

**PENGARUH MOTIVASI BELAJAR DAN MEDIA BELAJAR DIGITAL
TERHADAP KEMAMPUAN BAHASA INGGRIS
(STUDI KASUS AMIK BSI JAKARTA)**

Euis Meinawati ¹⁾, Eni Irfiani ²⁾

¹⁾Program Studi Bahasa Inggris
ABA BSI Jakarta
Jl. Salemba Tengah no 45 Jakarta Pusat
euismeinawati@yahoo.co.id

²⁾Program Studi Manajemen Informatika
AMIK BSI Jakarta
Jl. Kramat Raya no 18 Jakarta Pusat
eni.enf@bsi.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of learning motivation and learning media toward English language proficiency. The method used in the study is an experiment with a 2x2 factorial design. The technique used to analyze the data in this study is the technique of analysis of variance (ANOVA) 2 lanes at significance level $\alpha = 0.05$ and $\alpha = 0.01$. If the analysis is found in the interaction, then followed by Tuckey test. Normality test conducted using the test Liliefors, while the homogeneity test using Bartlett's test with a confidence level of $\alpha = 0.05$. The results showed that there were differences between the groups of English learning students learn to use digital games and movies for $F_h(k) = 8,130$ to $F_t(0,05) = 4:04$ ($F_h(k) > F_t$), then there is an interaction effect between English language learning with digital games and movies for $F_h(bxk) = 26\ 168$, with $F_t(0,05) = 4:04$ ($F_h(k) > F_t$), there are differences in English proficiency among students studying with digital games and learning with film on the group of students who have high motivation because the Q value of count is 9617, with Q table at significant level 5% the amount was 2.86, and that there was no difference between the English skills of students studying with digital games and learning with the film on group of students who have low motivation for the Q value of count is 0839 with the Q table at significant level of 5% was 2.86 magnitude.

Keyword: English Language, Learning Motivation, Learning Digital Media

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi internet sudah memberikan pengaruh terhadap pelaksanaan proses pembelajaran. Aplikasi teknologi terhadap pelaksanaan pendidikan antara lain pembelajaran online, penggunaan multimedia dalam proses belajar, sistem ujian online, sistem penyebaran informasi pendidikan melalui internet, dan sebagainya. Teknologi membantu mempermudah pelaksanaan proses belajar. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan yaitu dalam proses pembelajaran yang menggunakan digital *games* dan film sebagai media belajar bahasa Inggris. Digital *games* dan film mempengaruhi suasana belajar di kelas. Karena hampir semua orang

baik anak-anak, remaja, dewasa menyukai *games* dan film.

Selama ini bahasa Inggris masih dirasakan sulit untuk dipelajari khususnya bagi mahasiswa yang bukan program studi bahasa Inggris.

Menurut taksonomi Lehsin, dkk dalam Arsyad (2008) media berbasis visual memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa digital *games* memberikan kesempatan untuk praktik empat keterampilan bahasa Inggris. Siswa belajar

dengan perasaan senang dan terlibat secara langsung. Mereka dapat belajar secara mandiri. Selama ini pendidik dan peneliti telah lama menyadari bahwa siswa lebih termotivasi untuk belajar lebih baik ketika mereka dapat melakukan sesuatu yang mereka nikmati dan terlibat langsung.

Maka, para pendidik dapat merancang media belajar yang bervariasi dengan pemanfaatan teknologi. Media belajar tersebut adalah digital *games* dan film. Penggunaan digital *games* dan film menjadi bagian yang sangat penting untuk membantu mahasiswa belajar bahasa Inggris. Selain itu juga memberikan pemahaman pentingnya penguasaan teknologi untuk menyongsong pasar bebas ASEAN 2015. Setiap orang dituntut untuk memiliki keterampilan dan penguasaan bahasa asing agar dapat melakukan komunikasi. Meskipun mahasiswa kuliah program studi manajemen informatika, bahasa Inggris tetap harus mereka kuasai untuk mendukung keterampilan bidang mereka. Karena semua aplikasi penggunaan teknologi telah menggunakan bahasa Inggris.

Penggunaan media belajar berupa digital *games* dan film diduga dapat meningkatkan keterampilan bahasa Inggris bagi mahasiswa yang bukan jurusan bahasa Inggris. Pembelajaran bahasa Inggris dasar bagi mahasiswa program studi manajemen informatika akan meliputi empat keterampilan bahasa yaitu menyimak, berbicara, menulis, dan membaca. Dalam pelaksanaannya proses pembelajaran akan melibatkan kompetensi komunikatif dan struktur gramatikal tata bahasa Inggris. Materi yang digunakan masih berhubungan dengan konteks kehidupan nyata. Hal ini dilakukan agar mahasiswa dapat menerapkannya dalam kehidupan nyata. Dengan demikian, peneliti akan melakukan penelitian mengenai pengaruh “Motivasi Belajar dan Media Belajar terhadap Kemampuan Bahasa Inggris”.

Tujuan penelitian antara lain untuk mengetahui perbedaan kemampuan bahasa Inggris antara mahasiswa yang belajar dengan media belajar digital *games* dan yang belajar dengan media belajar film, pengaruh interaksi antara media belajar dan motivasi belajar terhadap kemampuan bahasa Inggris, untuk mahasiswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, apakah terdapat perbedaan kemampuan bahasa Inggris antara mahasiswa yang belajar dengan menggunakan media belajar digital

games dan yang belajar dengan media belajar film, dan untuk mahasiswa yang memiliki motivasi belajar rendah, apakah terdapat perbedaan kemampuan bahasa Inggris antara mahasiswa yang belajar dengan media belajar digital *games* dan yang belajar dengan media belajar film.

II. KAJIAN LITERATUR

Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan dosen dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik antara pengajar dan mahasiswa itu merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses pembelajaran. Interaksi dalam peristiwa pembelajaran mempunyai arti yang lebih luas, tidak hanya hubungan antara pengajar dan mahasiswa, tetapi berupa interaksi edukatif. Dalam hal ini bukan hanya penyampaian pesan berupa materi pelajaran, melainkan penanaman sikap dan nilai pada diri siswa yang sedang belajar. Menurut Joyce & Weil (1996), di dalam melaksanakan peranannya, guru atau siswa dapat menggunakan empat pola argument.

