

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF POWER POINT PADA MATERI KESEIMBANGAN EKOSISTEM DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VI DI SDN 016 TARAKAN

USE OF POWER POINT INTERACTIVE LEARNING MEDIA ON ECOSYSTEM BALANCE MATERIAL TO INCREASE MOTIVATION TO LEARN CLASS VI STUDENTS AT SDN 016 TARAKAN

Donna Rhamdan¹, Angga Siftufila Helly Rindi², Andi Iting³

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Borneo Tarakan

Email: donna.rhamdan@borneo.ac.id¹, anggassiftufila@borneo.ac.id², andiiting@borneo.ac.id³

ABSTRAK

Salah satu kendala dalam proses pembelajaran adalah penggunaan media yang belum mampu menarik perhatian siswa. Penelitian bertujuan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa Kelas VI di SDN 016 Tarakan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif power point pada materi keseimbangan ekosistem. Metode penelitian menggunakan korelasi atau penelitian sebab akibat. Berdasarkan hasil, dapat disimpulkan bahwa: Hasil analisis tabel descriptive statistics menampilkan rata-rata hitung (mean) dari distribusi penggunaan media 38,79 dan motivasi belajar rata-rata hitung (mean) sebesar 39,25. Dapat digambarkan jawaban responden dalam kategori kuat. Hasil perhitungan penggunaan media dalam meningkatkan motivasi belajar, dengan nilai masing-masing sebesar 0,708, $r_{tabel} N 28 = 0,423$, berarti $r_{hitung} > r_{tabel}$. Untuk itu dapat dinyatakan bahwa penggunaan media dapat meningkatkan motivasi belajar. Hasil t hitung penggunaan media sebesar 5,118, menganalisis t tabel, dengan taraf signifikan 0,05 $dk = 28$ maka t tabel sebesar 1,701 ($5,118 > 1,976$) berarti H_0 di tolak dan H_1 di terima, untuk itu Penggunaan Media dapat meningkatkan Motivasi Belajar.

Kata Kunci: Penggunaan Media; Motivasi Belajar

ABSTRACT

One obstacle in the learning process is the use of media that has not been able to attract the attention of students. This study aims to improve students' motivation in Class VI at SDN 016 Tarakan by using interactive power point learning media on ecosystem balance material. This research method uses correlation or causal research. Based on the results, can be concluded that: The results of the descriptive statistics analysis table show the average count (mean) of the distribution of media use 38.79 and the average motivation to learn (mean) of 39.25. This shows that the respondents' answers were in the strong category. The results of the calculation of the use of media in increasing motivation to learn, with each value of 0.708, $r_{table} N 28 = 0.423$, means $r_{arithmetic} > r_{table}$. For this reason, it can be stated that the use of media can increase learning motivation. The results of t count media use of 5.118 with, analyzing t tables, with a significant level of 0.05 $dk = 28$ then t table of 1.701 ($5.118 > 1.976$) means that H_0 is rejected and H_1 is accepted, therefore Media Use can increase Motivation to learn.

Keyword: Media Use; Motivation to Learn

PENDAHULUAN

Semakin maju sebuah peradaban, semakin tinggi tingkat kecanggihan teknologi, dalam menghadapi peradaban tersebut tentu dibutuhkan kerjasama dari berbagai pihak terutama dalam bidang pendidikan.

Pendidikan memiliki peran yang sangat strategis dalam memberdayakan masyarakat Indonesia. Pendidikan juga mempunyai peran dalam mempersiapkan anak bangsa baik secara individual maupun sosial, agar memiliki kemampuan, keterampilan, etos, dan motivasi

untuk berpartisipasi aktif dalam membentuk karakter dan kepribadian.

Dalam belajar dapat terjadi akibat dimana seseorang menunjukkan hasil dari proses belajar. Pada proses pembelajaran pada saat ini sudah menggunakan teknologi yang diterapkan di kegiatan yang berkaitan dengan pendidikan. Adanya perubahan, menuntut guru menggunakan media dalam mendukung pembelajaran. Selain itu, guru dituntut untuk mampu menggunakan media pembelajaran.

Menurut Arsyad (2014: 19) Ada dua unsur yang penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Pemilihan metode mengajar yang sesuai kebutuhan anak didik atau siswa.

