

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GRAFIS DAN MOTIVASI
BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS
(Studi Ekperimen Pada Peserta Didik Kelas X MAN 1 Kota Bogor)**

Ruyani¹, Sigit Wibowo²

MAN 1 Kota Bogor

Gang Nasedin No.01, Cilendek Barat, Kota Bogor, 16112.

gungungunawijaya@yahoo.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa kuat pengaruh media pembelajaran Grafis dan media pembelajaran berbasis manusia terhadap hasil belajar siswa di kelas X MAN 1 Kota Bogor. lebih dari pada itu untuk mengetahui seberapa kuat pengaruhnya a bila dihubungkan dengan motivasi belajar peserta didik kelas X khususnya dalam belajar Bahasa Inggris.

Penelitian ini dilakukan di MAN 1 Kota Bogor kelas X dengan cara random untuk menentukan dua kelas sebagai kelas experiment dan dua kelas control. Adapun untuk variabel bebas dari penelitian ini yaitu diambil dari siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis manusia, dan variabel terikatnya diambil dari siswa yang dibelajar dengan menggunakan hasilbelajar bahasa Inggris

Metode penelitian ini yaitu dengan menggunakan metode percobaan dengan 2x2 desain faktorial teori diskripsi yang didasarkan pada beberapa variabel; media pembelajaran grafis dan media pembelajaran berbasis manusia sebagai variabel moderator, motivasi belajar sebagai variabel bebas dan hasil belajar siswa sebagai variabel terikat. Hasil penelitian sebagai berikut: 1) Terdapat perbedaan hasil belajar bagi peserta didik yang dibelajarkan dengan menggunakan media grafis dan media berbasis manusia, 2) Terdapat pengaruh intraksi antara media pembelajaran dan motivasi belajar, 3) Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang memiliki motivasi tinggi yang dibelajarkan dengan menggunakan media grafis dan media berbasis manusia, 4) Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang memiliki motivasi rendah yang dibelajarkan dengan menggunakan media grafis dan media berbasis manusia.

Kata Kunci: *Bahasa Inggris, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar.*

1. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

MAN 1 Kota Bogor adalah satuan pendidikan formal yang dibina oleh kementrian Agama,dan sampai saat ini masih memiliki permasalahan, khususnya di bidang akademik.salah

satunya masih ditemukan nilai peserta didik yang masih dibawah KKM, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas X. Dasar inilah yang akan dijadikan bahan penelitian. Alasan MAN 1 Kota Bogor dijadikan tempat penelitian, karena peneliti ingin

mengetahui permasalahan yang sesungguhnya dengan cara mengidentifikasi, memahami latarbelakang, guna menemukan solusi demi meningkatkan hasil belajar peserta didik, terutama bagi mereka yang masih memperoleh dibawah KKM khususnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris, dikarenakan penggunaan media yang belum sesuai, masi terjadi pemebelajaran berpusat pada guru, dan motivasi belajar peserta didik yang masih rendah

Lebih dari pada itu mengacu pada perolehan nilai hasil ujian nasional tahun pelajaran 2015-2016, rata-rata nilai mata ajar Bahasa Inggris MAN 1 Kota Bogor masih dibawah, jika dibandingkan dengan rata-rata nilai UN Bahasa Inggris tingkat nasional yaitu 7,60.

Peneliti menyimpulkan bahwa mata pelajaran bahasa Inggris dianggap sulit oleh peserta didik, sehingga kurang memahami khususnya pada teks bacaan sehingga peserta didik kurang bahkan tidak berani untuk mengucapkan ungkapan-ungkapan dalam bahasa Inggris, kesulitan memahami isi bacaan, mengerjakan soal-soal latihan, ulangan

harian, hingga dalam menjawab ujian kenaikan kelas.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat dilakukan identifikasi masalah sebagai berikut: Mengapa hasil belajar mata pelajaran Bahasa Inggris peserta didik rendah? Apa yang menyebabkan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Inggris rendah? Faktor apa yang menyebabkan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Inggris rendah? Apakah terdapat pengaruh antara rendahnya hasil belajar mata pelajaran Bahasa Inggris dengan Media Pembelajaran? Apakah terdapat pengaruh antara rendahnya hasil belajar mata pelajaran Bahasa Inggris dengan Motivasi Belajar? dan Media pembelajaran apa yang bagus untuk pembelajaran bahasa Indonesia agar meningkatnya hasil belajar peserta didik?

