

# Pengaruh Multimedia (Handphone) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Mambaul 'Ulum Megaluh Jombang

Oleh : H. Eko Hadi Wardoyo  
Universitas Darul 'Ulum Jombang  
email: [dhanelnin@gmail.com](mailto:dhanelnin@gmail.com)

## ABSTRAKSI

*Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, dengan mengambil latar belakang MI Mambaul 'Ulum Megaluh Jombang. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Tujuannya adalah untuk mendeskripsikan tentang ada tidaknya pengaruh multimedia (Handphone) terhadap prestasi belajar siswa kelas V di MI Mambaul 'Ulum Megaluh Jombang. Hasil penelitian ini diharapkan akan dapat dipergunakan untuk menambah informasi ilmiah tentang pengaruh multimedia (Handphone) terhadap prestasi belajar siswa. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis product moment. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pengaruh Multimedia (Handphone) berpengaruh positif signifikan untuk Prestasi Belajar Siswa Kelas V di MI Mambaul 'Ulum Megaluh Jombang. Hal ini dibuktikan dari hasil analisa dengan menggunakan tehnik statistik dengan rumus product moment, diketahui hasil akhirnya diperoleh nilai  $r_{xy}$  sebesar (0,945). Setelah dikorelasikan dengan  $r$  tabel diperoleh, untuk  $r$  tabel 5% = 0,433 dan untuk  $r$  tabel 10% = 0,549. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang penulis ajukan berbunyi " Terdapat pengaruh positif antara penggunaan multimedia (Handphone) terhadap prestasi belajar siswa kelas V di MI Mambaul 'Ulum Megaluh Jombang" dapat diterima kebenarannya.*

**Kata Kunci:** *Mutimedia (Handphone), Prestasi Belajar*

## A. Pendahuluan

Pendidikan memegang peran yang penting untuk menjamin kelangsungan hidup suatu bangsa dan negara, dan untuk mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan seseorang. Dengan pendidikan seseorang akan mendapat ilmu pengetahuan. Dengan ilmu manusia akan berkembang menuju kesuksesan. Sesuai dengan firman Allah di dalam al-Qur'an surat al-

Mujadaalah ayat 11, maka manusia yang beriman dan berilmu pengetahuan diberi kemuliaan dengan ditinggikan derajatnya beberapa tingkat, sebagaimana firman-Nya :

دَرَجَاتٍ الْعِلْمِ أَوْ تَوَّابُوا الَّذِينَ وَ مِنْكُمْ آمَنُوا اللَّهُ الَّذِينَ يَرْفَعُ

Artinya: “Allah mengangkat derajat orang-orang yang beriman dan berilmu”.<sup>1</sup>(Q.S. al-Mujadaalah: 11)

Karena ilmu menurut pandangan Rasulullah adalah sebagai tiang dunia dan tiang agama, sebagaimana sabdanya:

وَمَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ وَمَنْ أَرَادَ الْآخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ وَمَنْ أَرَادَهُمَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ.

Artinya :

”Barangsiapa yang menginginkan (kebahagiaan) hidup di dunia maka hendaklah ia berilmu, dan barangsiapa yang menginginkan (kebahagiaan) hidup di akhirat maka hendaklah ia berilmu, dan barangsiapa yang menghendaki kedua-keduanya maka hendaklah ia berilmu”. (HR. Thabrani).<sup>2</sup>

Manusia diperintahkan untuk menuntut ilmu supaya menjadi manusia yang berguna bagi dirinya maupun bagi alam sekitarnya. Dalam Islam menuntut ilmu itu wajib hukumnya, sebagaimana sabda Rasulullah SAW dalam hadits yang berbunyi:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ وَمُسْلِمَةٍ

Artinya:

“Menuntut ilmu itu wajib bagi setiap muslim laki-laki dan muslim perempuan”.<sup>3</sup>

Berbicara tentang ilmu tidak terlepas dari kemajuan teknologi, karena teknologi sebagai hasil dari pengembangan ilmu itu sendiri. Hal

<sup>1</sup> Departemen Agama R.I, *Al-Qur'an dan Terjemah*, (Jakarta: Mahkota Surabaya, 2005), hlm. 910

