ABSTRAK

Firgina Amelia Nurhusni (2220040019). "Pengaruh Penggunaan Multimedia terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Pembelajaran PAI di SMA Muhammadiyah 4 Bandung."

Secara umum penelitian ini dilaksanakan berdasarkan latar belakang masalah yakni: hasil observasi dan wawancara awal diperoleh motivasi belajar siswa menurun terlihat dari kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI, suasana belajar kurang kondusif, serta kurangnya paritipasi siswa dalam berdisukusi. Hal ini menyebabkan hasil belajar kognitif siswa kurang optimal.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui 1) Apakah terdapat pengaruh penggunaan multimedia terhadap motivasi belajar siswa di SMA Muhammadiyah 4 Bandung; 2) Pengaruh penggunaan multimedia terhadap hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran PAI di SMA Muhammadiyah 4 Bandung.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen, jenis data yang digunakan data kuantitatif, teknik pengumpulan data menggunakan tes, angket dan studi dekumentasi untuk melengkapi data yang dibutuhkan saat penelitian. Analisis data diolah menggunakan analisis statistik dengan menenmpuk analaisis regresi linier sederhana dan uji independen sampel tes.

Adapun teori yang digunakan yaitu motivasi belajar menurut Cucu Suhana. Indikator motivasi belajar antara lain dapat dilakukan melalui durasi belajar, sikap terhadap belajar, frekuensi belajar, konsisten terhadap belajar, kegigihan dalam belajar, loyalitas terhadap belajar, visi dalam belajar, dan *achievement* dalam belajar. Adapun teori hasil belajar kognitif menurut Benjamin S. Bloom terdapat enam ranah yaitu, mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

Berdasarkan analisis data diperoleh simpulan bahwa: 1) Terdapat pengaruh penggunaan multimedia terhadap motivasi belajar dengan perolehan nilai sig = 0,000 nilai ini lebih kecil dari < 0,05 yang berarti H_0 ditolak. Pengaruh variabel bebas (multimedia) terhadap variabel terikat (motivasi belajar) sebesar 49.8%. 2) pengaruh penggunaan multimedia terhadap hasil belajar kognitif siswa. Dengan perolehan nilai (Asymp. Sig 2 tailed) sebesar 0,000 dimana lebih kecil dari nilai Sig 0,05 sehingga keputusan hipotesis adalah H_0 ditolak atau H_a diterima, maka penggunaan multimedia efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Berdasarkan uji *Independen Test* terlihat bahwa nilai Sig**.**2-tailed adalah 0,000 nilai ini lebih kecil (<) dari 0,05**.** dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima, maka terdapat perbedaan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran PAI antara pembelajaran yang menggunakan multimedia dengan pembelajaran menggunakan ceramah, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan multimedia terhadap hasil belajar kognitif siswa.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

ABSTRACT

Firgina Amelia Nurhusni (2220040019). "The Effect of Multimedia Use on Students' Motivation and Cognitive Learning Outcomes in PAI Learning at SMA Muhammadiyah 4 Bandung."

In general, this research was carried out based on the background of the problem, namely: the results of initial observations and interviews obtained decreased student learning motivation as seen from the lack of enthusiasm of students in participating in PAI learning, the learning atmosphere was not conducive, and the lack of student appreciation in discussing. This causes students' cognitive learning outcomes to be less than optimal.

The purpose of this study is to find out 1) whether there is an influence of multimedia use on student learning motivation at SMA Muhammadiyah 4 Bandung; 2) The effect of multimedia use on students' cognitive learning outcomes in PAI learning at SMA Muhammadiyah 4 Bandung.

This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental method, the type of data used in quantitative data, data collection techniques using tests, questionnaires and decumentation studies to complete the data needed during the research. Data analysis was processed using statistical analysis by incorporating simple linear regression analysis and independent test of test samples.

The theory used is learning motivation according to Cucu Suhana. Indicators of learning motivation can be carried out through learning duration, attitude towards learning, frequency of learning, consistency towards learning, persistence in learning, loyalty to learning, vision in learning, and *achievement* in learning. The theory of cognitive learning outcomes according to Benjamin S. Bloom has six domains, namely, remembering, understanding, applying, analyzing, evaluating, and creating.