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah, dapat dirumuskan sebagai berikut :

- 1) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar bahasa Inggris bagi

kelompok pembelajar yang diajarkan dengan media pembelajaran grafis dan media pembelajaran berbasis manusia ?

- 2) Apakah terdapat pengaruh interaksi antara media pembelajaran dengan motivasi?
- 3) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Inggris bagi kelompok yang memiliki motivasi tinggi yang diajarkan dengan menggunakan media grafis dan media berbasis manusia?
- 4) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Inggris bagi kelompok yang memiliki motivasi rendah yang diajarkan dengan menggunakan media grafis dan media berbasis manusia?

2. TINJAUAN TEORI

A. Hakekat Hasil Belajar Bahasa Inggris

Hasil belajar Bahasa Inggris adalah perubahan perilaku dari pengalaman dan latihan setelah mengikuti proses pembelajaran bahasa Inggris pada ranah kognitif khususnya pada jenjang ingatan, pemahaman pada

materi reading comprehension (Narrative) .

Hasil belajar Bahasa Inggris adalah perubahan perilaku berdasarkan pengalaman dan latihan setelah mengikuti proses pembelajaran dalam ranah kognitif, khususnya pada jenjang ingatan, pemahaman pada materi reading comprehension (Narrative) dalam dimensi ingatan dan pemahaman dengan indikator:

- (1) Mengingat kembali seperti; judul bacaan, pemeran dalam bacaan dan informasi rinci dalam bacaan.
- (2) Menjelaskan bacaan; menafsirkan makna kata menemukan fikiran utama dalam paragraph dan memilih pernyataan yang dianggap benar.
- (3) Menemukan gambaran umum, informasi tersirat, makna kata/frasa/kalimat dari teks tertulis berbentuk teks naratif.

B. Hakekat Media Grafis

Untuk memahami hakekat media Grafis tentu ada dasar yang kuat dari ahli tentang media tersebut. H.asnawir menjelaskan dalam bukunya Media Pembelajaran, media grafis termasuk media visual yang berfungsi untuk menyalurkan pesan

dari sumber ke penerima pesan (reserver), dimana pesan dituangkan melalui lambang atau symbol komunikasi visual. Menurut Sadiman (1986) simbol-simbol tersebut harus dipahami benar, artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien. Selain fungsi umum tersebut, secara memperjelas sajian idea, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan.

Dari berbagai pendapat disimpulkan bahwa media grafis tergolong pada media visual yang mampu menyalurkan pesan melalui symbol–simbol visual. Dan media grafis bisa menarik perhatian, memperperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan jika hanya dilakukan melalui penjelasan verbal.

C. Hakekat Media Berbasis Manusia

Berbicara media tentu banyak jenis, salah satunya media berbasis manusia Azhar Arsyad (2011) menjelaskan dalam bukunya Media pembelajaran, media berbasis manusia yaitu media tertua yang digunakan

untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Salah satunya gaya tutorial Socrates. Sistem ini tentu dapat menggabungkannya dengan media visual lain. Pertanyaan yang timbul adalah bagaimana kita dapat menggunakan komunikasi tatap muka antar-manusia agar melaksanakan rencana pelajaran efektif. Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran siswa. Misalnya media manusia dapat mengarahkan dan mempengaruhi menganalisis dari waktu ke waktu apa yang terjadi pada lingkungan belajar.

Dari berbagai pendapat disimpulkan bahwa media berbasis manusia, yaitu media yang dapat mengarahkan dan mempengaruhi proses pembelajaran melalui eksplorasi terbimbing dengan menganalisis dari waktu ke waktu apa yang terjadi di lingkungan belajar.