<sup>2</sup> H. M. Djumransyah, Abdul Malik Karim Amrullah, *Pendidikan Islam, Menggali "Tradisi", Mengukuhkan Eksistensi*, (Malang: UIN-Malang Press, 2007), hlm.33dan lihat juga Sayyid Ahmad al Hasyimi, “Kitab Mukhtarul Nabawiyah”, ( Surabaya: Perpustakaan Nurul Huda, 1948), hal. 130

<sup>3</sup> *Ibid*

ini sesuai dengan yang dikatakan oleh sosiolog Perancis, mengartikan teknologi sebagai keseluruhan metode yang secara rasional mengarah dan memiliki ciri efisiensi dalam setiap kegiatan manusia. Gary J. Anglin mendefinisikan teknologi sebagai penerapan ilmu-ilmu perilaku dan alam serta pengetahuan lain secara sistematis dan untuk memecahkan masalah.<sup>4</sup>

Multimedia sebagai bagian dari inovasi keilmuan, sering kita tidak mampu menghindari dalam penyebarannya dan bahkan secara ekstrem dia sudah menjadi bagian dan kebutuhan dalam kehidupan kita. Salah satu dari sekian banyak perangkat teknologi multimedia adalah handphone (HP=telepon genggam).

Sekarang ini, banyak anak-anak di bawah umur yang sudah menggunakan *handphone* dengan berisikan aplikasi atau software yang beberapa isinya sebenarnya tidak layak dioperasikan oleh anak-anak. *Handphone* menjadi karya baru yang begitu cepat perkembangannya, menjadi media komunikasi yang canggih dan tiada batasan. Selain dampak positif, ternyata juga menimbulkan dampak negatif yang tidak kalah besarnya dari dampak positifnya.

## **B. Landasan Teori**

### **1. Sekilas Tentang Multimedia (Handphone)**

Saat ini Indonesia mempunyai dua jaringan telepon nirkabel yaitu system GSM (Global System for Mobile Telecommunications) dan sistem CDMA (Code Division Multiple Access). Badan yang mengatur telekomunikasi seluler Indonesia adalah Asosiasi Telekomunikasi Seluler Indonesia (ATSI).

Penemu sistem telepon genggam yang pertama adalah Martin Cooper, seorang karyawan Motorola pada tanggal 03 April 1973. Ide yang dicetuskan oleh Cooper adalah sebuah alat komunikasi yang kecil dan mudah dibawa bepergian secara fleksibel.<sup>5</sup>

Selain berfungsi untuk melakukan dan menerima panggilan telepon, ponsel umumnya juga mempunyai fungsi pengiriman dan penerimaan pesan singkat (short message service, SMS). Ada pula penyedia jasa telepon genggam di beberapa negara yang

---

<sup>4</sup> Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media, 2005), hlm. 490

<sup>5</sup> Budi Raharjo, *Sejarah Handphone*, dalam *internet Br. School (of Thought)*, diakses 18 April 2013. BR. School (of Thought)

menyediakan layanan generasi ketiga (3G) dengan menambahkan jasa videophone maupun untuk televisi online di telepon genggam tersebut. Saat ini telepon genggam menjadi gadget yang multifungsi, mengikuti perkembangan teknologi digital yang saat ini ponsel juga dilengkapi dengan berbagai pilihan fitur, seperti bisa menangkap siaran radio dan televisi, perangkat lunak pemutar audio (MP3) dan video, kamera digital, game, dan layanan internet (WAP, GPRS, 3G).

#### **a. Pengertian Multimedia (Handphone)**

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang begitu pesat. Salah satu bagian yang memperlihatkan secara jelas tentang perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah masalah multimedia. Di satu sisi, perkembangan ini sangat menguntungkan manusia, tetapi di sisi lain, perkembangan ini bisa merugikan manusia, terutama bagi mereka yang belum siap secara mental dan kerohanian untuk menerima pengaruh dari perkembangan tersebut.