Winkel (1996), motivasi dalam kegiatan belajar dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri seseorang yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang menimbulkan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh individu dapat tercapai.

Sardiman (2001) menyatakan beberapa pendapat tentang motivasi belajar antara lain: motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual. Hal ini menunjukkan bahwa anak yang memiliki motivasi belajar akan dapat meluangkan waktu belajar lebih banyak dan lebih tekun daripada mereka yang kurang memiliki atau sama sekali tidak mempunyai motivasi belajar. Anak akan terdorong dan tergerak untuk memulai aktivitas atas kemauannya sendiri, menyelesaikan tugas tepat waktu dan gigih serta tidak putus asa saat menjumpai kesulitan dalam menjalankan tugas jika anak tersebut mempunyai motivasi dalam belajar.

Menurut Marshall dalam Brophy (2010) bahwa motivasi bukan saja diorientasikan pada pencapaian prestasi belajar. Jadi dalam hal ini bagaimana guru mampu mengembangkan proses belajar yang tidak hanya berorientasi pada teori tapi

pencapaian prestasi dari teori tersebut. Blumenfeld, Puro, and Mergendoller mengembangkan konsep motivasi belajar dengan mengkombinasikan motivasi dan kemampuan kognitif. Pada kelas science ditingkat lima dan enam para guru melaporkan bahwa para siswa yang mempunyai motivasi rendah fokus pada membaca, kuis dan nilai pekerjaan siswa. Sedangkan untuk siswa yang memiliki motivasi tinggi menekankan pada ide-ide besar, nilai-nilai dalam keilmuan *science* yang yang mampu dihubungkan dengan peristiwa kehidupan sehari-hari, dan mengekspresikan antusias mereka dengan pengalaman.

Keller dalam Brophy (2010) mengembangkan prinsip – prinsip motivasi dalam empat dimensi yaitu perhatian, relevansi, harapan, dan hasil (*interest, relevance, expectancy, and outcomes*). Model Keller sebagai jawaban pertanyaan bagaimana merancang pembelajaran yang dapat mempengaruhi motivasi berprestasi dan hasil belajar. Model ini dikembangkan berdasarkan teori nilai harapan (*expectancy value theory*) yang mengandung dua komponen yaitu nilai (*value*) dari tujuan yang akan dicapai dan harapan (*expectancy*) agar berhasil mencapai tujuan itu. Dari dua komponen tersebut oleh Keller dikembangkan menjadi empat komponen.

Purwanto (1995) menjelaskan secara umum motivasi belajar mengandung tiga aspek, yaitu: (a). Menggerakkan. Aspek ini menunjukkan bahwa motivasi menimbulkan kekuatan pada individu untuk bertindak dengan cara tertentu, misalnya kekuatan ingatan, respon efektif, dan kecenderungan mendapat kesenangan. (b). Mengarahkan. Aspek ini menunjukkan bahwa motivasi menyediakan suatu orientasi tujuan tingkah laku individu yang diarahkan terhadap sesuatu. (c). Menopang. Aspek ini menunjukkan untuk menjaga tingkah laku, lingkungan sekitar harus menguatkan integrasi dan arah dorongan-dorongan kekuatan individu.

Dari beberapa pendapat di atas tentang aspek yang dapat membangun motivasi belajar antara lain perhatian, relevansi, harapan, dan hasil. Dari dimensi ini dapat dikembangkan menjadi indikator yang lebih khusus untuk menjabarkan motivasi. Heinich, dkk (1993) mendefinisikan media sebagai alat saluran komunikasi.

Tiga kelebihan kemampuan media (Gerlach & Ely dalam Ibrahim, et.al., 2001) adalah sebagai berikut. Pertama, kemampuan

fiksatif, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, obyek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya. Kedua, kemampuan manipulatif, artinya media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, serta dapat pula diulang-ulang penyajiannya. Ketiga, kemampuan distributif, artinya media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV atau Radio.

Menurut Klarer (2006) film, dan khususnya seperti video kaset, seperti novel, yang dalam teori dapat berulang kali dibaca, atau dilihat. Dalam pengertian ini, bermain adalah sebuah karya seni, kuno penempatan ideal keunikan pada alas. Setiap pertunjukan teater melibatkan direktur, aktor, dan pemandangan yang merupakan peristiwa unik dan melalukan pengulangan. Film, di sisi lain, dapat ditampilkan di kota yang berbeda pada saat yang sama, dan itu akan menjadi mustahil untuk menilai satu skrining baik atau lebih buruk film tersebut yang selalu tetap sama.

Lebih jauh, Lundahl (2009) mendiskusikan penggunaan media dalam pengajaran bahasa Inggris bahwa setiap guru harus menggunakan semua kemungkinan yang ditawarkan oleh perbedaan media. Dia menyebutkan bahwa begitu mudahnya menemukan informasi melalui internet untuk digunakan sebagai dasar pengajaran. Dia menekankan pada kemungkinan penggunaan berita, dokumen, film dan music dalam kelas.

III. METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah eksperimen dengan rancangan faktorial 2x2.

Tabel 1. Matriks Rancangan Penelitian

VARIABEL BEBAS	A. MEDIA BELAJAR (X ₁)	
	Digital games (A1)	Film (A2)

B. Motivasi Belajar	Tinggi (B1)	A1B1 (Sel 1)	A2B1 (Sel 2)
(X ₂)	Rendah (B2)	A1B2 (Sel 3)	A2B2 (Sel 4)

Hasil penelitian (2016)

Keterangan :

- A1 : Kelompok mahasiswa yang belajar dengan Digital *games*.
- A2 : Kelompok mahasiswa yang belajar dengan film
- B1 : Kelompok mahasiswa yang memiliki motivasi belajar tinggi
- B2 : Kelompok mahasiswa yang memiliki motivasi belajar rendah
- A1B1 : Kelompok mahasiswa yang belajar dengan Digital *games* dan memiliki motivasi belajar tinggi.
- A2B1 : Kelompok mahasiswa yang belajar dengan film dan memiliki motivasi belajar tinggi
- A1B2 : Kelompok mahasiswa yang belajar dengan Digital *games* dan memiliki motivasi belajar rendah.
- A2B2 : Kelompok mahasiswa yang belajar dengan film dan memiliki motivasi belajar rendah.

Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Program studi Manajemen Informatika AMIK BSI Jakarta. Populasi target adalah seluruh mahasiswa AMIK BSI Jakarta program studi Manajemen Informatika.

Teknik Pengambilan Sampel

Menurut Hadi teknik sampling adalah cara atau teknik yang digunakan untuk mengambil sampel. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik *multi stage cluster random sampling*. Langkah-langkah teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah:

1. Menentukan AMIK BSI Jakarta sebagai tempat penelitian.
2. Secara *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, dengan menentukan mahasiswa semester I pada program Manajemen Informatika sebanyak 2 kelas sebagai kelas penelitian.
3. Membagi 2 kelas tersebut untuk satu kelas dengan menggunakan digital *games* serta satu kelas lagi menggunakan film.
4. Setiap kelompok kelas dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok

beranggotakan mahasiswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan kelompok beranggotakan mahasiswa yang memiliki motivasi belajar rendah. Penentuan motivasi belajar mahasiswa anggota populasi dilakukan dengan menggunakan angket. Skor yang diperoleh dari angket tersebut kemudian diperingkat.

5. Skor yang diperoleh dari angket tersebut kemudian diperingkat sebanyak 27 % kelompok atas sebagai kelompok yang memiliki motivasi belajar tinggi. Sedangkan 27 % kelompok bawah dinyatakan sebagai kelompok yang memiliki motivasi belajar rendah. Pengambilan masing-masing 27 % kelompok atas dan kelompok bawah didasarkan pada anjuran Guilford. Hasil dari perhitungan diperoleh bahwa ada sebanyak 12 orang mahasiswa yang masuk dalam kelompok tinggi dan 12 orang masuk pada kelompok rendah.
6. Menetapkan masing-masing anggota sampel setiap sel. Ada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk kelompok eksperimen sebanyak 24 orang dan kelompok kontrol sebanyak 24 orang, dengan ketentuan setiap kelompok memiliki kelompok mahasiswa yang bermotivasi tinggi dan rendah.

Validitas Rancangan Penelitian

Validitas terhadap rancangan penelitian sangat diperlukan karena menghasilkan akibat. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan dilakukan pengontrolan validitas internal dan validitas eksternal. Campbell dan Stanley mengelompokkan tujuh kriteria dalam validitas internal antara lain: (1) sejarah, (2) pematangan, (3) pemberian pra tes, (4) alat pengukuran, (5) kemunduran statistik, (6) hilang dalam eksperimen, dan (7) interaksi pematangan dengan seleksi. Sedangkan validitas eksternal meliputi populasi dan ekologis. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada faktor-faktor yang mempengaruhi validitas hasil perlakuan.

Instrumen Penelitian/Peubah Yang diamati/diukur

Untuk memperoleh data, penelitian ini menggunakan instrumen penelitian yaitu: (1) angket untuk variabel motivasi belajar dan (2) tes untuk variabel kemampuan bahasa Inggris.

1. Instrumen untuk Mengukur Kemampuan Bahasa Inggris

Teknik pengumpulan data untuk variabel kemampuan bahasa Inggris dengan menggunakan tes.

Definisi Konseptual

Dalam pembelajaran bahasa Inggris, siswa harus mampu menguasai empat keterampilan bahasa Inggris yaitu menulis, menyimak, berbicara, dan membaca. menurut Bloom & Lahey (Owen, 1992: 14), dalam proses belajar bahasa Inggris meliputi sistem yang kompleks agar setiap elemen dalam bahasa dapat dipahami. Ada tiga pokok elemen yaitu pola, isi, dan kegunaan.

Definisi Operasional

Pembelajaran bahasa mencoba megoperasikan kompetensi komunikatif. Dalam hal ini kemampuan bahasa Inggris tertuang dalam suatu tes yang diwujudkan dalam bentuk penilaian berdasarkan pada kriteria atau komponen yang telah ditentukan.

Kisi-kisi instrumen

Instrumen kemampuan bahasa Inggris yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk tes pilihan ganda. Adapun beberapa aspek yang dinilai dalam tes esai berdasarkan pada pengembangan komponen. Aspek-aspek tersebut antara lain: (1) pola, (2) isi, dan (3) kegunaan. Bobot nilai untuk masing-masing komponen dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Kisi-kisi instrumen kemampuan bahasa Inggris

No	Komponen	Bobot
1	Pola	30
2	Isi	40
3	Kegunaan	30
Total		100

Hasil penelitian(2016)

Kalibrasi Instrumen

Untuk mengetahui validitas dan reliabilitas Instrumen kemampuan bahasa Inggris, maka diperlukan pengujian antara lain:

a. Uji Validitas

Uji validitas instrumen yang mencakup sejumlah item dilakukan dengan menggunakan uji pakar. Berdasarkan hasil penilaian para ahli terhadap komponen dan indikator dalam kisi-kisi instrumen menunjukkan bahwa layak digunakan.

b. Perhitungan Reliabilitas

Untuk mengetahui reliabilitas dari instrumen bahasa Inggris, peneliti menggunakan teknik korelasi product moment test-retest. Dari hasil perhitungan r hitung adalah 0.882 dan setelah dikonsultasikan dengan r tabel dengan n=20 pada taraf kesalahan 5% diperoleh 0.444 dan taraf kesalahan 1% = 0.561 dinyatakan bahwa r hitung lebih besar dari r tabel (0.882 > 0.561 > 0.444). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa instrumen bahasa Inggris reliabel dan dapat dipergunakan untuk penelitian.

