

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF *POWERPOINT* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V MIN 1 KOTA MAKASSAR

Jusnahyanti¹, Hamdan Juhannis², Fajri Basam³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Indonesia

Korespondensi. E-mail: fajribasam@uin-alauddin.ac.id

Abstrak

Kata kunci:
Media Interaktif;
Motivasi Belajar
Peserta Didik Kelas
V

Tujuan penelitian ini adalah 1) mendeskripsikan motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan media interaktif powerpoint pada kelas eksperimen V A MIN 1 Kota Makassar, 2) untuk mendeskripsikan motivasi belajar peserta didik tanpa menggunakan media interaktif powerpoint kelas kontrol V B MIN 1 Kota Makassar, 3) untuk menganalisis pengaruh media interaktif powerpoint terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V MIN 1 Kota Makassar. Penelitian ini merupakan penelitian quasi experimental. Responden dalam penelitian ini berjumlah untuk kelas V A sebanyak 20 peserta didik dan kelas V B 21 peserta didik. Berdasarkan hasil analisis data deskriptif diperoleh rata-rata nilai dari satu kelompok yakni kelompok eksperimen tes pretest sebesar 68, berada pada kategori rendah dengan persentase 45%. Sedangkan tes posttest diperoleh nilai rata-rata sebesar 73 pada kategori tinggi dengan persentase sebesar 76%. Kelompok kontrol yakni tes pretest sebesar 67 berada pada kategori sedang dengan persentase 28%. Sedangkan tes posttest diperoleh nilai rata-rata sebesar 76 pada kategori tinggi dengan persentase sebesar 66%. Sedangkan berdasarkan hipotesis Uji Independent Sample T- Test Berdasarkan hipotesis Uji Independent Sample T- Test dengan Equal variances assumed hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 3.108$ dan nilai sig (2-tailed) bernilai 0,003. Untuk mengetahui nilai distribusi t_{tabel} dilihat berdasarkan $df = 39$ dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ adalah 1,68. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3.108 > 1,68$) dan sig (2-tailed) $0,003 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan motivasi belajar peserta didik pada kelas V MIN 1 Kota Makassar.

Abstract

Keywords:
Interactive Media; For
Learning Motivation
Class V Students

The objectives of this study are 1) to describe the learning motivation of students using powerpoint interactive media in the experimental class V A MIN 1 Makassar City, 2) to describe the learning motivation of students without using interactive media powerpoint control class V B MIN 1 Kota Makassar, 3) to analyze the influence of powerpoint interactive media on the learning motivation of students of class V MIN 1 Makassar City. This research is a quasi-experimental research. The respondents in this study amounted to 20 students for class V A and 21 students for class V B. Based on the results of the analysis of descriptive data, the average score of one group, namely the pretest experimental group, was 68, in the low category with a percentage of 45%. Meanwhile, the posttest test obtained an average score of 73 in the high category with a percentage of 76%. The control group, namely the pretest test of 67, is in the medium category with a percentage of 28%. Meanwhile, the posttest test obtained an average score of 76 in the high category with a percentage of 66%. Meanwhile, based on the hypothesis of the Independent Sample T-Test Test Based on the hypothesis of the Independent Sample T-Test with Equal variances assumed the results show that the t_{value} is calculated = 3.108 and The value of the sig (2-tailed) is 0.003. To find out the value of the distribution of t_{table} is seen based on $df = 39$ with a significance level of $\alpha = 0.05$ is 1.68. Because the t value of the t_{table} ($3,108 > 1.68$) and the sig (2-tailed) is $0.003 < 0.05$, H_0 is rejected and H_1 is accepted. This means that there is a significant influence on the learning motivation of students in class V MIN 1 Makassar City.