Multimedia diambil dari kata multi dan media. Multi berarti banyak dan media berarti media atau perantara. Multimedia adalah gabungan dari beberapa unsur yaitu teks, grafik, suara, video dan animasi yang menghasilkan presentasi yang menakjubkan. Multimedia juga mempunyai komunikasi interaktif yang tinggi. Bagi pengguna komputer multimedia dapat diartikan sebagai informasi komputer yang dapat disajikan melalui audio atau video, teks, grafik dan animasi.<sup>6</sup>

Salah satu hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah terciptanya alat komunikasi yang canggih yaitu handphone (HP). HP pada awalnya hanya digunakan oleh orang-orang yang memang benar-benar membutuhkannya, seperti para pekerja kantoran, pebisnis, pejabat atau guru. Namun, sekarang HP tidak hanya digunakan oleh orang-orang penting saja tetapi juga anak – anak usia sekolah.

Lebih parahnya lagi anak – anak usia sekolah dasar pun sudah mengenal dan menggunakan HP. Mengingat tujuan diciptakannya, HP memang diharapkan bisa member kemudahan komunikasi kepada manusia, terutama untuk komunikasi jarak jauh. Namun ternyata hal ini juga bisa membawa dampak pada

---

<sup>6</sup> Budi Raharjo, *Teknologi dan Teknik*, dalam, *internet Br. School (of Thought)*, diakses 02 Nopember 2007. BR. School (of Thought)

prestasi belajar siswa tersebut. Baik dapat meningkatkan prestasi belajarnya tetapi juga bisa menurunkan prestasi belajar siswa.

Handphone adalah perangkat keras bersifat organisatoris, dan meneruskan nilai-nilai sosial dengan siapa individu, mengumpulkan, memproses, dan saling mempertukarkan informasi dengan individu lain. Handphone (HP) sudah dikenal oleh berbagai kalangan, sehingga dari jaman ke jaman kebutuhan akan handphone (HP) atau ponsel semakin meningkat, yaitu mulai dari anak kecil hingga dewasa dan orang tua memilih menggunakan alternatif telephone seluler/ponsel sebagai pilihan didalam berkomunikasi.<sup>7</sup>

Dalam Islam, karakter atau akhlak mempunyai kedudukan penting dan dianggap mempunyai fungsi yang vital dalam memandu kehidupan masyarakat. Sebagaimana firman Allah SWT di dalam Al-qur'an surat An-nahl ayat 90 sebagai berikut:

إِنَّ اللَّهَ يَأْمُرُ بِالْعَدْلِ وَالْإِحْسَانِ وَإِيتَاءِ ذِي الْقُرْبَىٰ وَيَنْهَىٰ عَنِ الْفَحْشَاءِ  
وَالْمُنْكَرِ وَالْبَغْيِ ۗ يَعِظُكُم لَعَلَّكُمْ تَذَكَّرُونَ

Artinya:

*“Sesungguhnya Allah menyuruh (kamu) berlaku adil dan berbuat kebajikan, memberi kepada kaum kerabat, dan Allah melarang dari perbuatan keji, kemungkaran dan permusuhan. Dia memberi pengajaran kepadamu agar kamu dapat mengambil pelajaran”*.<sup>8</sup>

Di sisi lain, kondisi masyarakat yang sedang sakit dan media yang sering menayangkan berbagai suasana kurang sehat, tidak menunjang terhadap pembentukan kualitas SDM yang diharapkan, bahkan akhir-akhir ini banyak tayangan media yang merupakan pembodohan massa, banyak program televisi dan CD yang tidak sesuai dengan usia peserta didik padahal diperuntukkan bagi mereka, tidak sedikit tayangan yang bertentangan dengan ajaran agama, dan banyak pula program-program yang menyesatkan. Ini adalah tantangan-tantangan berat terutama bagi perkembangan dunia pendidikan.

<sup>7</sup> Munir, *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, Pengertian Multimedia Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta 11Samudra, 2009)

<sup>8</sup> Departemen Agama R.I, *Al-Qur'an dan Terjemah*, (Jakarta: Mahkota Surabaya, 2005), hlm. 415

Gambaran di atas sangat jelas sekali bahwa kondisi sekarang ini pendidikan sedang dihadapkan pada permasalahan besar, yang tidak boleh dipandang sambil lalu saja. Akan tetapi perlunya suatu penanganan, penelitian, perumusan dan pemutusan jalan keluar bagi pendidikan anak dan siswa sekolah, khususnya tantangan dalam hal akhlaq.