D. Hakekat Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah kesanggupan untuk melakukan kegiatan yang didorong oleh keinginan untuk memenuhi kebutuhan dari dalam

dirinya atau yang datang dari luar yang dirangkum dalam indikator kebutuhan, kemampuan, semangat, dan pengakuan.

3. METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui, mengungkap dan menguji pengaruh media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar secara khusus sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar bahasa Inggris antara peserta didik yang menggunakan media pembelajaran grafis dengan yang menggunakan media berbasis manusia.
- 2) Untuk mengetahui terdapat tidaknya interaksi antara media dan motivasi belajar terhadap hasil belajar bahasa Inggris.
- 3) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar bahasa Inggris peserta didik yang memiliki motivasi tinggi yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran grafis dan media berbasis manusia.

- 4) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar Bahasa Inggris peserta didik yang memiliki motivasi rendah yang mendapatkan perlakuan media pembelajaran grafis dan Media berbasis manusia.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Kota Bogor, khusus nya peserta didik kelas X. Penelitian ini dilaksanakan kurang lebih selama 5 (lima) bulan, dimulai bulan Januari 2017 sampai bulan April 2017. Proses penelitian ini dimulai dari pengajuan proposal hingga penulisan laporan tesis.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain faktorial 2x2 dengan pendekatan deskriptif teoritik dengan dua variabel; media pembelajaran grafis dan media pembelajaran berbasis manusia, dengan variabel atribut motivasi belajar, serta satu variabel terikat yaitu hasil belajar.

Adapun cara untuk mendapatkan data di lapangan menggunakan kuesioner yang disusun berdasarkan

indikator-indikator yang ada dalam variabel penelitian.

Kuesioner dirancang untuk diajukan kepada peserta didik kelas X di Madrasah Aliyah Negeri Kota Bogor. Dalam kuesioner tersebut disusun beberapa pernyataan yang berkaitan dengan masing-masing variabel penelitian dan indikator variabel. Data primer yang dibutuhkan yaitu data mengenai motivasi belajar dan hasil belajar bahasa Inggris. Keterkaitan antara variabel dapat dilihat pada tabel model konstelasi masalah berikut.

Tabel 1. Desain Penelitian Faktorial 2 X 2

Variabel Perlakuan (A)		Media Pembelajaran	
		Grafis (A1)	Berbasis Manusia (A2)
Variabel Atribut (B)			
Motivasi Belajar	Tinggi (B1)	A1B1	A2B1
	Rendah (B2)	A1B2	A2B2

D. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi target adalah seluruh siswa MAN 1 Kota Bogor 1114 siswa dengan rincian sebagai berikut : Jumlah murid kelas X 400 orang, kelas XI 368 orang dan kelas XII 346 orang. Untuk populasi terjangkau adalah

siswa kelas X MAN 1 Kota Bogor berjumlah 36 orang.

Sampel diambil dari 10 kelas untuk diberi perlakuan. Secara acak ditentukan 2 kelas diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran grafis dan 2 kelas kontrol diberikan media pembelajaran berbasis manusia.

Penentuan kelompok perlakuan dalam penelitian ini melalui cara sebagai berikut:

- 1) Dari jumlah 10 kelas X MAN 1 Kota Bogor diambil 4 kelas secara acak.
- 2) Dari 4 kelas tersebut dilakukan acak untuk menentukan 2 kelas sebagai kelas eksperimen dan 2 kelas kontrol. Dengan jumlah peserta didik setiap kelas sebanyak 30 orang.
- 3) Pada tiap-tiap kelas baik yang kelas kontrol maupun eksperimen dilakukan tes motivasi belajar untuk menentukan kelompok subyek yang memiliki motivasi belajar tinggi dan rendah.

Setelah dilakukan tes motivasi belajar, skor yang diperoleh selanjutnya diurutkan dari skor

tertinggi sampai terendah yang dilakukan menurut Popham dengan cara 27% kelompok atas untuk kelompok peserta didik dengan motivasi tinggi dan 27% kelompok bawah untuk kelompok peserta didik dengan motivasi rendah.