2. Instrumen untuk Mengukur Motivasi Belajar

Definisi Konseptual

Motivasi belajar dalam penelitian ini adalah segala bentuk dorongan atau daya penggerak psikis baik yang berasal dari luar (eksternal) maupun yang tumbuh dari dalam diri mahasiswa (internal) yang mengarahkan perhatian, membangun relevansi dan kepercayaan diri, serta menciptakan kepuasan belajar guna memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Sehingga dorongan tersebut menimbulkan keinginan untuk belajar. Tes motivasi belajar dalam penelitian ini mencakup aspek hadirnya perhatian, menguatnya relevansi, meningkatnya kepercayaan diri, dan tumbuhnya kepuasan yang diakibatkan oleh pengalaman belajar dan lingkungan. Oleh karena itu, untuk mengukur apakah mahasiswa itu memiliki motivasi yang tinggi atau rendah akan digunakan acuan tes yang dibuat oleh Jhon Keller .

Definisi Operasional

Motivasi belajar adalah keinginan yang timbul dari diri seseorang yang mencakup aspek-aspek perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan yang diwujudkan dalam bentuk rentangan nilai (skor) atas hasil yang diperoleh mahasiswa dalam menjawab serangkaian pertanyaan yang disusun dalam angket yang berbentuk skala Likert dengan mengikuti komponen-komponen yang telah diberikan oleh Jhon Keller.

Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Berdasarkan pada definisi operasional tersebut, maka dapat disusun kisi-kisi instrumen motivasi belajar. Penilaian terhadap instrumen motivasi belajar berdasarkan skala Likert dengan lima ketogori antara lain; Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (RR), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Untuk pertanyaan yang bersifat positif, jawaban Sangat Setuju (SS) diberi nilai 5, Setuju (S) diberi nilai 4, Ragu-ragu (RR) diberi nilai 3, Tidak Setuju (TS) diberi nilai 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) diberi nilai 1. Sebaliknya untuk pertanyaan yang bersifat negatif, jawaban Sangat Setuju (SS) diberi nilai 1, Setuju (S) diberi nilai 2, Ragu-ragu (RR) diberi nilai 3, Tidak Setuju (TS) diberi nilai 4, dan Sangat Tidak Setuju (STS) diberi nilai 5. Pertanyaan yang mengandung sifat positif memiliki makna bahwa pertanyaan tersebut mendukung gagasan. Sedangkan untuk yang bersifat negatif berarti tidak mendukung gagasan. Kisi-kisi instrumen ini disusun berdasarkan pada indikator variabel yang dijelaskan di atas. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat sebagai berikut.

Kalibrasi Instrumen

Untuk mengetahui sejauh mana tingkat validitas dan reliabilitas suatu instrumen, maka perlu dilakukan diujicoba lebih dulu sebelum memberikan langsung kepada mahasiswa. Uji validitas dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengukur sejauhmana tingkat kesahihannya sehingga dapat mengukur secara tepat variabel motivasi belajar bahasa Inggris mahasiswa yang akan diukur. Di samping itu, instrumen ini juga perlu diuji keterandalannya atau reliabilitasnya untuk untuk mendapatkan hasil yang sama setelah melakukan ujicoba berkali-kali.

3. Uji Validitas

Uji validitas instrumen yang mencakup sejumlah item dilakukan dengan menggunakan teknik *Product Moment* untuk mengukur tingkat kesahihan sehingga dapat mengetahui item yang mana yang dapat digunakan untuk mengukur motivasi belajar bahasa Inggris mahasiswa dan item mana yang tidak perlu digunakan. Kriteria untuk menyatakan butir pernyataan valid harus memenuhi syarat kesahihan yaitu $f_{hitung} > f_{tabel}$ pada taraf signifikan 0,05 % dan 0,01 %.

Berdasarkan pada analisis dengan menggunakan rumus pearson product moment diperoleh butir soal yang valid. Dari 40 soal yang disajikan terdapat 25 butir soal atau 62,5% yang dinyatakan valid (diterima) dan 15 butir soal atau 37,5 % tidak valid. Adapun soal yang dinyatakan valid adalah nomor 2, 3, 4, 5, 7, 10, 11, 12, 15, 16, 17, 20, 21, 24, 25, 26, 27, 28,29, 31, 32, 33, 34, 36, 38. Hasil data perhitungan (terlampir)

4. Perhitungan Reliabilitas

Analisis untuk mengetahui reliabilitasnya dengan menggunakan formula *Alpha Cronbach*. Dari 25 butir soal motivasi belajar yang disebarkan kepada 100 orang responden diperoleh koefisien reliabilitas 0.912 dengan tingkat reliabilitas sangat tinggi.

Teknik Analisis Data

Teknik yang dipergunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis varian (ANOVA) 2 jalur pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Apabila didalam analisis ditemukan adanya interaksi, maka dilanjutkan dengan *Uji Tuckey*. Sebelum data hasil uji hipotesis penelitian dianalisis, terlebih dahulu dilaksanakan uji persyaratan analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas yang dilakukan menggunakan uji *Liliefors*, sedangkan uji homogenitas menggunakan uji *Bartlett* dengan taraf kepercayaan $\alpha = 0,05$.