Pada kegiatan pembelajaran siswa usia sekolah yang merupakan generasi muda mau tidak mau harus mengikuti perubahan zaman yang sudah mengarah pada era digital di berbagai bidang, dimana proses pembelajaran akan mempengaruhi tingkat ketercapaian tujuan pendidikan.

Seperti halnya dalam bidang pendidikan, pasti ada masalah-masalah dalam pembelajaran peserta didik. Masalah karena kurangnya media pembelajaran yang digunakan pada saat penyampaian materi pembelajaran, sehingga siswa kurang tertarik.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan dengan guru wali kelas VI di SD Negeri 016 Tarakan menyebutkan bahwa salah satu kendala dalam proses pembelajaran adalah penggunaan media yang belum mampu menarik perhatian siswa karena guru pada saat membawakan materi menggunakan metode ceramah. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif untuk meneliti dengan judul Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Power Point pada Materi Keseimbangan Ekosistem dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI di SDN 016 Tarakan.

Media Pembelajaran Interaktif *Power Point*

Gerlach dan Ely (Arsyad, 2014) mengemukakan bahwa Pada dasarnya Tenaga Pendidik, Buku Pembelajaran, dan Lingkungan di Sekolah merupakan media.

Arsyad (2014) mengemukakan bahwa media pembelajaran dikenal sebagai perangkat lunak yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.

Yusufhadi Miarso dalam Nunu Mahnun (2012:29) menyatakan bahwa penggunaan media secara efektif adalah mencari, menemukan, dan memilih media yang memenuhi kebutuhan belajar anak, menarik minat anak, sesuai dengan perkembangan kematangan dan pengalamannya serta karakteristik khusus yang ada pada kelompok belajarnya.

Susilana dan Riyana (2009: 147) model tutorial adalah pembelajaran melalui komputer dimana siswa dikondisikan untuk mengikuti alur pembelajaran yang sudah terprogram dengan penyajian materi dan latihan soal.

Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Arsyad Azhar dalam Khoirul Anam (2015) media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama, yaitu (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi intruksi. Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi.

Materi Keseimbangan Ekosistem

Tumbuhan, hewan, dan lingkungan membentuk suatu ekosistem. Pada sebuah ekosistem, apabila suatu ekosistem berubah maka makhluk hidup yang terdapat pada ekosistem tersebut juga akan berubah. Terdapat beberapa faktor yang dapat memengaruhi keseimbangan ekosistem, namun sebagian besar disebabkan oleh kegiatan manusia.

Motivasi Belajar

Belajar adalah suatu proses atau interaksi yang dilakukan seseorang dalam memperoleh sesuatu yang baru dalam bentuk perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman itu sendiri (belajar) dikemukakan oleh Good dan Brophy, (Uno 2013: 15).

Selanjutnya Good dan Brophy (dalam Uno, 2013) mengemukakan bahwa motivasi sebagai

konstruk hipotesis yang digunakan untuk menjelaskan keinginan, arah, intensitas, dan keajegan perilaku yang diarahkan oleh tujuan.

Dimiyati dan Mudjiono (2009) menyatakan bahwa pentingnya motivasi belajar sebagai berikut: (1) Menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses, dan hasil akhir. (2) Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar. (3) Mengarahkan kegiatan belajar. (4) Membesarkan semangat belajar. (5) Menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar yang berkesinambungan.

Aunurrahman (2009) mengemukakan motivasi di dalam kegiatan belajar yang merupakan kekuatan yang dapat menjadi tenaga pendorong bagi siswa untuk mendayagunakan potensi yang ada pada dirinya dan di luar dirinya untuk mewujudkan tujuan belajar dan saling memengaruhi.

Kerangka Berpikir

Motivasi belajar merupakan dorongan dalam diri individu untuk mencapai tujuan dalam proses belajar. Motivasi belajar melalui aktivitas-aktivitas belajar diperlukan oleh siswa untuk mencapai tujuan berupa hasil belajar. Dimiyati dan Mudjiono (2009) mengemukakan bahwa motivasi belajar terlihat dari keaktifannya memperhatikan materi pelajaran, mengemukakan pendapat, mencatat, mengerjakan latihan dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran.

Metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru di sekolah, juga menjadi salah satu faktor yang mendukung motivasi siswa. Namun, dewasa ini metode pembelajaran yang lebih banyak diterapkan oleh guru disekolah adalah metode ceramah, tanya jawab, dan sesekali menggunakan metode diskusi. Penelitian yang dilakukan oleh Apriyanti dan Rikmasari (2014) menunjukkan bahwa guru khususnya di tingkat Sekolah Dasar masih menerapkan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*), sehingga kurang adanya interaksi dua arah dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan media sebagai penunjang dalam proses pembelajaran masih jarang dilaksanakan oleh guru. Hal tersebut berdampak pada menurunnya motivasi siswa,

dimana siswa kemudian cepat jenuh dan mengantuk dalam proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu adanya penerapan metode pembelajaran yang interaktif dan menarik, salah satunya ada dengan menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan siswa untuk lebih mudah memahami pelajaran dan membuat pelajaran menjadi lebih menarik untuk dipelajari. Arsyad dalam Apriyanti & Rikmasari, 2014 mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki korelasi penting dengan rangsangan untuk membangkitkan motivasi, minat, atau tindakan dan rangsangan kegiatan belajar.

Penggunaan media pembelajaran dengan *power point* memudahkan dalam menyampaikan materi yang konkrit pada saat disampaikan kepada siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Salah satu penggunaan media pembelajaran adalah dengan media pembelajaran interaktif *power point*.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian bersifat korelasi atau penelitian sebab akibat, dengan tujuan untuk mengetahui hubungan antar variabel bebas dengan variabel terikat. Penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data yang berhubungan penggunaan media pembelajaran interaktif *power point* pada materi keseimbangan ekosistem dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI di SDN 016 Tarakan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif.

1. Pendekatan Penelitian

Menurut Sugiyono (2014:7) mengatakan bahwa pendekatan ini dilakukan karena data yang terkumpul analisisnya lebih bersifat kuantitatif. Metode ini analisisnya menggunakan statistik.

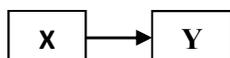
2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan yang bertempat di SDN 016 Tarakan Kecamatan Tarakan Timur Kalimantan Utara.

3. Variabel dan Desain Penelitian

Sugiyono (2014:38) mengatakan bahwa variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas atau variabel independen adalah media pembelajaran

interaktif *power point* sedangkan variabel terikat adalah motivasi belajar siswa. Desain penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan:

X = Variabel Bebas

(media pembelajaran interaktif *power point*)

Y = Variabel Terikat

(motivasi belajar siswa)

4. Populasi dan Sampel

Menurut Ali dalam Taniredja dan Mustafidah (2011:33) Populasi penelitian adalah keseluruhan obyek penelitian, atau disebut juga *universe*. Nawawi (2011) mengatakan Populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian. Populasi dirumuskan sebagai semua anggota sekelompok orang kejadian atau kelompok lebih besar yang menjadi sasaran generalisasi. Adapun populasi dari penelitian ini yaitu jumlah siswa yang aktif yang belajar pada kelas VI SDN 016 Tarakan sebanyak 28 orang sehingga pengambilan sampel menggunakan teknik sampel jenuh atau sensus yang artinya bahwa jumlah populasi dijadikan sebagai semua sampel yaitu 28 orang siswa.

5. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kuantitatif, kualitas instrumen penelitian berkenaan dengan validitas dan reliabilitas instrumen dan kualitas pengumpulan data berkenaan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen dalam penelitian kuantitatif dapat berupa test, pedoman wawancara, pedoman observasi, dan kuesioner. Sugiyono, (2014: 305). Jumlah instrumen penelitian ini ada dua yaitu instrumen untuk mengukur media Pembelajaran *Power Point* dan instrumen untuk mengukur motivasi belajar siswa.

6. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data lapangan dalam penelitian ini digunakan untuk mencari data-data riil untuk memberikan gambaran objektif penelitian. Metode yang digunakan; *Field Research* (riset lapangan) yaitu pengumpulan data

dengan terjun ke lapangan penelitian dengan menggunakan salah satu metode atau beberapa metode secara bersamaan yaitu observasi dan angket/Kuesioner.

7. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2014:336) mengatakan bahwa analisis data dilakukan dengan cara mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, sampai dengan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Analisis data dilakukan dengan bantuan aplikasi *IBM SPSS Statistic 20*. Dalam penelitian ini, teknik analisis yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif. Pengumpulan data populasi dan menganalisis menggunakan statistik deskriptif dilakukan untuk mencari kuatnya hubungan antara variabel melalui analisis korelasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Data Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Power Point.