Based on data analysis, it was concluded that: 1) There was an effect of multimedia use on learning motivation with the acquisition of a sig score = 0.000, this value was smaller than < 0.05 which means H0 was rejected. The influence of the independent variable (multimedia) on the bound variable (learning motivation) was 49.8%. 2) the influence of multimedia use on students' cognitive learning outcomes. With the acquisition of values (Asymp. Sig 2 tailed) of 0.000 which is smaller than the Sig value of 0.05 so that the hypothesis decision is H0 rejected or Ha accepted, then the use of multimedia is effective in improving students' cognitive learning outcomes. Based on the *Independent Test,* it can be seen that the value of Sig**.**2-tailed is 0.000 this value is smaller (<) than 0.05**.** Thus, H0 is rejected and Ha is accepted, so there is a difference in students' cognitive learning outcomes in PAI learning between learning using multimedia and learning using lectures, so it can be concluded that there is an influence of multimedia use on students' cognitive learning outcomes.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI

ملخص البحث

فيرغينا أميليا نورحسني (٢٢٢٠٠٤٠٠١٩). "تأثير استخدام الوسائط المتعددة على تحفيز الطلاب ونتائج التعلم المعرفي في تعلم التربية الدينية الإسلامية في المدرسة الثانيوية محمدية ٤ باندونغ."

بشكل عام، تم إجراء هذا البحث بناء على خلفية المشكلة، وهي: نتائج الملاحظات الأولية والمقابلات التي تم الحصول عليها انخفضت دافعية تعلم الطلاب كما يتضح من قلة حماس الطلاب في المشاركة في تعلم التربية الدينية الإسلامية، ولم يكن الجو التعليمي مواتيا، وعدم تقدير الطلاب في المناقشة. هذا يجعل نتائج التعلم المعرفي للطلاب أقل من المستوى الأمثل.

الغرض من هذه الدراسة هو معرفة ١) ما إذا كان هناك تأثير لاستخدام الوسائط المتعددة على تحفيز تعلم الطلاب في المدرسة الثانيوية محمدية ٤ باندونغ. ٢) تأثير استخدام الوسائط المتعددة على مخرجات التعلم المعرفي للطلاب في تعلم التربية الدينية الإسلامية في المدرسة الثانيوية محمدية ٤ باندونغ.

تستخدم هذه الدراسة منهجا كميا مع طريقة شبه تجريبية، ونوع البيانات المستخدمة في البيانات الكمية، وتقنيات جمع البيانات باستخدام الاختبارات والاستبيانات ودراسات الاستخلاص لاستكمال البيانات المطلوبة أثناء البحث. تمت معالجة تحليل البيانات باستخدام التحليل الإحصائي من خلال دمج تحليل الانحدار الخطي البسيط والاختبار المستقل لعينات الاختبار.

النظرية المستخدمة هي تعلم الدافع وفقا لكوكو سوهانا. يمكن تنفيذ مؤشرات تحفيز التعلم من خلال مدة التعلم، والموقف تجاه التعلم، وتكرار التعلم، والاتساق نحو التعلم، والمثابرة في التعلم، والولاء للتعلم، والرؤية في التعلم، والإنجاز في التعلم. تحتوي نظرية نتائج التعلم المعرفي وفقا لبنيامين س. بلوم على ست مجالات، وهي التذكر والفهم والتطبيق والتحليل والتقييم والإبداع.

بناء على تحليل البيانات، تم استنتاج ما يلي: ١) كان هناك تأثير لاستخدام الوسائط المتعددة على دافع التعلم مع الحصول على درجة sig = ٠,٠٠٠، وكانت هذه القيمة أصغر من < ٠,٠٥ مما يعني رفض H٠. كان تأثير المتغير المستقل (الوسائط المتعددة) على المتغير المرتبط (دافعية التعلم) ٤٩,٨٪. ٢) تأثير استخدام الوسائط المتعددة على مخرجات التعلم المعرفي للطلاب. مع اكتساب القيم (Asymp. Sig ٢ tailed) من ٠,٠٠٠ وهو أصغر من قيمة Sig البالغة ٠,٠٥ بحيث يتم رفض قرار الفرضية H٠ أو قبول Ha، ثم يكون استخدام الوسائط المتعددة فعالا في تحسين نتائج التعلم المعرفي للطلاب. استنادا إلى *الاختبار المستقل*، يمكن ملاحظة أن قيمة Sig.٢-tailed هو ٠,٠٠٠ هذه القيمة أصغر (<) من ٠,٠٥. وبالتالي، يتم رفض H٠ ويتم قبول Ha، لذلك هناك اختلاف في نتائج التعلم المعرفي للطلاب في تعلم PAI بين التعلم باستخدام الوسائط المتعددة والتعلم باستخدام المحاضرات، لذلك يمكن استنتاج أن هناك تأثير لاستخدام الوسائط المتعددة على نتائج التعلم المعرفي للطلاب.