Hipotesis Statistik

Untuk menguji hipotesis no (H_0) dalam statistik dirumuskan sebagai berikut:
Hipotesis pertama

$$\begin{aligned} H_0 &: \mu A_1 = \mu A_2 \\ H_0 &: INT. A \times B = 0 \\ H_1 &: \mu A_1 > \mu A_2 \\ H_1 &: INT. A \times B \neq 0 \end{aligned}$$

Hipotesis ketiga

$$\begin{aligned} H_0 &: \mu A_1 B_1 = \mu A_2 B_1 \\ H_0 &: \mu A_1 B_2 = \mu A_2 B_2 \\ H_1 &: \mu A_1 B_1 > \mu A_2 B_1 \\ H_1 &: \mu A_1 B_2 < \mu A_2 B_2 \end{aligned}$$

Keterangan :

- μA_1 : Skor rata-rata Kelompok mahasiswa yang belajar digital *games*
- μA_2 : Skor rata-rata Kelompok mahasiswa yang belajar dengan film
- $\mu A_1 B_1$: Skor rata-rata Kelompok mahasiswa yang belajar dengan digital *games* dan memiliki motivasi belajar tinggi.
- $\mu A_2 B_1$: Skor rata-rata Kelompok mahasiswa yang belajar dengan film dan memiliki motivasi belajar tinggi
- $\mu A_1 B_2$: Skor rata-rata Kelompok mahasiswa yang belajar

dengan digital *games* dan memiliki motivasi belajar rendah.
 $\mu A2B2$: Skor rata-rata Kelompok mahasiswa yang belajar dengan film dan memiliki motivasi belajar rendah.

Tahapan Penelitian

Dalam penelitian ini ada beberapa tahap yang harus dilakukan, antara lain:

1. Tahap perencanaan
Menentukan jenis penelitian yaitu penelitian eksperimen. Melakukan observasi untuk tempat penelitian yang tepat dan mengidentifikasi permasalahan. Permasalahan yang ditemukan adalah tentang kesulitan menulis.
2. Tahap pelaksanaan
Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti melakukan uji validitas dan uji reliabilitas terhadap instrumen yang akan digunakan yaitu kuesioner untuk mengukur instrument. Setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas, peneliti akan melaksanakan penelitian sesuai dengan konsep yang telah direncanakan.
3. Tahap analisis
Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis data yang telah diperoleh selama penelitian.
4. Tahap Laporan. Pada tahap ini, peneliti membuat laporan hasil penelitian

IV. PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

1. Skor Hasil Kemampuan Bahasa Inggris dengan Digital Games Secara Keseluruhan

Kemampuan bahasa inggris mahasiswa program studi Manajemen Informatika yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media belajar digital *games* secara keseluruhan memiliki rentang skor nilai antara 68 – 80, dengan skor terendah 68 dan skor tertinggi 80. Kelompok ini mempunyai skor rata-rata 74.88, dan standar deviasi sebesar 2.708.

2. Skor Hasil Kemampuan Bahasa Inggris dengan Film Secara Keseluruhan

Kemampuan bahasa inggris mahasiswa program studi Manajemen Informatika yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media belajar film

secara keseluruhan memiliki rentang skor nilai antara 40 – 77, dengan skor terendah 44 dan skor tertinggi 77. Kelompok ini mempunyai skor rata-rata 68.33, dan standar deviasi sebesar 9.187

3. Skor Hasil Kemampuan Bahasa Inggris dengan Digital Games pada Kelompok Mahasiswa yang Memiliki Motivasi Belajar Tinggi

Kemampuan bahasa inggris mahasiswa program studi Manajemen Informatika yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media belajar digital *games* pada kelompok mahasiswa yang memiliki motivasi tinggi secara keseluruhan memiliki rentang skor nilai antara 75-80, dengan skor terendah 75 dan skor tertinggi 80. Kelompok ini mempunyai skor rata-rata 76.58, dan standar deviasi sebesar 1,676.

4. Skor Hasil Kemampuan Bahasa Inggris dengan Digital Games pada Kelompok Mahasiswa yang Memiliki Motivasi Belajar Rendah

Kemampuan bahasa inggris mahasiswa program studi Manajemen Informatika yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media belajar digital *games* pada kelompok mahasiswa yang memiliki motivasi rendah secara keseluruhan memiliki rentang skor nilai antara 40 – 70, dengan skor terendah 40 dan skor tertinggi 70. Kelompok ini mempunyai skor rata-rata 62,25, dan standar deviasi sebesar 9,621.

5. Skor Hasil Kemampuan Bahasa Inggris dengan Film pada Kelompok Mahasiswa yang Memiliki Motivasi Belajar Tinggi

Kemampuan bahasa inggris mahasiswa program studi Manajemen Informatika yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media belajar film pada kelompok mahasiswa yang memiliki motivasi tinggi secara keseluruhan memiliki rentang skor nilai antara 68– 77, dengan skor terendah 68 dan skor tertinggi 77. Kelompok ini mempunyai skor rata-rata 73.17, dan standar deviasi sebesar 2.480

6. Skor Hasil Kemampuan Bahasa Inggris dengan Film pada Kelompok Mahasiswa yang Memiliki Motivasi Belajar Rendah

Kemampuan bahasa inggris mahasiswa program studi Manajemen Informatika yang mengikuti pembelajaran

dengan menggunakan media belajar film pada kelompok mahasiswa yang memiliki motivasi rendah secara keseluruhan memiliki rentang skor nilai antara 72-77, dengan skor terendah 72 dan skor tertinggi 77. Kelompok ini mempunyai skor rata-rata 74,42, dan standar deviasi sebesar 1,782

B. Pengujian Persyaratan Analisis

Pengujian persyaratan analisis dalam penelitian ini menggunakan analisis inferensial yaitu Analisis Varians Dua Jalan dengan Interaksi (ANAVA). Kemudian dilakukan uji perbedaan nilai rata-rata dua kelompok perlakuan untuk mengetahui nilai kebenaran data. Sehingga diperlukan beberapa persyaratan dalam menguji data agar bisa dianalisis. Persyaratan tersebut berupa sampel acak yang berasal dari populasi yang berdistribusi normal, dan data dari kelompok perlakuan bersifat homogen.

Untuk keacakan data sampel tidak dilakukan dengan pengujian formal melainkan berdasarkan pada asumsi bahwa sampel yang diambil dari sebagai subyek penelitian untuk setiap kelompok perlakuan dipilih secara acak dari populasi penelitian. Analisis varian mensyaratkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal dilakukan pengujian normalitas data dengan Uji *Liliefors*. Sedangkan untuk memenuhi syarat data kelompok perlakuan yang dibandingkan bersifat homogen dilakukan melalui Uji *Bartlett*. Untuk lebih jelas mengenai hasil pengujian normalitas distribusi populasi dan homogenitas varians populasi data hasil penelitian adalah sebagai berikut.