PENDAHULUAN

Pembelajaran berasal dari kata belajar yang berdasarkan kata dasar ajar, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti petunjuk yang diberikan kepada seseorang supaya diketahui. Pembelajaran adalah suatu proses yang aktif peserta didik dapat mengatur sumber daya kognitif yang tersedia untuk membuat pengetahuan baru dengan mengumpulkan informasi yang ada di lingkungan dan menyatukan dengan informasi yang disimpan di dalam ingatan. Menurut Pakpahan, dkk (2020). Proses pembelajaran yang berlangsung baik di dalam kelas maupun di luar kelas merupakan proses yang dilakukan secara terus menerus sehingga dapat mengubah seorang peserta didik dari tadinya tidak tahu menjadi tahu. Menurut Hamid, dkk (2020). Jadi belajar adalah suatu usaha untuk memperoleh kepandaian ilmu yaitu dengan cara mengumpulkan informasi dari berbagai macam ilmu pengetahuan sehingga dapat mengembangkan potensi pengetahuan seseorang. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan di sekolah seharusnya dibuat menyenangkan agar peserta didik dapat belajar dengan baik sehingga mendapatkan hasil pembelajaran yang maksimal. Pembelajaran yang melibatkan peserta didik akan membuat mereka lebih memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga pengalaman belajar yang diterapkan harus bersifat berpusat pada peserta didik. (Amal dan Basam, 2018:117)

Dalam proses pembelajaran tentu tidak terlepas dari berbagai bentuk permasalahan. Masalah yang dialami oleh peserta didik disebabkan oleh dua faktor yaitu dari dalam diri (internal) dan ada faktor dari luar diri (eksternal), tentu saja hal ini sangat berpengaruh pada motivasi dan prestasi belajar peserta didik. Beberapa faktor yang menghambat peserta didik dalam belajar antara lain yaitu: (1) peserta didik yang kurang memanfaatkan waktu untuk belajar, (2) peserta didik yang bermasalah dengan motivasi belajar sehingga kurangnya semangat dalam belajar,

(3) peserta didik yang kurang mendapatkan perhatian dari orang tua, (4) peserta didik yang mempunyai masalah hubungan dengan teman sebayanya. (Dasmaniar 2018:74).

Dalam proses pembelajaran, motivasi adalah salah satu hal yang sangat penting. Sering terjadi pada peserta didik yang kurang berprestasi bukan disebabkan kemampuannya yang kurang, tetapi karena tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga tidak ada usaha untuk mengeluarkan segala kemampuannya. (Idzhar 2016:225). Motivasi dalam belajar merupakan salah satu hal yang sangat penting untuk menunjang keberhasilan belajar karena dengan adanya motivasi pada diri peserta didik, dapat membangkitkan, dan meningkatkan semangat untuk belajar sehingga mendapatkan hasil belajar yang baik. (Destyana dan Surjanti 2021:1001).

Maka dari itu, dalam kegiatan belajar mengajar, peranan motivasi sangat penting untuk dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, serta memelihara keteguhan dalam kegiatan belajar. Motivasi sangat berpengaruh terhadap semua proses belajar semakin termotivasi seseorang untuk belajar, maka akan semakin efektif pula belajar mereka. Menurut Nasution (2018). Oleh karena itu, motivasi dalam pembelajaran menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Demikian juga dengan motivasi di sekolah, motivasi di sekolah adalah hal yang sangat penting selama ini, banyak peserta didik seperti kehilangan motivasi dalam belajar. Secara fisik mereka ikut serta di dalam kelas hanya untuk melakukan belajar sesuai jadwal pelajaran yang sudah didesain oleh sekolah. peserta didik hanya sebagai wujud dan hanya menampung apa yang disampaikan oleh guru, sehingga mereka kehilangan tujuan untuk apa mereka belajar di sekolah. Sehingga kegiatan pembelajaran pun menjadi membosankan. (Oktiani 2017:217). Ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi di dalam kegiatan belajar di sekolah diantaranya adalah dengan cara pemberian hadiah, memberi