Pendidikan moral atau pembekalan akhlak menjadi satu-satunya tumpuan harapan masa depan siswa. Yang dimaksudkan pendidikan moral di sini adalah pendidikan mengenai dasar-dasar moral dan keutamaan perangai, tabiat yang harus dimiliki dan dijadikan kebiasaan oleh anak-anak sejak masa kecil hingga dewasa. Untuk itu perlu adanya upaya pemecahan masalah yang dihadapi para pendidik di zaman sekarang, yang tidak bisa terlepas dari persoalan remaja yang selalu berkembang pesat apalagi didukung kepemilikan perangkat teknologi informasi dan komunikasi yang hampir merata.

Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak didik adalah suatu perbuatan yang mudah, tetapi untuk membentuk jiwa dan watak anak didik itulah yang sukar, sebab anak didik yang dihadapi adalah makhluk hidup yang memiliki otak dan potensi yang perlu dipengaruhi dengan sejumlah norma hidup sesuai ideologi dan falsafah.<sup>9</sup>

#### **b. Manfaat Penggunaan Handphone Bagi Konsumen**

Handphone juga mempunyai manfaat bagi siswa, yaitu:<sup>10</sup>

- 1) Menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi  
Teknologi selalu berkembang sesuai dengan zaman dan pola pikir manusia yang selalu menjadi kearah modernisasi. Oleh sebab itu ada baiknya juga jika siswa juga mampu mengikuti perkembangan teknologi dan informasi atau pengetahuan siswa juga.<sup>11</sup>
- 2) Mempermudah komunikasi terutama jarak jauh  
Untuk membantu siswa yang kesulitan dalam mengerjakan PR. Handphone bisa membantu menghubungi teman yang rumahnya jauh untuk bertanya PR karena dapat menghemat waktu.
- 3) Memperluas jaringan persahabatan

---

<sup>9</sup> Kamus Umum Bahasa Indonesia, hal. 37

<sup>10</sup> Lebih lanjut lihat di [WWW.Manfaat Handphone.blogspot.com](http://WWW.Manfaat Handphone.blogspot.com),

<sup>11</sup> *Ibid*, hlm. 17-22

Dengan menggunakan Handphone siswa bisa menambah teman dengan mudah melalui Handphone langsung atau pesan singkat (SMS).

- 4) Sebagai penghibur pada saat siswa jenuh belajar  
 Dalam Handphone terdapat fitur-fitur MP3 atau Game yang dapat memberi hiburan pada siswa, sehingga apabila siswa mengalami kejenuhan dalam belajar siswa dapat mendengarkan musik atau sekedar main game.
- 5) Terdapat fitur internet yang dapat membantu siswa mencari informasi. Hal ini mampu membantu siswa untuk mencari informasi atau materi pelajaran melalui fitur internet yang terdapat di Handphone.
- 6) Memiliki banyak memory  
 Handphone memiliki banyak memory untuk menyimpan banyak data dengan mudah dan dapat dibawa kemana-mana, baik informasi materi pelajaran, foto-foto, video, hasil ujian, informasi tentang buku terbaru dan mempermudah siswa memahami pelajaran.  
 Kita bisa berbicara dengan dosen atau guru tentang masalah pendidikan. Masalah politik. Masalah keluarga atau pun berbagai masalah yang kita inginkan. Tak hanya itu, kita bisa mengakses berbagai ilmu pengetahuan lewat fitur GPRS yang berada di HP. Kita bisa bertukar gambar dengan teman kita melalui fitur MMS dan kita pun bisa saling bertukar lagu dengan teman melalui fitur Bluetooth dengan catatan HP yang kita punya menyediakan fitur tersebut.

## 2. Dampak Buruk Penggunaan Handphone/Ponsel Secara Berlebihan

Perkembangan teknologi dalam bidang telekomunikasi yang sangat pesat menciptakan berbagai efek negatif yang semakin lama semakin mengkhawatirkan. Berbeda sekali dengan jaman dahulu kala ketika belum ada telepon nirkabel. Banyak kebiasaan-kebiasaan buruk baru manusia timbul setelah menggunakan handphone untuk memenuhi kebutuhan komunikasi jarak jauh. Bahkan saat ini banyak di antara kita yang tidak bisa jauh dari handphone/ponsel. Berikut ini adalah dampak buruk penggunaan handphone/ponsel secara berlebihan :