Tabel 2. Sampel Penelitian

Perlakuan Motivasi Belajar	Media Grafis	Media Berbasis Manusia	Total
Tinggi	9	9	18
Rendah	9	9	18
Total	18	18	36

E. Hasil Uji Coba Instrumen Variabel Hasil Belajar Bahasa Inggris

Instrumen hasil belajar Bahasa Inggris disusun dalam bentuk tes pilihan ganda terdiri dari 50 butir pertanyaan dengan lima pilihan jawaban. Pembobotan jawaban benar diberi nilai 1 dan jawaban salah diberi nilai 0. Skor tes hasil belajar Bahasa Inggris diperoleh dari jumlah jawaban yang benar dari 50 butir pertanyaan, sehingga rentang skor otentik antara 0 sampai dengan 50.

Kalibrasi pada instrumen hasil belajar Bahasa Inggris dimaksudkan untuk melakukan pengujian validitas, tingkat kesukaran, daya pembeda dan reliabilitas. Uji validitas dilakukan

terhadap butir dengan menggunakan internal consistency antara skor butir dengan skor total instrumen. Statistik yang digunakan yaitu korelasi point biserial (r_{pbis}). Kriteria yang digunakan untuk uji validitas butir adalah perbandingan antara koefisien korelasi point biserial (r_{pbis}) dengan r_{tabel} pada $\alpha = 0,05$, dimana jika r_{pbis} lebih besar dari r_{tabel} maka butir dianggap valid. Sedangkan jika r_{pbis} lebih kecil atau sama dengan r_{tabel} maka butir dianggap tidak valid dan selanjutnya didrop atau tidak digunakan dalam penelitian.

Tingkat kesukaran butir soal (P) dihitung dengan membagi jawaban benar setiap butir tes dengan jumlah peserta tes ($P = R/T$). Kriteria tingkat kesukaran butir tes (P) sebagai berikut: $P = 0,00$ s.d. $0,30$ sukar; $P = 0,31$ s.d. $0,70$ sedang; $P = 0,71$ s.d. $1,00$ mudah. Hasil perhitungan indeks kesukaran atas 50 butir soal, diperoleh 8 butir soal termasuk sukar, 42 butir soal termasuk sedang, dan 0 butir soal termasuk mudah.

Daya pembeda item tes (D) dihitung untuk mencari selisih skor kelompok atas dan kelompok bawah yang menjawab benar setiap butir tes ($D = P_a - P_b$). Kriteria daya pembeda

butir tes adalah sebagai berikut: 0,71 s.d. 1,00 sangat kuat; 0,41 s.d. 0,70 baik; 0,21 s.d. 0,40 sedang; 0 s.d. 0,20 lemah; dan < 0 negatif. Butir soal yang digunakan adalah soal yang memiliki daya pembeda lemah sampai dengan sangat kuat. Hasil perhitungan daya pembeda dari 50 butir tes, diperoleh 29 butir sangat kuat, 5 butir baik, 5 butir sedang, 11 butir lemah dan 0 butir negatif.

Butir tes dinyatakan valid apabila mempunyai koefisien korelasi point biserial lebih besar dari 0,355 pada $\alpha = 0,05$. Berdasarkan contoh penghitungan tes butir 1, diperoleh koefisien korelasi point biserial (r_{pbis}) sebesar 0,521. Karena $0,521 > 0,355$, maka butir 1 dinyatakan valid. Demikian seterusnya untuk butir-butir yang lain dihitung dengan cara yang sama.

Hasil perhitungan berdasarkan data ujicoba instrumen dari 50 butir soal, diperoleh 40 butir soal valid dan 10 butir soal tidak valid. Butir tes yang tidak valid tidak diikutsertakan untuk menjaring data penelitian.

Instrumen yang terdiri dari 40 butir soal yang valid tersebut selanjutnya dihitung reliabilitasnya dengan menggunakan rumus KR - 21.