Angka, memberikan Pujian, memberikan hukuman, kompetisi, mengadakan ulangan dan menumbuhkan minat. (Rumhadi 2017:41). Motivasi sangat diperlukan untuk membangkitkan gairah belajar peserta didik salah satunya dengan cara menggunakan media pembelajaran yang tepat. Penggunaan media interaktif *powerpoint* adalah salah satu media yang sangat tepat untuk mengatasi pembelajaran yang cukup membosankan bagi peserta didik karena adanya interaktif *powerpoint* membuat pembelajaran lebih menyenangkan dengan dukungan fitur template desain yang menarik. Maka dari itu, penggunaan media interaktif berbasis *powerpoint* pada saat proses pembelajaran memudahkan guru dan juga peserta didik dalam memahami maksud dari pembelajaran itu sendiri. media ini dapat memberikan informasi secara audio visual sehingga peserta didik dapat menyerap informasi dengan melihat, mendengar, dan merespons secara langsung karena objek yang ditampilkan terlihat nyata.

Berdasarkan observasi awal peneliti di sekolah MIN 1 Kota Makassar sendiri sebelumnya telah menggunakan media pembelajaran seperti media gambar yang dikreasikan dengan semenarik mungkin oleh guru sesuai mata pelajaran yang akan dipelajari namun, media gambar hanya dapat dilihat pada persepsi indra mata saja tanpa ada unsur audio suara, dan juga ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar. Berbeda dengan media interaktif *powerpoint* yang dapat digunakan sesuai dengan ukuran kelas, memiliki variasi teknik penyajian yang menarik, serta menyajikan berbagai kombinasi *clipart*, *picture*, warna, animasi, suara sehingga membuat peserta didik lebih menarik lagi untuk belajar.

Media merupakan bagian yang melekat yang tidak bisa dipisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media juga berfungsi untuk mengatur hubungan efektif antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Wati (2016). Hal ini berguna untuk membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih

menarik, dan tidak membosankan bagi peserta didik. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar ini sudah dijelaskan dalam QS An-Nahl/16 : 44.

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ٤٤

Terjemahnya:

Kami mengutus mereka dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan az-Zikr (Al-Qur'an) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.

Saat ini media menjadi hal sangat penting dalam proses pembelajaran salah satunya menggunakan media berbasis teknologi sebagai alat bantu dalam menyelesaikan pekerjaan terutama pada tenaga pendidik atau calon pendidik yang harus mempunyai pengetahuan tentang penggunaan komputer, terutama dalam membuat media pembelajaran dalam bentuk *slide powerpoint* yang dapat membantu pembelajaran lebih menarik agar peserta didik termotivasi mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas mengenai perlunya media pembelajaran agar terjadi proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik maka peneliti menerapkan pembelajaran melalui media interaktif *powerpoint* sebagai salah satu penunjang meningkatkan motivasi belajar peserta didik, seperti yang sudah kita ketahui media interaktif *powerpoint* sudah dilengkapi fitur-fitur yang cukup lengkap dan menarik seperti misalnya kemampuan mengelola teks, menyisipkan gambar, audio, animasi, video, dan terdapat efek yang bisa diatur sesuai keinginan, sehingga tampilannya menjadi lebih menarik. Penelitian Amanda (2019).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian quasi *experimental design* yaitu eksperimen semu yang merupakan bentuk desain yang

melibatkan dua kelompok. Satu kelompok sebagai kelompok eksperimen dan satu kelompok lainnya sebagai kelompok kontrol. Menurut Rukminingsih, dkk (2020). Dalam hal ini yang menjadi populasi adalah keseluruhan peserta didik kelas V MIN 1 Kota Makassar yang berjumlah 84 orang. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti menggunakan *Purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik sampel dipilih diantara populasi sesuai dengan yang dikehendaki oleh peneliti, Adapun sampel dalam penelitian ini terdapat pada kelas V A dan kelas V B yang berjumlah 41 orang.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah untuk mendapatkan data yang akurat dalam penelitian ini, yaitu untuk mengungkap motivasi belajar peserta didik maka peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi dan lembar angket. Teknik analisis dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif dan analisis inferensial. Pengujian analisis data, terlebih dahulu diadakan uji prasyarat analisis yakni dengan pengujian normalitas antara subjek pada kelompok *eksperimen* dan kelompok kontrol yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah. Adapun desain penelitian yang di tampilkan pada data tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Treatmen	Posttest
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₃		O ₄

Keterangan:

O₁ : Pemberian *pretest* untuk kelas eksperimen

O₂ : Pemberian *posttest* untuk kelas eksperimen

X₁ : Perlakuan atau penerapan media interaktif *powerpoint*.

