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asrar Aspia, Manurung. 2013. *Multimedia Pendidikan*. Medan: Perdana Publissing.
- Djamarah, Bahri, Syaiful. 2008. *Strtegi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Daryanto, 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wati. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Homrighausen dan Enklaar. 2004. *Pendidikan Agama Kristen*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Homrighausen dan Enklaar. 2004. *Pendidikan Agama Kristen*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendekatan Baru*, Bandung: Alfabeta.
- Sardiman. 2003. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2017. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Supriadi, Agus. 2014. *Pemanfaatan Teknologi*.
- Sidjabat. 2000. *Menjadi Guru Profesional*: Bandung: Yayasan Kalam Hidup.
- Sardiman. 2003. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Yudhi, Munadi. 2008. *Media Pembelajaran* . Jakarta: Gp Press
- Poewadarminta, W.J.S. 1976. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Simanungkalit, M. H. 1995. *Alkitab Menjawab Pertanyaan Tentang Iman Kristen*. Jakarta: Yayasan Komunikasi Bina Kasih/OMF.
- Snoek, I. 2006. *Sejarah Suci*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Tjandra, Lukas. 2008. *Latar Belakang Perjanjian Baru II*. Malang: Literatur SAAT.
- Urban, Linwood. 2012. *Sejarah Ringkas Pemikiran Kristen*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Wahono, S. Wismoady. 2010. *Disini Kutemukan*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Warren, Rick. 2007. *The Purpose Driven Life*. Malang: Gandu