Dari hasil perhitungan diperoleh koefisien reliabilitas (r_i) = 0,961. Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa tes memiliki reliabilitas yang sangat tinggi dan layak digunakan sebagai alat ukur variabel hasil belajar Bahasa Inggris. Tes pilihan ganda berjumlah 40 butir inilah yang digunakan sebagai tes final untuk mengukur hasil belajar Bahasa Inggris.

F. Hasil Uji Coba Instrumen Variabel Motivasi Belajar

Instrumen hasil Motivasi Belajar disusun dalam bentuk pilihan terdiri dari 30 butir pertanyaan dengan lima pilihan jawaban. Pembobotan 1 sampai 5. Skor Motivasi Belajar diperoleh dari jumlah jawaban 30 butir pertanyaan, sehingga rentang skor otentik antara 0 sampai dengan 150.

Uji validitas dilakukan terhadap butir dengan menggunakan internal consistency antara skor butir dengan skor total instrumen. Statistik yang digunakan yaitu korelasi product moment (r_{xix}). Kriteria yang digunakan untuk uji validitas butir adalah membandingkan koefisien korelasi (r -hitung) dengan (r -tabel) pada $\alpha = 0,05$ dengan jumlah 31 responden ($n = 31$). Jika r -hitung lebih besar dari r -tabel, maka butir dianggap

valid. Sedangkan jika r -hitung lebih kecil atau sama dengan r -tabel, maka butir dianggap tidak valid dan selanjutnya didrop atau tidak digunakan dalam penelitian.

Koefisien korelasi dalam tabel product moment (r -tabel) dengan $n = 31$ dengan $\alpha = 0,05$ adalah 0,355. Butir dinyatakan valid apabila mempunyai koefisien korelasi lebih besar dari 0,355 pada $\alpha = 0,05$. Berdasarkan contoh perhitungan instrumen butir 1 diperoleh $r_{xixt} = 0,709$. Karena 0,709 lebih besar dari 0,355, maka butir 1 dinyatakan valid dan selanjutnya digunakan dalam penelitian. Demikian selanjutnya untuk butir-butir yang lain dengan cara yang sama.

Hasil perhitungan berdasarkan data ujicoba instrumen dari 30 butir instrumen, diperoleh 25 butir instrumen valid dan 5 butir soal tidak valid. Butir tes yang tidak valid tidak diikutsertakan untuk menjaring data penelitian.

4. HASIL PENELITIAN

A. Pengujian Hipotesis Pertama

Hipotesis pertama yang diajukan dalam penelitian ini yaitu terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Inggris pada peserta didik yang dibelajarkan

dengan Media Pembelajaran Grafis dan Media Pembelajaran Berbasis Manusia dimana hasil belajar Bahasa Inggris antara peserta didik yang belajar dengan Media Pembelajaran Grafis lebih baik daripada peserta didik yang belajar dengan Media Pembelajaran Berbasis Manusia.

Berdasarkan perhitungan data hasil tes di atas diperoleh rata-rata hasil belajar peserta didik yang belajar dengan Media Pembelajaran Grafis sebesar 27.83, sedangkan rata-rata hasil belajar peserta didik yang belajar dengan Media Pembelajaran Berbasis Manusia sebesar 25.22. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik yang belajar dengan Media Pembelajaran Grafis lebih tinggi dibandingkan hasil belajar peserta didik yang belajar dengan Media Pembelajaran Berbasis Manusia dengan selisih rata-rata 2.61.

Tabel 3. Hasil Pengujian Hipotesis Pertama

Fhitung	Ftabel	Signifikansi	Batas Maksimum Signifikansi	Kesimpulan
4.463	4.130	0.043	0.050	Terdapat Perbedaan

Berdasarkan hasil perhitungan anava 2 jalur, tampak bahwa nilai Fhitung dan sig. pada baris “MediaPembelajaran” berturut-turut sebesar 4.463 dan 0.043. Nilai Ftabel dengan nilai numerator 2-

1 = 1 dan denominator 36-2 = 34 pada signifikansi 0,05 sebesar 4.130. Karena nilai Fhitung > Ftabel atau 4.463 > 4.130, dan nilai sig. 0,043 < 0,050 yang berarti menerima H1 dan menolak H0, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Inggris pada peserta didik yang dibelajarkan dengan Media Pembelajaran Grafis dan Media Pembelajaran Berbasis Manusia dimana hasil belajar Bahasa Inggris antara peserta didik yang belajar dengan Media Pembelajaran Grafis lebih baik daripada peserta didik yang belajar dengan Media Pembelajaran Berbasis Manusia.