O₃ : Pemberian *pretest* untuk kelas kontrol

O₄ : Pemberian *posttest* untuk kelas kontrol

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini merupakan jawaban dari rumusan masalah yang ada.

Motivasi Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Media Interaktif *Powerpoint* Kelas Eksperimen V A MIN 1 Kota Makassar

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada kelas eksperimen terhadap motivasi belajar peserta didik sebelum menggunakan media interaktif *powerpoint* untuk pretest diperoleh hasil penelitian berada di kategori rendah. Dan hasil motivasi belajar peserta didik setelah penggunaan media interaktif *powerpoint* berada di kategori tinggi. Data tersebut disajikan dalam tabel 2.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Kelas Eksperimen

Statistik Deskriptif		
	Pretest	Posttest
Maksimum	77	80
Minimum	62	62
Rata-rata	68	73
Std. Deviation	4	5

Berdasarkan tabel 2 analisis data *Descriptive Statistics* terlihat bahwa, nilai maksimum *pretest* yaitu sebesar 77, nilai minimum 62, nilai rata-rata 68, standar deviasi 4. Sedangkan untuk nilai *posttest* maksimum sebesar 80, nilai minimum 62, dengan nilai rata-rata 73, standar deviasi 5.

Berikut tabel kategorisasi motivasi belajar *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen. Data tersebut disajikan dalam tabel 3.

Tabel 3. Kategorisasi pretest kelas Eksperimen

Interval	Pretest	Persentase	Kategori
62-66	9	45	Rendah
66-70	8	40	Sedang
70-100	3	15	Tinggi

Berdasarkan data tabel 3 menunjukkan bahwa diketahui bahwa terdapat 9 peserta didik pada kategori rendah dengan persentase 45%, terdapat 8 peserta didik pada kategori sedang dengan persentase 40%, terdapat 3

peserta didik dengan persentase 15% berada kategori tinggi. Jadi berdasarkan persentase di atas maka dapat dikategorikan bahwa sebagian besar motivasi belajar peserta didik sebelum menggunakan media interaktif *powerpoint*, berada pada kategori rendah. Data tersebut disajikan dalam tabel 4.

Tabel 4. Kategorisasi Posttest Kelas Eksperimen

Interval	Pretest	Persentase	Kategori
62-66	2	10%	Rendah
66-70	3	15%	Sedang
70-100	15	76%	Tinggi

Berdasarkan data tabel 4 menunjukkan terdapat 2 peserta didik pada kategori rendah dengan persentase 10%. terdapat 3 peserta didik pada kategori sedang dengan persentase 15% terdapat 15 peserta didik pada kategori tinggi dengan persentase 76% pada kategori tinggi. Jadi berdasarkan persentase di atas maka dapat dikategorikan bahwa sebagian besar motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media interaktif *powerpoint* berada pada kategori tinggi.

Pernyataan tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh widhayanti dan Mubarak (2022). Penelitiannya tentang “Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Melalui Media Pembelajaran *Powerpoint* Pada Peserta Didik kelas V Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa media *powerpoint* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Demikian pula hasil penelitian yang dilakukan oleh Ekawati (2022), bahwa penggunaan media *powerpoint* memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik pada Saat Pembelajaran di Kelas Eksperimen

Hasil lembar observasi aktivitas peserta didik pada saat pembelajaran sedang berlangsung dimana aspek penilaiannya terdiri dari, keaktifan, kedisiplinan, pengetahuan, dan kesopanan. Adapun hasil pengamatan aktivitas

peserta didik dengan menggunakan media interaktif *powerpoint* selama pertemuan. Data tersebut disajikan dalam tabel 5.