1. Uji Normalitas Data

Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya suatu distribusi data. Hal ini penting diketahui berkaitan dengan ketetapan pemilihan uji statistik yang akan dipergunakan. Pengujian normalitas data dalam penelitian ini dilakukan terhadap delapan kelompok perlakuan. Dalam pengujian menggunakan taraf nyata $\sigma = 0,05$ dengan derajat bebas 12. Rangkuman hasil perhitungan dijelaskan dalam tabel 4.1 dibawah ini:

Tabel 3. Hasil uji Normalitas Distribusi Data Penelitian

N o.	Kemampuan Bahasa Inggris	Nilai L_o	Nilai L_t (0,05)	Kesimpulan
1.	Digital Games (DG)	0,00	0,24	Normal
2.	Film (F)	0,00	0,24	Normal
3.	Motivasi belajar tinggi (MBT)	0,00	0,24	Normal
4.	Motivasi belajar rendah (MBR)	0,00	0,24	Normal
5.	DG + MBT	0,11	0,24	Normal
6.	DG + MBR	0,01	0,24	Normal
7.	F + MBT	0,14	0,24	Normal
8.	F + MBR	0,14	0,24	Normal

Hasil penelitian (2016)

Berdasarkan hasil perhitungan data hasil penelitian yang ada dalam tabel di atas menunjukkan bahwa semua kelompok data yang diuji normalitasnya dengan menggunakan Uji *Liliefors*, untuk L_o (Nilai L hitung uji *Liliefors*) lebih kecil dibandingkan dengan nilai L_t (Nilai kritis L pada tabel untuk uji *Liliefors*). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semua kelompok perlakuan memiliki data yang berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas data dengan uji *Barlett* adalah untuk melihat apakah variansi-variansi k buah kelompok peubah bebas yang banyaknya data per kelompok bisa berbeda dan diambil secara acak dari data populasi masing-masing yang berdistribusi normal, berbeda atau tidak. Kriteria uji yang digunakan adalah apabila nilai hitung $>$ nilai tabel, maka H_0 yang menyatakan varians homogen ditolak, dalam hal lainnya diterima. Pengujian homogenitas data penelitian menunjukkan kesimpulan bahwa populasi tidak homogen.

Adapun hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
4.641	5	12	.014

Hasil penelitian (2016)

Berdasarkan pada hasil tabel di atas, hipotesis nol (Ho) diterima dan H1 ditolak. Karena nilai signifikan 0.014 menunjukkan lebih kecil dari taraf signifikan 5% yaitu 7,81. Sehingga untuk setiap kelompok perlakuan memiliki data yang homogen. Dengan demikian data tersebut dapat dilanjutkan untuk pengujian hipotesis.

C. Pengujian Hipotesis Penelitian

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis varians dua jalur (ANAVA 2 x 2), yang dilanjutkan dengan menggunakan uji *Tuckey* ketika terdapat interaksi. Berikut hasil perhitungan:

Tabel 5. *Between-Subjects Factors*

	N
1	24
Fak.A 2	23
22	1
Fak.B 1	24
2	4

Hasil penelitian (2016)

Tabel 6. *Tests of Between-Subjects Effects*

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
Corrected Model	1474.464 ^a	4	368.616	13.795	.000	.562
Intercept	66758.502	1	66758.502	2498.327	.000	.983
Fak. A	517.579	2	258.790	9.685	.000	.311

Fak. B	217.255	1	217.255	8.130	.007	.159
Fak. A * Fak. B	699.233	1	699.233	26.168	.000	.378
Error	1149.015	43	26.721			
Total	24872.700	48				
Corrected Total	2623.479	47				

a. R Squared = .562 (Adjusted R Squared = .521)

Hasil penelitian (2016)

Tabel 7. Rekapitulasi ANAVA Dua Jalur

Sumber Varian	SS	Dk	MS	F HITUNG	F TABEL
Faktor A (b)	517.9	2	258.79	9.685	4.04
Faktor B (k)	217.255	1	217.255	8.130	4.04
Faktor AB (bxk)	699.233	1	699.233	26.168	4.04
Inter	114.901	43	26.721		

Hasil penelitian (2016)

Kriteria Pengujian:

1. Karena $F_h(b) = 9.685 > 4,04$ $F_t(b)$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antar baris.
2. Karena $F_h(k) = 8.130 > 4,04$ $F_t(b)$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antar kolom.
3. Karena $F_h(i) = 26.168 > 4,04$ $F_t(b)$ maka terdapat interaksi antara faktor kolom dan baris.
4. Karena ada perbedaan analisis maka dilanjutkan dengan uji tuckey

Berdasarkan tabel Anava 2x2 di atas maka hipotesis pertama dan kedua dapat digambarkan sebagai berikut:

Hipotesis 1.

Karena $F_h(k) = 8.130$ dengan $F_t(0,05) = 4.04$. Ternyata $F_h(k) > F_t$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka terdapat perbedaan yang signifikan antar baris. Jadi

ada perbedaan pembelajaran bahasa Inggris antara kelompok mahasiswa yang belajar dengan menggunakan digital games dan film. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata bahasa Inggris.

Hipotesis 2.

Dari hasil perhitungan diperoleh F_h (b_{xk}) = 26.168, dengan F_t (0,05) = 4.04. Ternyata $F_h(k) > F_t$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka ada pengaruh interaksi antara pembelajaran bahasa Inggris dengan digital games dan film. Berdasarkan hasil analisis pada Uji Anava 2x2 di atas menunjukkan adanya interaksi antara media belajar dan motivasi belajar, selanjutnya untuk mengetahui kelompok mana yang unggul akan dilakukan Uji Tuckey.