B. Pengujian Hipotesis Kedua

Hipotesis kedua yang diajukan dalam penelitian ini yaitu terdapat interaksi antara Media Pembelajaran dengan Motivasi Belajar Siswa terhadap hasil belajar Bahasa Inggris.

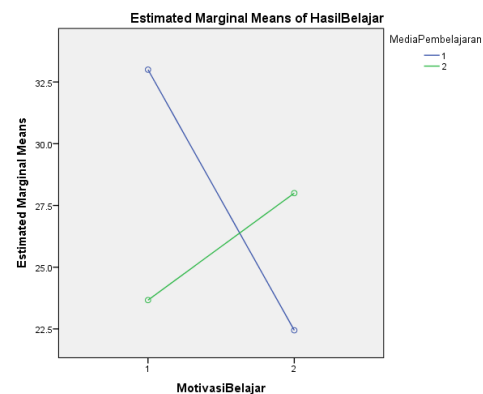
Berdasarkan hasil perhitungan anava tampak bahwa nilai Fhitung dan sig. pada baris “MotivasiBelajar*MediaPembelajaran” berturut-turut sebesar 69.328 dan 0,000. Nilai Ftabel dengan nilai numerator 2-1 = 1 dan denominator 36-2 = 34 pada signifikansi 0,05

sebesar 4,01. Karena nilai Fhitung > Ftabel atau 69.328 > 4.130, dan nilai sig. 0,000 < 0,050 yang berarti menolak H0 dan menerima H1, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh interaksi antara Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar Siswa peserta didik terhadap hasil belajar Bahasa Inggris.

Tabel 4. Hasil Pengujian Hipotesis Kedua

Fhitung	Ftabel	Signifikansi	Batas Maksimum Signifikansi	Kesimpulan
69.328	4.130	0,000	0,050	Terdapat Interaksi

Interaksi antara Media Pembelajaran dengan Motivasi Belajar Siswa terhadap hasil belajar Bahasa Inggris dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Interaksi antara Media Pembelajaran dengan Motivasi Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris

C. Pengujian Hipotesis Ketiga

Hipotesis ketiga yang diajukan dalam penelitian ini yaitu hasil belajar Bahasa Inggris pada peserta didik yang memiliki Motivasi Belajar tinggi lebih tinggi jika dibelajarkan dengan Media Pembelajaran Grafis daripada belajar dengan Media Pembelajaran Berbasis Manusia dalam mata pelajaran Bahasa Inggris.

Berdasarkan hasil perhitungan data penelitian yang dapat dilihat di Table 4.12, diperoleh rata-rata hasil belajar Bahasa Inggris peserta didik yang dibelajarkan dengan Media Pembelajaran Grafis pada peserta didik yang memiliki Motivasi Belajar Tinggi sebesar 33.00; lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil belajar Bahasa Inggris peserta didik yang dibelajarkan dengan Media Pembelajaran Berbasis Manusia sebesar 22.44. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar Bahasa Inggris peserta didik yang memiliki Motivasi Belajar Tinggi yang dibelajarkan dengan Media Pembelajaran Grafis lebih tinggi daripada peserta didik yang dibelajarkan dengan Media Pembelajaran Berbasis Manusia dengan selisih rata-rata 10.56.