Tabel 5. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Pada Kelas Eksperimen

No	Aspek Penilaian	Pertemuan Ke			Persentase
		I	II	III	
1	Keaktifan	91	82	98	87
2	Kedisiplinan	80	90	90	86
3	Pengetahuan	88	88	92	89
4	Kesopanan	100	100	100	100
	Rata-rata	79	80	81	80%

Berdasarkan data tabel 5 menunjukkan hasil observasi aktivitas peserta didik di atas dapat dilihat bahwa persentase keaktifan peserta didik sebesar 87%, persentase kedisiplinan peserta didik sebesar 86%, persentase pengetahuan peserta didik sebesar 89%, dan persentase kesopanan peserta didik sebesar 100%. Berdasarkan 4 aktivitas yang diamati selama tiga kali pertemuan di atas maka rata-rata persentase aktivitas peserta didik sebesar 80% yang berarti $\geq 75\%$ peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas peserta didik dalam pembelajaran memenuhi kriteria keberhasilan.

Motivasi Hasil Belajar Peserta Didik tanpa Menggunakan Media Interaktif *Powerpoint* di Kelas Kontrol V B Sekolah MIN 1 Kota Makassar

Pretest kelas kontrol sebelum menggunakan model pembelajaran konvensional berada di kategori sedang. Dan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran konvensional posttest diperoleh hasil penelitian berada di kategori tinggi. Pada analisis deskriptif data yang diolah yaitu data pretest dan posttest kelas kontrol. Adapun analisis deskriptif Sebelum Penggunaan Media interaktif *powepoint* Pada Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V MIN 1 Kota Makassar. Data tersebut disajikan dalam tabel 6.

Tabel 6. Statistik Deskriptif Kelas Kontrol

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Maksimum	79	84
Minimum	54	70
Rata-rata	67	76
<i>Std. Deviation</i>	6	4,4

Berdasarkan data tabel 6 analisis data *Descriptive Statistics* terlihat bahwa, nilai maksimum *pretest* yaitu sebesar 79, nilai minimum 54, nilai rata-rata 67, standar deviasi 6. Sedangkan untuk nilai *posttest* maksimum sebesar 84, nilai minimum 70, dengan nilai rata-rata 76, standar deviasi 4,4.

Berikut tabel kategorisasi motivasi belajar *pretest* dan *posttest* kelas kontrol. Data tersebut disajikan dalam tabel 7.

Tabel 7. Kategorisasi Pretest Kelas Kontrol

Interval	<i>Pretest</i>	Persentase	Kategori
62-66	0	0%	Rendah
66-70	6	28%	Sedang
70-100	4	19%	Tinggi

Berdasarkan data tabel 7 menunjukkan bahwa pada *pretest* tidak terdapat peserta didik pada kategori rendah, terdapat 6 peserta didik pada kategori sedang dengan persentase 28%, terdapat 4 peserta didik dengan persentase 19% berada kategori tinggi. Jadi berdasarkan persentase di atas maka dapat dikategorikan bahwa sebagian besar motivasi belajar peserta didik sebelum menggunakan model pembelajaran konvensional, berada pada kategori sedang.

Tabel 8. Kategorisasi Posttest Kelas Kontrol

Interval	<i>Pretest</i>	Persentase	Kategori
62-66	3	14%	Rendah
66-70	4	19%	Sedang
70-100	14	16%	Tinggi

Berdasarkan data tabel 8 menunjukkan terdapat 3 peserta didik pada kategori rendah dengan persentase 14%. terdapat 4 peserta didik pada kategori sedang dengan persentase 19% terdapat 14 peserta didik pada kategori tinggi dengan persentase 66% pada kategori tinggi.

Jadi berdasarkan persentase di atas maka dapat dikategorikan bahwa sebagian besar motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran konvensional berada pada kategori tinggi.

Pernyataan tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rohman (2023) penelitiannya tentang Analisis Model Pembelajaran konvensional terhadap Motivasi Belajar". Penelitian menyimpulkan bahwa hasil penelitian model pembelajaran konvensional terhadap motivasi belajar peserta didik sangat efektif terbukti dari hasil data hasil analisis pengisian kuisioner. Begitu pula dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Masdiyanti, dkk (2019). Penelitian menunjukkan adanya pengaruh kuat terhadap motivasi siswa saat menggunakan model pembelajaran konvensional.

Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik pada Saat Pembelajaran di Kelas Kontrol

Hasil lembar observasi aktivitas peserta didik pada saat pembelajaran sedang berlangsung dimana aspek penilaiannya terdiri dari, keaktifan, kedisiplinan, pengetahuan, dan kesopanan. Adapun hasil pengamatan aktivitas peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran konvensional selama pertemuan. Data tersebut disajikan dalam tabel 9.

Tabel 9. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Kelas Kontrol

No	Aspek Penilaian	Pertemuan Ke			Persentase
		I	II	III	
1	Keaktifan	91	88	95	91
2	Kedisiplinan	91	86	91	89
3	Pengetahuan	94	100	100	98
4	Kesopanan	98	94	100	97
	Rata-rata	82	84	84	83%

Berdasarkan data tabel 9. hasil observasi aktivitas peserta didik di atas dapat dilihat bahwa persentase keaktifan peserta didik sebesar 91%, persentase kedisiplinan peserta didik sebesar 89%, persentase pengetahuan

peserta didik sebesar 98%, dan persentase kesopanan peserta didik sebesar 97%. Berdasarkan 4 aktivitas yang diamati selama tiga kali pertemuan di atas maka rata-rata persentase aktivitas peserta didik sebesar 83% yang berarti $\geq 75\%$ peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas peserta didik dalam pembelajaran memenuhi kriteria keberhasilan.

Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Powerpoint terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V MIN 1 Kota Makassar

Sebelum melakukan pengolahan data lebih lanjut dilakukan pengujian prasyarat penelitian, yaitu uji normalitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media interaktif powerpoint terhadap motivasi belajar peserta didik berdistribusi normal atau tidak.

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui apakah data yang digunakan oleh peneliti berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Data berdistribusi normal apabila $\text{sig} > \alpha = 0,05$ dan begitu pun sebaliknya data dikatakan tidak berdistribusi normal apabila $\text{sig} < \alpha = 0,05$. Adapun data tersebut disajikan dalam tabel 10.

Tabel 10. Uji Normalitas Teknik Kolmogorof sminov kelas Eksperimen

Variabel	K-Sminorv	Keterangan
X	0,28	Normal
Y	0,200	Normal

Berdasarkan data tabel 10 hasil uji normalitas untuk kelas eksperimen motivasi peserta didik diketahui nilai *Kolmogorov-Srnov* signifikansi sebesar 0,28 dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05. Nilai signifikansi yang diperoleh tersebut lebih besar dari $(0,28 > 0,05)$. Kemudian hasil uji normalitas variabel y diketahui nilai *Kolmogorov-Srnov* signifikansi sebesar 0,200 dan dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05. Nilai signifikan yang

diperoleh tersebut lebih besar dari $(0,200 > 0,05)$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel kelas eksperimen berdistribusi normal.

Sementara uji normalitas untuk kelas kontrol dapat dilihat pada data tabel 11.

Tabel 11. Uji Normalitas Teknik Kolmogorof sminov Kelas Kontrol

Variabel	K-Sminorv	Keterangan
X	0,200	Normal
Y	0,200	Normal

Berdasarkan tabel 11 uji normalitas untuk kelas kontrol motivasi peserta didik diketahui nilai *Kolmogorov-Srnov* signifikansi sebesar 0,200 dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05. Nilai signifikansi yang diperoleh tersebut lebih besar dari $(0,200 > 0,05)$. Kemudian hasil uji normalitas variabel y diketahui nilai *Kolmogorov-Srnov* signifikansi sebesar 0,200 dan dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05. Nilai signifikan yang diperoleh tersebut lebih besar dari $(0,200 > 0,05)$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel kelas kontrol berdistribusi normal.

Adapun hasil uji homogenitas pada kelas eksperimen dapat dilihat dalam tabel 12.