Pengujian Hipotesis 3 :

H_0 : $\mu_{A_1B_1} = \mu_{A_2B_1}$

H_1 : $\mu_{A_1B_1} > \mu_{A_2B_1}$

Rumus yang digunakan :

$$Q = \frac{\sqrt{YA1B1 - YA2B1}}{RKD/N}$$

Hasil Pengujian :

H_0 ditolak dan H_1 diterima jika $Q_h > Q_t$

H_0 diterima dan H_1 ditolak jika $Q_h < Q_t$

Berdasarkan pada hasil perhitungan analisis di atas diperoleh harga Q hitung adalah 9.617, dengan Q tabel pada taraf signifikan 5 % besarnya adalah 2,86. Ternyata Q hitung lebih besar dari Q tabel pada taraf signifikan 5%. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat dinyatakan bahwa ada perbedaan kemampuan bahasa Inggris antara mahasiswa yang belajar dengan digital games dan yang belajar dengan film pada kelompok mahasiswa yang memiliki motivasi tinggi.

Pengujian Hipotesis 4:

H_0 : $\mu_{A_1B_2} = \mu_{A_2B_2}$

H_1 : $\mu_{A_1B_2} < \mu_{A_2B_2}$

Rumus yang digunakan:

$$Q = \frac{\sqrt{YA1B2 - YA2B2}}{RKD/N}$$

Hasil Pengujian :

H_0 ditolak dan H_1 diterima jika $Q_h > Q_t$

H_0 diterima dan H_1 ditolak jika $Q_h < Q_t$

Berdasarkan pada hasil perhitungan analisis di atas diperoleh harga Q hitung adalah 0.839 dengan Q tabel pada taraf signifikan 5 % besarnya adalah 2,86. Ternyata Q hitung lebih kecil dari Q tabel pada taraf signifikan 5%. Dengan demikian H_0 diterima dan H_1 ditolak, sehingga dapat dinyatakan bahwa tidak ada perbedaan kemampuan bahasa Inggris antara mahasiswa yang belajar dengan digital games dan yang belajar

dengan film pada kelompok mahasiswa yang memiliki motivasi rendah.

Berdasarkan hasil analisa deskriptif diperoleh skor rata-rata kemampuan bahasa Inggris mahasiswa yang diajar dengan menggunakan media belajar digital games yaitu 74.88. Skor tersebut berbeda dengan skor yang diperoleh mahasiswa yang diajar dengan menggunakan media belajar film yaitu 68.33. Hal ini didukung oleh hasil analisis inferensial yang menunjukkan adanya perbedaan yang sangat signifikan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa yang belajar menggunakan digital games lebih baik dibandingkan dengan film. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan media belajar digital games jauh lebih efektif daripada film, khususnya yang menjadi subyek dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil perhitungan statistik deskriptif dapat dilihat bahwa untuk kelompok mahasiswa yang memiliki motivasi belajar tinggi mempunyai rata-rata skor bahasa Inggris yang berbeda antara kelompok mahasiswa yang diajar dengan digital games dan film. Besarnya rata-rata skor tersebut adalah 76.58 dan 73.17. Dari rata-rata skor itu menunjukkan adanya selisih, sehingga dapat disimpulkan bahwa secara deskriptif keduanya berbeda. Hal inipun diperkuat dengan hasil pengujian hipotesis, yakni dengan adanya perbedaan yang sangat signifikan kemampuan bahasa Inggris yang berbeda antara kelompok mahasiswa yang diajar dengan digital games dan film. Dengan adanya data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa digital games lebih baik dibandingkan dengan film dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris bagi mahasiswa yang memiliki motivasi belajar tinggi.

Sedangkan untuk mahasiswa yang memiliki motivasi belajar rendah menunjukkan hasil yang berbeda, yaitu rata-rata skor kemampuan bahasa Inggris mahasiswa yang diajar dengan menggunakan film lebih tinggi dibandingkan dengan penggunaan digital games. Masing-masing rata-rata skor tersebut adalah 74,42 dan 62,25. Namun berdasarkan hasil dari pengujian hipotesis tidak ada perbedaan signifikan antara digital games dan film pada tingkat kelompok mahasiswa yang bermotivasi rendah.

Untuk hal yang sama dilihat dari hasil interaksi antara media belajar dan motivasi belajar dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris yang

ditunjukkan dengan hasil pengujian hipotesis yaitu $F_h(k) > F_t$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka ada pengaruh interaksi antara media belajar dan motivasi belajar terhadap kemampuan bahasa Inggris pada mahasiswa program studi Manajemen Informatika. Berdasarkan hasil pengujian tersebut diindikasikan bahwa pengelompokan mahasiswa berdasarkan motivasi belajar memberikan pengaruh yang berarti terhadap efektifitas penggunaan media belajar digital games dan film.

Dari hasil penelitian ini telah ditemukan bahwa untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris dengan media pembelajaran menggunakan digital games lebih cocok digunakan untuk mahasiswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan media pembelajaran menggunakan film lebih cocok bagi yang memiliki motivasi belajar.

Media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelemahan ini dianalisis berdasarkan hasil penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Dalam pemilihan informasi atau materi di kelas didasarkan pada kebutuhan mahasiswa padahal, dalam kelas itu tingkat kemampuan dan motivasi mahasiswa berbeda-beda sehingga pengajar akan kesulitan dalam menentukan materi pembelajaran karena tingkat pencapaiannya mahasiswa tidak sama. Dapat dianalisis bahwa materi utama dalam mata kuliah bahasa Inggris akan tetap sama, tetapi pengajar bisa memilih media pembelajaran disesuaikan dengan keinginan mahasiswa karena dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris dihubungkan dengan pengetahuan atau pengalaman yang sudah mereka alami dalam kehidupan nyata. Dengan demikian pencapaian materi akan tercapai.
2. Tidak efisien karena membutuhkan waktu yang agak lama. Pengajar bisa merancang pembelajaran dalam waktu satu semester dengan media belajar melalui digital games dan film, namun pengajar akan kesulitan untuk masuk ke materi berikutnya dikarenakan waktu yang dibutuhkan mahasiswa untuk memahami bahasa Inggris akan berbeda-beda tergantung dari kemampuan dan tingkat motivasi mahasiswa. Diperlukan adanya tes di awal perkuliahan untuk membedakan tingkat kemampuan dan motivasi,

sehingga media pembelajaran yang berbeda dapat diberikan dari awal perkuliahan.