Tabel 5. Hasil Pengujian Independent T-Test

Thitung	Ttabel	Kesimpulan
7.121	2.120	Terdapat Perbedaan

Dari Tabel 5 di atas, tampak bahwa nilai t hitung sebesar 7.121. Nilai t tabel dengan nilai $df = 18 - 2 = 16$ pada signifikansi 0,05 sebesar 2.120. Karena nilai t hitung $>$ t tabel atau $7.121 > 2.120$ dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Inggris pada peserta didik yang dibelajarkan dengan Media Pembelajaran Grafis dan Media Pembelajaran Berbasis Manusia pada peserta didik yang memiliki Motivasi Belajar Tinggi.

Dengan demikian, hasil belajar Bahasa Inggris peserta didik yang memiliki Motivasi Belajar Tinggi yang dibelajarkan dengan Media Pembelajaran Grafis lebih tinggi dibandingkan hasil belajar Bahasa Inggris peserta didik yang dibelajarkan dengan Media Pembelajaran Berbasis Manusia. Hal ini berarti peserta didik dengan Motivasi Belajar Tinggi lebih cocok menggunakan Media Pembelajaran Grafis.

D. Pengujian Hipotesis Keempat

Hipotesis keempat yang diajukan dalam penelitian ini yaitu hasil belajar

Bahasa Inggris peserta didik yang memiliki Motivasi Belajar rendah lebih rendah jika dibelajarkan dengan Media Pembelajaran Grafis daripada belajar dengan Media Pembelajaran Berbasis Manusia dalam mata pelajaran Bahasa Inggris.

Berdasarkan hasil perhitungan data penelitian yang dapat dilihat di Tabel 4.12, diperoleh rata-rata hasil belajar Bahasa Inggris peserta didik yang dibelajarkan dengan Media Pembelajaran Berbasis Manusia pada peserta didik yang memiliki Motivasi Belajar Rendah sebesar 28.00, lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil belajar Bahasa Inggris peserta didik yang dibelajarkan dengan Media Pembelajaran Grafis sebesar 22.67. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar Bahasa Inggris peserta didik yang memiliki Motivasi Belajar Rendah yang dibelajarkan dengan Media Pembelajaran Berbasis Manusia lebih tinggi daripada peserta didik yang dibelajarkan dengan Media Pembelajaran Grafis dengan selisih rata-rata 5.33.

Tabel 6. Hasil Pengujian Independent T-Test

Thitung	Ttabel	Kesimpulan
4.938	2.120	Terdapat Perbedaan

Dari Tabel 5 di atas, tampak bahwa nilai t hitung sebesar 4.938. Nilai t tabel dengan nilai df $18-2 = 16$ pada signifikansi 0,05 sebesar 2.120. Karena nilai t hitung $>$ t tabel atau $4.938 > 2.120$ dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Inggris pada peserta didik yang dibelajarkan dengan Media Pembelajaran Grafis dan Media Pembelajaran Berbasis Manusia pada peserta didik yang memiliki Motivasi Belajar Rendah.

Dengan demikian, hasil belajar Bahasa Inggris peserta didik yang memiliki Motivasi Belajar Rendah yang dibelajarkan dengan Media Pembelajaran Grafis lebih rendah dibandingkan hasil belajar Bahasa Inggris peserta didik yang dibelajarkan dengan Media Pembelajaran Berbasis Manusia. Hal ini berarti peserta didik dengan Motivasi Rendah Tinggi lebih cocok menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Manusia.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, simpulan yang dapat diambil dalam penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Secara keseluruhan hasil belajar

Bahasa Inggris Peserta Didik yang dibelajarkan dengan Media Pembelajaran Grafis lebih tinggi daripada Peserta Didik yang menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Manusia.

- 2) Terdapat pengaruh interaksi antara Media Pembelajaran dengan Motivasi Belajar terhadap hasil belajar Bahasa Inggris.
- 3) Hasil belajar Bahasa Inggris pada Peserta Didik yang memiliki Motivasi Belajar tinggi jika dibelajarkan dengan menggunakan Media Pembelajaran Grafis lebih tinggi dari pada menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Manusia.
- 4) Hasil belajar Bahasa Inggris pada Peserta Didik yang memiliki Motivasi Belajar rendah lebih tinggi jika dibelajarkan dengan menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Manusia daripada menggunakan Media Pembelajaran Grafis.