- a. Chatting and dating Lewat BBM  
Komunikasi tidak lagi sebatas yang perlu-perlu saja, namun sudah berkembang menjadi hal-hal yang tidak perlu. Akibat tarif sms, telepon suara dan akses data yang murah mengakibatkan orang-orang menggunakan handphone tidak seperlunya saja, namun menjadi sampai puas atau sampai habis pulsa tertentu.
- b. Boros Pulsa dan Biaya Berlangganan Akses Internet  
Dari yang biasanya habis pulsa lima puluh ribu perbulan menjadi lebih dari seratus ribu rupiah agar bisa menikmati akses internet dan akses jejaring sosial tanpa batas pemakaian. Hp yang dipakai pun semakin canggih dan semakin sering diisi batreynya sehingga akan lebih boros listrik.
- c. Terlihat Kurang Bergairah Jika Lupa Membawa HP  
Coba bayangkan ketika kita lupa bawa hp ke kantor, sekolah atau kampus seperti apa rasanya? Yang pasti akan merasa seperti ada sesuatu yang hilang dan kita seakan-akan kembali ke masa lalu. Itu berarti tandatanya seseorang sudah kecanduan handphone.
- d. Kurang Melihat Yang Jauh-Jauh  
Karena terlalu sering melihat ke arah hp maka otomatis mata kita jadi kurang melihat ke arah yang jauh-jauh dan dalam jangka panjang hal ini bisa mengakibatkan cacat mata dalam bentuk rabun jauh. Untuk mengatasinya pun seseorang terpaksa memakai kacamata agar bisa melihat dengan jelas di kejauhan sana.
- e. Kurang Konsentrasi di Dunia Nyata  
Sudah sering kita mendengar seseorang kehilangan konsentrasi sehingga terjadi kecelakaan fatal pada dirinya. Seseorang yang sedang asyik bertelepon ria atau mendengar musik mungkin akan kurang awas dalam melakukan aktivitas lainnya. Pengguna berat handphone pun terkadang jadi terbiasa melihat ke arah hapenya dalam keadaan serius maupun di saat senggang.
- f. Muncul Sifat Gengsi dan Pamer  
Handphone bisa menunjukkan status sosial seseorang sehingga banyak orang yang terkena jebakan gengsi handset. Seseorang yang memakai Hp lama umumnya akan jadi merasa malu dan minder jika orang-

orang di sekitarnya sudah memakai handphone yang canggih-canggih. Seseorang pun akan merasa sangat bangga ketika memiliki Hp baru, mahal dan canggih yang belum banyak dimiliki orang-orang.

g. Menggunakan Handphone Saat Berkendara

Walaupun sudah dilarang keras menyetir mobil dan sepeda motor sambil menggunakan handphone, tetap saja masih banyak orang yang membandel tidak mau diatur. Hasilnya bias kita tebak yaitu angka kecelakaan akibat berhandphone ria ketika membawa mobil atau motor kemungkinan nantinya akan semakin tinggi.

h. Terlalu Terbuka di Dunia Online

Memanfaatkan handphone untuk berbagi dan mencurahkan segala isi perasaan di jiwa sangat tidak baik bagi keamanan diri sendiri dan orang lain. Tidak jarang seseorang secara tidak sadar menyebarkan aib sendiri atau orang lain yang berujung pada masalah dan penyesalan. Gunakanlah handphone untuk berkomunikasi dan hindari untuk tujuan untuk menunjukkan siapa diri kita seutuhnya karena dunia online tidak menjamin kerahasiaan dalam bentuk apapun.

i. Malas Bertemu Tatap Muka Secara Langsung

Jika dulu orang harus datang bertemu langsung agar bisa puas berbincang-bincang serta melepas rindu, kini semua itu tergeser oleh keberadaan handphone. Silaturahmi tetap tidak dapat digantikan sms atau telepon singkat. Dengan begitu hubungan sosial antar manusia jadi agak merenggang.

j. Melakukan Tindakan Kriminal dan Perbuatan Dosa

### C. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Untuk mengukur korelasi atau hubungan dari keseluruhan variabel menggunakan rumus product moment. Karena penelitian sifatnya menghubungkan variabel yang mempunyai gejala interval sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum xy - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2][N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Angka indeks korelasi “r” product moment