Tabel 12. Uji homogenitas kelas Eksperimen

F _{hitung}	F _{tabel}	Sig.	Keterangan
3,177	3,07	0,386	Homogen

Berdasarkan data tabel 12 hasil perhitungan uji homogenitas untuk kelas eksperimen untuk kedua variabel dengan diperoleh nilai F_{hitung} adalah 3,177 dengan taraf kesalahan 0,05 (5%). nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari 0,05 maka varians setiap sampel sama (homogen), begitupun sebaliknya jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka varians setiap sampel tidak sama (tidak homogen). Berdasarkan hasil pengujian kedua variabel diperoleh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 yaitu 0.386 Ini berarti kedua varians pada kelas eksperimen memiliki sampel

sama (homogen) lebih besar dari 0,05 yaitu 0.262 ini berarti kedua varians kelas eksperimen memiliki sampel sama (homogen). Sementara uji homogenitas untuk kelas kontrol dapat dilihat pada data tabel 13.

Tabel 13. Uji homogenitas kelas Kontrol

F_{hitung}	F_{tabel}	Sig.	Keterangan
3,497	3,10	0,262	Homogen

Berdasarkan data tabel 13 hasil uji homogenitas untuk kelas kontrol hasil perhitungan uji homogenitas untuk kedua variabel diperoleh nilai F_{hitung} adalah 3,497 dengan taraf kesalahan 0,05 (5%). nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari 0,05 maka varians setiap sampel sama (homogen), begitupun sebaliknya jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka varians setiap sampel tidak

sama (tidak homogen). Berdasarkan hasil pengujian kedua variabel diperoleh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 yaitu 0.262 ini berarti kedua varians kelas kontrol memiliki sampel sama (homogen).

Adapun analisis data akhir menggunakan Uji-T (*Uji Independent Sample T-test.*). Uji ini diolah pada dua sampel yang tidak saling mempengaruhi karena terdapat dua sampel yang berbeda yang mengalami perlakuan berbeda. Pada penelitian ini, uji hipotesis *Uji Independent Sample T-test.* Digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik terhadap motivasi belajar kelas eksperimen (diberi perlakuan berupa media interaktif *powerpoint*) dan kelas kontrol (tanpa diberi perlakuan media interaktif *powerpoint*). Adapun data tersebut disajikan dalam tabel 14.

Tabel 14. Hasil Uji Independent sample T-test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Skor	qual variances assumed	034	855	3.108	39	.003	5.481	1.764	1.914	9.048
	qual variances not assumed			3.112	38.998	.003	5.481	1.764	1.919	9.043

Hasil penelitian yang didapatkan dari hasil analisis output SPSS uji *independent sample t-test* dengan *Equal variances assumed* hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 3.108$ dan nilai sig (*2-tailed*) bernilai 0,003. Untuk mengetahui nilai distribusi t_{tabel} dilihat berdasarkan $df = 39$ dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ adalah 1,68. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3.108 > 1,68$) dan sig (*2-tailed*) $0,003 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan motivasi belajar peserta didik pada kelas V MIN 1 Kota Makassar.

Pernyataan tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Mukhlis (2023). Penelitiannya tentang “Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dengan Media *Powerpoint* Yang Interaktif” hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa dengan penggunaan media *powerpoint* tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mampu mengatasi kurangnya motivasi yang mungkin dialami oleh peserta didik. Begitu pula penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2015). Hasil penelitian menyimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media *powerpoint*