6. Daftar Pustaka

Adrian Emerson. 1993. New York: Teaching Media In The Primary School, Cedric, Cullingford.

Alan Clarke. 2008. United Kingdom: Palgrave Macmillan.

Andrian Emerson. 1993. Teaching media in the primary school, New York : Cedric Cullingford.

Anni, Chatarina Tri. 2006. Psikologi Belajar. Semarang: UPT UNNES Press.

Arief S. Sadiman. 2014. Media Pendidikan. Jakarta: PT. Grafindo Persada.

Azhar Arsyad. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Bambang Warsita. 2012. Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.

Bambang Warsita. 2002. Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasi. Jakarta: Rineka Cipta.

Didin Badrudin, Yanuari dan Sigit Wibowo. 2014. Bogor: “Studi Pengaruh Antara Persepsi Siswa tentang Pemanfaatan Media Pembelajaran KIT IPA dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa”. Jurnal Teknologi Pendidikan, 2004. Vol. 6 no 3

- April ISSN N : 9772302B738004.
- Ediger. 2009. THE 2009 UAD TEFL National Conference in Teaching EFL. Yogyakarta.
- H. Ahmad Qurtubi. 2009. Teknologi Dan Media Pendidikan. Jakarta: PT Bintang Harapan Sejahtera.
- H. Asnawir, M. Basyiruddin Usman. 2000. Media Pembelajaran. Jakarta: Ciputat Pers.
- Kadir. 2010. Statistika untuk Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial. Jakarta: PT Rosemata.
- Kompri. 2015. Motivasi Belajar Pembelajaran. Bandung: Rosda.
- Miftahul Huda. 2014. Model – Model Pengajaran dan Pembelajaran. Jakarta: pustaka pelajaran
- Mulyanta, Mrlon Laong. 2009. Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran Yogyakarta: Universitas Atmajaya.
- Nana Sudjana. 2009. Penilaian Hasil Belajar Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Nashar. 2004. Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran Jakarta : Delia press.
- Niken Ariani, Dani Haryanto. 2010. Pembelajaran Multi Media di Sekolah. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- P. Hamzah B. Uno. 2011. Teori Motivasi & Pengukurannya. Jakarta.
- Rayandra Asyhar. 2011. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Rayandra Syhar. 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Ujungpandang.
- Richarda. 1994. Intractive Multimedia Instruction, Educational Technology Publication.
- Riduwan. 2010. Dasar-Dasar Statistik, Jakarta: Alfabeta.
- Rinto Sitinjak. 2014. Stabat: “Studi Hasil Belajar Pengetahuan Dasar Teknik Bangunan: Pengaruh Antara Motivasi Belajar dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Pengetahuan Dasar Teknik Bangunan (PDTB) pada iswa Kelas X Progran Keahlian

- Tiknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Stabat”, Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, ISSN:08547468 Vol. 15 No.1.
- Simon, To Hiliya. 1993. *United and to Collagues My Oparents. United Kingdom: University of reading, Cals.*
- Slameto. 2002. *Belajar dan Faktor–Faktor Yang Mempengaruhi. Bineka Cipta.*
- Sharon E. Smaldino dan kawan–kawan. 1997. *Instructional Technology and Media for Learning. Jakarta*
- Tony Wrigh, 2005. *Classroom Managements in Language Education. New york .*
- Wina Sanjaya. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran. Jakarta: Kencana Pranadamedia Group.*
- Wina Sanjaya. 2013. *Strategi Pembelajaran, Jakarta: Kencana Pranadamedia Group.*
- Witri Lestari. 2014. *Efektifitas Strategi Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika”. Jurnal Formatif, ISSN:2088-351X Vol. 2 No.3.*
- Yudhi Munadi. 2010. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru. Jakarta: . Gaung Persada.*
- Yusufhadi Miarso. 2011. *Menyemai Benih Teknolgi Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.*
- Zaenal Abidin Arief. 2015. *Landasan Teknologi Pendidikan. Bogor: UIKA Press.*