$x$  = Jumlah skor  $x$  ( variabel responden )

$y$  = Jumlah skor  $y$  ( variabel responden )

$xy$  = Jumlah hasil perkalian antara skor  $x$  dan  $y$

$N$  = Jumlah responden

## 1. Hasil

### Uji Validitas

Pengukuran validitas adalah dengan menentukan korelasi moment untuk menguji valid tidaknya instrumen secara empiris, maka dalam hal ini digunakan rumus product moment. Hasil uji validitas adalah sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum xy - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2][N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{21 \cdot 89741 - 995 \cdot 1879}{\sqrt{[21 \cdot 47648 - (995)^2][21 \cdot 36297 - (865)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{14956}{\sqrt{[1000608 - 990025][35545523 - 3530641]}}$$

$$r_{xy} = \frac{14956}{\sqrt{[10478][23882]}}$$

$$r_{xy} = \frac{14956}{15818,8}$$

$$r_{xy} = 0,945$$

## 2. Hasil

### Uji Reliabilitas

Setelah diketahui item dari variabel pengaruh multimedia (Handphone) dan prestasi belajar siswa dengan menggunakan rumus Product Moment sebagaimana rumus untuk menguji validitas, sehingga memperoleh hasil  $r_{xy}$ . Dalam hal ini penulis menggunakan rumus Spearman Brown dengan hasil sebagai berikut ini :

$$r_n = \frac{2 \times 0,945}{(1 + 0,945)}$$

$$= \frac{1,89}{1,945}$$

$$= 0,971$$

3.

Hasil

Analisis Data

a. Analisis Pengaruh Multimedia (Handphone)

**Tabel 4.1 Nilai Variabel Pengaruh Multimedia (Handphone)**

No.	Nama Siswa	X
1	Abas Setyawan	47
2	Abdul Aziz Baihaqi	49
3	Abdul Karim	40
4	Daniya Muthoharoh	41
5	Danu Andrianto	45
6	Dwi Silvia Anggraini	42
7	Evinda Dwi Nur A.	49
8	Farel Naufal Fawwaz	38
9	Fitri Ayu Ningsih	49
10	Lucky Alamsyah Rifa'i	50
11	Malikhatul Fauziah	42
12	Mochamad Azam M.	49
13	Mochamad Dicky D.	55
14	Nur Wakhidatut T.	52
15	Reza Wahyu A.	45
16	Saidah Alhaq	47
17	Sany Lailya Nadhifah	52
18	Tegar Yovi Pratama	58
19	Yulia Novita Sari	51
20	Zulfan Maulana Putra	48
21	Roland Nur Ilham Z.	46
		995

Sesudah data terkumpul, maka peneliti melakukan analisis data, sehingga data tersebut dapat disajikan guna menjawab permasalahan serta dijadikan pembuktian hipotesis yang telah disusun secara sistematis. Sebelum melangkah pada tahap analisis data dilakukan penjumlahan skor dengan penjelasan bahwa skor tertinggi dalam variabel adalah 58 dan skor yang terendah adalah 38.

**Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Nilai Pengaruh Multimedia (Handphone)**

Interval nilai	F	$f \frac{100\%}{N}$	Status
38 – 44	5	24	Sedang
45 – 51	12	57	Tinggi
52 – 58	4	19	Rendah
	$\Sigma F = 6$	100%	

Berdasarkan pada prosedur pengklasifikasian dengan pembuatan kategori pada tabel 4.2 terlihat bahwa yang mendapat nilai antara 38 - 44= 5 anak, antara 45 – 51= 12 anak, antara 52 – 58= 4 anak.

Dalam perhitungan prosentase pada tabel 4.2 maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh multimedia (Handphone) nilai tinggi sebanyak 57%, nilai sedang 24%, nilai rendah 19%.

Jika nilai antara 45 - 51 memiliki prosentase terbesar yaitu 57%, maka frekuensi nilai pengaruh multimedia (Handphone) sedang.

b.