3. Dalam proses pembelajaran bahasa Inggris dengan media pembelajaran akan nampak jelas antara mahasiswa yang memiliki kemampuan tinggi dan mahasiswa yang memiliki kemampuan kurang, yang kemudian menimbulkan rasa tidak percaya diri bagi siswa yang kurang kemampuannya. Sudah tentu pasti perbedaan ini jelas sekali terlihat, akan tetapi kita bisa membuat strategi dengan menjadikan kelompok yang memiliki motivasi tinggi menjadi sumber belajar bagi kelompok mahasiswa yang memiliki motivasi rendah seperti yang telah dijelaskan di atas.
4. Bagi mahasiswa yang tertinggal dalam proses pembelajaran bahasa Inggris dengan media film akan terus tertinggal dan sulit untuk mengejar ketertinggalan, karena dalam model pembelajaran ini kesuksesan mahasiswa tergantung dari motivasi dan usaha sendiri jadi mahasiswa yang dengan baik mengikuti setiap pembelajaran dengan model ini tidak akan menunggu teman yang tertinggal dan mengalami kesulitan. Menurut peneliti anggapan tersebut belum tentu sepenuhnya benar. Karena berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menerapkan kelompok motivasi tinggi yang mampu mengikuti proses belajar dengan baik dijadikan sumber belajar bagi kelompok motivasi rendah. Sehingga informasi akan tersebar merata dan mahasiswa yang kesulitan dapat lebih mudah memahami materi. Hal ini disebabkan karena pendidik sebaya (*peer education*) yang diterapkan peneliti lebih efektif diterapkan. Secara psikologis, mahasiswa sering merasa malu dan takut bertanya kepada pengajar dan lebih senang bertanya kepada teman. Maka tepat sekali pendekatan ini diterapkan di kelas.
5. Tidak setiap mahasiswa dapat dengan mudah menyesuaikan diri dan mengembangkan kemampuan bahasa Inggris yang dimiliki dengan penggunaan media pembelajaran digital games atau film. Dengan metode *peer education* mahasiswa akan mampu menyesuaikan diri dan mengembangkan kemampuan mereka untuk mengikuti mahasiswa

yang memiliki kemampuan tinggi walaupun tidak persis sejajar. Namun, setidaknya metode ini membantu mahasiswa mengikuti materi yang dipelajari dan mengembangkan diri mereka.

6. Pengetahuan yang didapat oleh setiap mahasiswa akan berbeda-beda dan tidak merata.

Sudah tentu kemampuan mahasiswa akan berbeda antara satu dengan yang lain. Akan tetapi ketika mengacu pada pengetahuan yang dipelajari berdasarkan penetapan kurikulum akan sama. Yang berbeda hanya pengembangan berikutnya. Hal ini tergantung dari faktor eksternal atau pendukung dari luar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa keberhasilan suatu metode pembelajaran dipengaruhi semua elemen yang ada dalam lingkungan pendidikan, bukan hanya pengajar tetapi mahasiswa, sarana, ketepatan design pembelajaran, stakeholder, lingkungan, orang tua dan sebagainya. Karena semua elemen ini merupakan kesatuan utuh dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

V. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Motivasi belajar dan media pembelajaran berpengaruh terhadap kemampuan bahasa Inggris bagi mahasiswa program studi Manajemen Informatika AMIK Bina Sarana Informatika Jakarta dimana mahasiswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi akan lebih baik menggunakan media pembelajaran digital games dan mahasiswa yang memiliki motivasi rendah akan lebih baik menggunakan media pembelajaran film
2. Berdasarkan pada hasil perhitungan analisis di atas diperoleh harga Q hitung adalah 9.617, dengan Q tabel pada taraf signifikan 5 % besarnya adalah 2,86. Ternyata Q hitung lebih besar dari Q tabel pada taraf signifikan 5%. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat dinyatakan bahwa ada perbedaan kemampuan bahasa Inggris antara mahasiswa yang belajar dengan digital games dan yang belajar dengan film pada kelompok mahasiswa yang memiliki motivasi tinggi.

3. Berdasarkan pada hasil perhitungan analisis di atas diperoleh harga Q hitung adalah 0.839 dengan Q tabel pada taraf signifikan 5 % besarnya adalah 2,86. Ternyata Q hitung lebih kecil dari Q tabel pada taraf signifikan 5%. Dengan demikian H_0 diterima dan H_1 ditolak, sehingga dapat dinyatakan bahwa tidak ada perbedaan kemampuan bahasa Inggris antara mahasiswa yang belajar dengan digital games dan yang belajar dengan film pada kelompok mahasiswa yang memiliki motivasi rendah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2008. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raya Grafindo Persada
- Brophy, Jere. 2010. Motivating Student to Learn Third Edition. New York : Routledge.
- Ibrahim, H. 1997. Media pembelajaran: Arti, fungsi, landasan penggunaan, klasifikasi, pemilihan, karakteristik oht, opaque, filmstrip, slide, film, video, Tv, dan penulisan naskah slide. Bahan sajian program pendidikan akta mengajar III-IV. FIP-IKIP Malang.
- Joyce, Bruce and Marshal Weil. 1996. Models of Teaching. Boston: Allyn and Bacon.
- Klarer, Mario. 2006. An Introduction to Literary Studies Second Edition. London & New York: Routledge.
- Lundahl, B. 2009. English Sprakdidaktik. Lund: Studentlitterature
- Purwanto. 1995. Psikologi Pendidikan. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sardiman, A.M. 2001. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- WS, Winkel. 1996. Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar. Jakarta: PT. Gramedia, cetakan ke-4.