menjadikan mahasiswa lebih unggul dalam pencapaian hasil belajar jika dibandingkan dengan model konvensional.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah disampaikan maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Motivasi belajar peserta didik sebelum penggunaan media interaktif *powerpoint* pada kelas eksperimen V A MIN 1 Kota Makassar. Adapun *pretest* yakni berada pada kategori rendah. Dengan jumlah persentase sebesar 45% dengan rentan nilai 62-66 sehingga nilai rata-rata 68. Adapun Motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media interaktif berbasis *powerpoint* pada kelas eksperimen MIN 1 Kota Makassar *posttest* berada pada kategori tinggi. Dengan jumlah persentase sebesar 76% dengan rentan nilai 70-100 sehingga rata-rata 73.
2. Adapun pada kelas kontrol V B untuk nilai *pretets* berada pada kategori sedang. Dengan jumlah persentase sebesar 19% dengan rentan nilai 67-73 sehingga rata-rata 67. Adapun pada kelas kontrol setelah menggunakan model pembelajaran konvensional untuk nilai *posttest* berada pada kategori tinggi. Dengan jumlah persentase 66% dengan rentan nilai 73-100 dengan nilai rata-rata 76.
3. Berdasarkan hipotesis Uji *Independent Sample T- Test* dengan *Equal variances assumed* hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 3.108$ dan nilai *sig (2-tailed)* bernilai 0,003. Untuk mengetahui nilai distribusi t_{tabel} dilihat berdasarkan $df = 39$ dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ adalah 1,68. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3.108 > 1,68$) dan *sig (2-tailed)* $0,003 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan motivasi belajar peserta didik pada kelas V MIN 1 Kota Makassar.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah didapatkan dalam penelitian ini penyusun mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk peserta didik kelas V MIN 1 Kota Makassar, diharapkan termotivasi dan belajar lebih giat lagi serta selalu fokus dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media interaktif berbasis *powerpoint* maupun media pembelajaran lain yang bervariasi.
2. Untuk guru, diharapkan memanfaatkan segala media pembelajaran yang ada sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang diharapkan serta selalu memotivasi peserta didik dalam pembelajaran.
3. Untuk calon peneliti yang berminat mengembangkan penelitian ini, diharapkan mencermati keterbatasan yang ada dalam penelitian ini, sehingga penelitian selanjutnya dapat lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amal A. & Basam F. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Berbasis Inkuiri Terbimbing terhadap Pencapaian Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*.
- Amanda N. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pengenalan Komunikasi Dasar Bahasa Inggris Berbasis Mscromedia Flash Kelas V SD/MI. *Skripsi*. Lampung. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, h. 35.
- Dasmaniar. (2018). Survey Tentang Masalah-masalah yang dihadapi Oleh Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Inuman. *Jurnal Pajar*.
- Destyana V. A. dan Surjanti. J. (2021). Efektivitas Penggunaan Google Classroom dan Motivasi Belajar.
- Dewi. R. (2015). Pengaruh Penggunaan *Powerpoint* dan Motivasi terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran* 2, no. 1 h. 96.

- Ekawati (2022). Penggunaan Media *Powerpoint* Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Kelas VII Mts Mamba'ul ulum Margoyoso. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah* 2, no. 2 h. 272.
- Pakpahan A. F. dkk (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hamid M. A, dkk (2020). *Media Pembelajaran* Yayasan Kita Menulis.
- Idzhar. A (2016). Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Office* 2, no. 2 h. 225.
- Kementerian Agama RI. (2019). *al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf al Qur'an Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, h. 379.
- Masdiyanti. C. Dkk (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperatif Script* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia Kelas XI Negeri 3 Langsa Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Jeump* 6, no. 1 h. 170.
- Mukhlis A. dkk (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dengan Media *Powerpoint* Yang Interaktif. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran* 5, no. 3, h. 871.
- Nasution W. N. (2018). *Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam*. Cet. I; Medan: Perdana Publishing h. 46-47.
- Oktiani. I. (2017). Kreativitas Guru dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan* 5, no. 2 h. 217.
- Rohman A. S. dkk (2023). Analisis Model Pembelajaran konvensional terhadap Motivasi Belajar. *Jurnal ilmiah Atsar Kuningan* 2 no. 2 h. 52-56.
- Rumhadi T. (2017). Urgensi Motivasi dalam Proses Pembelajaran *The Urgent Of Motivation In Learning Process*. *Jurnal Diklat Keagamaan* 11, no. 1 h. 41.
- Rukmaningsih dkk. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Erhaka Utama h. 50.
- Wati E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran* Jakarta: Kata Pena, h. 3.
- Widhayanti A. dan Mubarak (2022). Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Melalui Media Pembelajaran *Powerpoint* Pada Peserta Didik kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 2 h.