**Analisis**

**is Prestasi Belajar Siswa**

**Tabel 4.3 Nilai Variabel Prestasi Belajar Siswa**

NO.	Nama Siswa	Y
1	Abas Setyawan	89
2	Abdul Aziz Baihaqi	94
3	Abdul Karim	78
4	Daniya Muthoharoh	80
5	Danu Andrianto	86
6	Dwi Silvia Anggraini	84
7	Evinda Dwi Nur A.	94
8	Farel Naufal Fawwaz	70
9	Fitri Ayu Ningsih	94
10	Lucky Alamsyah Rifa'i	96
11	Malikhatul Fauziah	84
12	Mochamad Azam M.	94

13	Mochamad Dicky D.	98
14	Nur Wakhidatut T.	96
15	Reza Wahyu A.	85
16	Saidah Alhaq	87
17	Sany Lailya Nadhifah	97
18	Tegar Yovi Pratama	99
19	Yulia Novita Sari	96
20	Zulfan Maulana Putra	91
21	Roland Nur Ilham Z.	87
		1879

Dari data

Skor prestasi belajar siswa seperti yang dicantumkan dalam tabel 4.3 dapat diketahui bahwa skor tertinggi adalah 99 dan skor terendah adalah 70.

**Tabel 4.4 distribusi frekuensi nilai prestasi belajar siswa**

Interval nilai	F	$f \frac{100\%}{N}$	Status
70 – 79	16	10%	Rendah
80 – 89	8	38%	Sedang
90 – 99	11	52%	Tinggi
	$\Sigma F = 7$	100%	

Berdasarkan pada prosedur pengklasifikasi dengan pembuatan kategori pada tabel 4.3 terlihat bahwa yang mendapat nilai antara 70 – 79 = 16 anak, antara 80 – 89 = 8 anak, antara 90 – 99 = 11 anak.

Dalam perhitungan prosentase pada tabel 4.3 maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar siswa nilai tinggi sebanyak 52%, nilai sedang 38%, dan nilai rendah 10%.

Jika nilai antara 90 – 99 memiliki prosentasi terbesar yaitu 52%, maka frekuensi nilai prestasi belajar siswa sedang.

- c. Analisis tentang hubungan pengaruh multimedia (Handphone) terhadap prestasi belajar siswa.

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh multimedia (Handphone) terhadap prestasi belajar siswa digunakan rumus product moment. Sedangkan sebelumnya dibuat tabel persiapan perhitungan sebagai berikut :

NO	No. Induk	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1	1044	47	89	2209	7921	4183
2	1045	49	94	2401	8836	4606
3	1046	40	78	1600	6084	3120
4	1048	41	80	1681	6400	3280
5	1049	45	86	2025	7396	3870
6	1050	42	84	1764	7056	3528
7	1051	49	94	2401	8836	4606
8	1054	38	70	1444	4900	2660
9	1055	49	94	2401	8836	4606
10	1056	50	96	2500	9216	4800
11	1057	42	84	1764	7056	3528
12	1058	49	94	2401	8836	4606
13	1059	55	98	3025	9604	5390
14	1060	52	96	2704	9216	4992
15	1061	45	85	2025	7225	3825
16	1062	47	87	2209	7569	4089
17	1063	52	97	2709	9409	5044
18	1065	58	99	3364	9801	5742
19	1043	51	96	2601	9216	4896
20	1066	48	91	2304	8281	4368
21	1116	46	87	2116	7569	4002
<b>Σ</b>		<b>ΣX=99</b> 5	<b>ΣY=187</b> 9	<b>ΣX<sup>2</sup>=476</b> 43	<b>ΣY<sup>2</sup>=1692</b> 63	<b>ΣXY=897</b> 41

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum x \cdot y - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2][N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{21 \cdot 89741 - 995 \cdot 1879}{\sqrt{[21 \cdot 47648 - (995)^2][21 \cdot 36297 - (865)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{1884561 - 1869605}{\sqrt{[1000608 - 990025][35545523 - 3530641]}}$$

$$r_{xy} = \frac{14956}{\sqrt{[10478][23882]}}$$

$$r_{xy} = \frac{14956}{15818,8}$$

$$r_{xy} = 0,945$$

Dalam kriteria uji hipotesis secara umum disebutkan bahwa bahwa :

- Ha diterima dan Ho ditolak apabila  $r$  hitung  $>$  dari  $r$  tabel
- Ho diterima dan Ha ditolak apabila  $r$  hitung  $<$  dari  $r$  tabel

