

ABSTRAK

Nexsry Sinurat, Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif dan Efikasi Diri (*Self Efficacy*) terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMP Negeri 3 Tanjung Morawa. Tesis Pascasarjana, Universitas Negeri Medan, 2015.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) hasil belajar bahasa Indonesia siswa yang diajar dengan multimedia pembelajaran interaktif macromedia flash dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan multimedia pembelajaran interaktif power point; (2) hasil belajar bahasa Indonesia siswa yang memiliki efikasi diri (*self efficacy*) tinggi dengan hasil belajar siswa yang memiliki efikasi diri (*self efficacy*) rendah; (3) mengetahui interaksi antara pembelajaran multimedia dan efikasi diri (*self efficacy*) siswa terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Tanjung Morawa pada semester genap tahun pelajaran 2014/2015. Populasi berjumlah 288 orang. Pengambilan sampel dilakukan dengan *cluster random sampling* berjumlah 74 orang yang terdiri dari 37 orang kelas VIII-6 diajarkan multimedia pembelajaran interaktif macromedia flash dan 37 orang kelas VIII-7 diajarkan multimedia pembelajaran interaktif power point. Tes Efikasi diri (*self efficacy*) dilakukan untuk mengelompokkan siswa yang mempunyai efikasi diri (*self efficacy*) tinggi dan efikasi diri (*self efficacy*) rendah. Metode penelitian yang digunakan adalah *kuasi eksperimen* dengan desain faktorial 2 x 2. Uji statistik yang digunakan adalah statistik deskriptif untuk menyajikan data dan dilanjutkan dengan statistik inferensial dengan menggunakan Anava dua jalur dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ yang dilanjutkan dengan uji Scheffe. Sebelumnya dilakukan uji analisis berupa uji normalitas dan uji homogenitas.

Hasil penelitian menunjukkan: (1) hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang diajarkan dengan multimedia pembelajaran interaktif macromedia flash lebih baik dari pada hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang diajarkan dengan multimedia pembelajaran interaktif power point, dengan $F_{hitung} = 6,2173 > F_{tabel} = 3,98$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$; (2) hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang memiliki efikasi diri (*self efficacy*) tinggi lebih baik dari pada hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang memiliki efikasi diri (*self efficacy*) rendah, dengan $F_{hitung} = 20,6956 > F_{tabel} = 3,98$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$; (3) terdapat interaksi antara pembelajaran multimedia dengan efikasi diri (*self efficacy*) dalam mempengaruhi hasil belajar siswa, dengan $F_{hitung} = 5,4608 > F_{tabel} = 3,98$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Hipotesis ini menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif macromedia flash lebih tepat dari pada multimedia pembelajaran interaktif power point dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa, dan siswa yang memiliki efikasi diri (*self efficacy*) tinggi akan memperoleh hasil yang lebih baik dari pada siswa yang memiliki efikasi diri (*self efficacy*) rendah.

ABSTRAC

Nexsry Sinurat, The Effect of Using Interactive Multimedia Learning and Self Efficacy towards Student Learning Outcome of Bahasa Indonesia on SMP Negeri 3 Tanjung Morawa. Postgraduate Thesis, State University of Medan.2015.

This research aimed to determine: (1) learning outcomes of Bahasa Indonesia of the students those taught by interactive macromedia flash just than students those taught by interactive power point, (2) learning outcomes Bahasa Indonesia of the students whose high self efficacy just than the students whose low self efficacy, (3) determine the interaction between interactivemultimedia learning and self efficacy of students towards learning outcomes of Bahasa Indonesia.

This research were conducted at SMP Negeri 3 Tanjung Morawa academic year 2014/2015. Population of 288 peoples. Sampling was done by cluster random sampling 74 students, consisting of 37 students of VIII-6 grade that taught by macromedia flash and 37 students of VIII-7 grade taught by power point. Self efficacy test performed to classify students who have a high self efficacy and low self efficacy. The research method used was quasi-experimental with 2 x 2 factorial design. Statistical test used was descriptive statistics to present the data, followed by inferential statistics using two way Anava with significance $\alpha = 0.05$, followed by Scheffe test. Previous analysis of such trials to test the normality and homogeneity test.

The results showed: (1) learning outcomes bahasa Indonesia of the students those taught by macromedia flash was better than learning outcomes bahasa Indonesia of the student those taught by power point, with F count = 6.2173 > F table = 3.98 at significant $\alpha = 0.05$, (2) learning outcomes Bahasa Indonesia of the students whose high self efficacy was better than learning outcomes Bahasa Indonesia of the students whose low self efficacy, with F count = 20.6956 > F table = 3.98 at significant $\alpha = 0.05$, (3) there are interaction between interactive multimedia learning and self efficacy in affecting student learning outcomes, with F count = 5.4608 > F table = 3.98 at significant level $\alpha = 0.05$. This hypothesis suggests that macromedia flash rather than on learning power point in improving learning outcomes bahasa Indonesia of the students, and students whose high self efficacy will get better than of the students whose low self efficacy