Berdasarkan ketentuan diatas, hasil pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

1. Jumlah h N dalam penelitian ini adalah 21 Responden
2. Dengan  $r$  tabel taraf signifikasi 5% = 0,433 dan 10% = 0,549
3. Sedangkan  $r$  hitung  $r_{xy} = 0,945$

Dengan demikian, maka hipotesis nol (Ho) yang menyatakan tidak adanya pengaruh multimedia (Handphone) terhadap prestasi belajar siswa kelas V di MI Mambaul ‘Ulum Megaluh Jombang ditolak.

Sedangkan hipotesis alternatif (Ha) yang menyatakan adanya pengaruh multimedia (Handphone) terhadap prestasi belajar siswa kelas V di MI Mambaul ‘Ulum Megaluh Jombang diterima.

#### D. Kesimpulan

Dari paparan yang telah diuraikan diatas dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengaruh multimedia (handphone) terhadap siswa MI Mambaul ‘Ulum Megaluh Jombang tergolong sedang, bahwa yang mendapat nilai antara 38 – 44 = 5 anak, antara 45 – 51 = 12 anak, antara 52 – 58 = 4 anak. Maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh multimedia (Handphone) nilai tinggi sebanyak 57%, nilai sedang 24%, dan nilai rendah 19%. Jika nilai antara 45 – 51 memiliki prosentase terbesar yaitu 57%.
2. Prestasi belajar siswa MI Mambaul ‘Ulum Megaluh Jombang tergolong sedang, bahwa yang mendapat nilai antara 70 – 79 = 16 anak, antara 80 – 89 = 8 anak, antara 90 – 99 = 11 anak. Maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar siswa nilai tinggi sebanyak 52%, nilai sedang 38%, dan nilai rendah 10%. Jika nilai antara 90 – 99 memiliki prosentasi terbesar yaitu 52%.
3. Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan teknik statistik dengan rumus product moment, diketahui hasil akhirnya adalah bahwa secara total diperoleh nilai rxy sebesar (0,945). Setelah dikorelasikan dengan r tabel diperoleh : untuk r tabel 5% = 0,433 dan untuk r tabel 10% = 0,549. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara multimedia (Handphone) dan prestasi belajar siswa di MI Mambaul ‘Ulum Megaluh Jombang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu, Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2002).
- Arikunto, Suharsimi, *Psikologi Belajar*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 1985).
- Azwar, Saifuddin, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010).
- Departemen Agama R.I. *Al-Qur'an dan Terjemah*, (Jakarta: Mahkota Surabaya, 2005).
- Djamaroh, Syaiful Bahri, *Psikologi Belajar*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2002).
- Djumransyah, M., Abdul Malik Karim Amrullah, *PENDIDIKAN ISLAM, Menggali "Tradisi", Mengukuhkan Eksistensi*, (Malang: UIN-Malang Press, 2007).
- Faisal, Sanapiah, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1982).
- Hamalik, Oemar, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2007).
- Jurnal Penelitian UNIB, Vol. X, No.2, Juli 2004.
- Kamus Umum Bahasa Indonesia.
- Miarso, Yusufhadi, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media, 2005).
- Munandar, Utami, *Mengembangkan Bakat Dan Kreativitas Anak Sekolah*, ( Jakarta: Gramedia, Anggota IKAPI, 1985).
- Munir, *Kurikulum Berbasis Tehnologi Informasi dan Komunikasi, Pengertian Multimedia Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta 11Samudra, 2009).
- Prawiradilaga, Dewi Salma, *Wawasan Teknologi Pendidikan*, (Jakarta, Kencana Prenada Media Group, 2012).
- Raharjo, Budi, *Sejarah Handphone*, dalam *internet Br. School (of Thought)*, diakses 18 April 2013. BR. School (of Thought).
- Rusyan, Tabrina, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta,1989).
- Semiawan, Cony, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1990).
- Shaleh, Abdul Rahman, *Psikologi: Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2004).

Sugiono, *Metode Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2002).

Suryabrata, Sumadi, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT RajaGafindo Persada, 2010)

Syah, Muhibbin, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 1999).

Yudhi, Munadi, *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008).