Data diambil dengan menggunakan kuesioner dengan cara memberikan daftar pertanyaan mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif power point yang diberikan kepada responden. Data mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif power point dapat diuraikan berdasarkan data berikut ini:

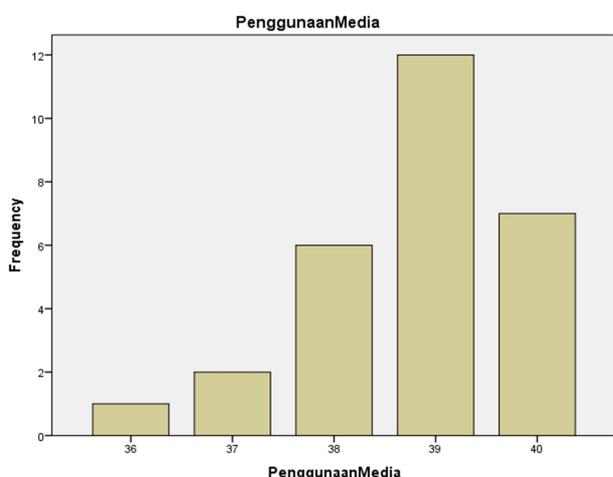
Tabel 1. Frekuensi Kumulatif Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif (X)

| RES | Butir Soal | |
|-----|------------|------|
| | Jml | |
| 1 | 39 | 15 |
| 2 | 40 | 39 |
| 3 | 40 | 16 |
| 4 | 37 | 36 |
| 5 | 40 | 17 |
| 6 | 39 | 38 |
| 7 | 39 | 18 |
| 8 | 39 | 39 |
| 9 | 40 | 19 |
| 10 | 39 | 39 |
| 11 | 40 | 20 |
| 12 | 37 | 38 |
| 13 | 38 | 21 |
| 14 | 38 | 40 |
| | | 22 |
| | | 38 |
| | | 23 |
| | | 38 |
| | | 24 |
| | | 39 |
| | | 25 |
| | | 39 |
| | | 26 |
| | | 39 |
| | | 27 |
| | | 39 |
| | | 28 |
| | | 40 |
| | | N=28 |
| | | 1086 |

2. Penggunaan Media

Tabel 2. Data Penggunaan Media

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|-------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| | 36 | 1 | 3,6 | 3,6 |
| | 37 | 2 | 7,1 | 10,7 |
| Valid | 38 | 6 | 21,4 | 32,1 |
| | 39 | 12 | 42,9 | 75,0 |
| | 40 | 7 | 25,0 | 100,0 |
| Total | 28 | 100,0 | 100,0 | |



Gambar 1. Grafik Penggunaan Media

3. Statistik

Tabel 3. Analisa Statistik Penggunaan Media

| | | |
|--------|---------|-------|
| N | Valid | 28 |
| | Missing | 0 |
| Mean | | 38,79 |
| Median | | 39,00 |
| Mode | | 39 |

Dari tabel di atas dapat dilihat data penggunaan media berdistribusi normal dan dapat juga digunakan untuk menganalisis frekuensi, analisis hasil jawaban responden sebagai berikut:

1. Jumlah responden sebanyak 28 (N) semua tidak ada missing.
2. Rata-rata (*mean*) responden menjawab dalam nilai angka indek sebesar 38,79 yang artinya dalam kategori sangat baik.
3. *Median* dari distribusi frekuensi rata-rata jawaban responden bernilai 39,00, dari seluruh pertanyaan.

4. *Mode* dari distribusi frekuensi rata-rata sebesar 39.
5. Standar Deviasi, Varian, Minimum dan Maksimum jawaban responden lihat tabel berikut ini:

Tabel 4. Analisis SPSS

| | | |
|----------------|---------|-------|
| N | Valid | 28 |
| | Missing | 0 |
| Std. Deviation | | 1,031 |
| Variance | | 1,063 |
| Minimum | | 36 |
| Maximum | | 40 |

Hasil analisis SPSS Versi 20 (IBM) semua pernyataan penggunaan media menyatakan bahwa standar deviasi sebesar 1,031, varian 1,063, rata-rata nilai responden siswa kelas VI di SDN 016 Tarakan nilai minimum 36 dan nilai maksimum 40.

4. Data Motivasi Belajar

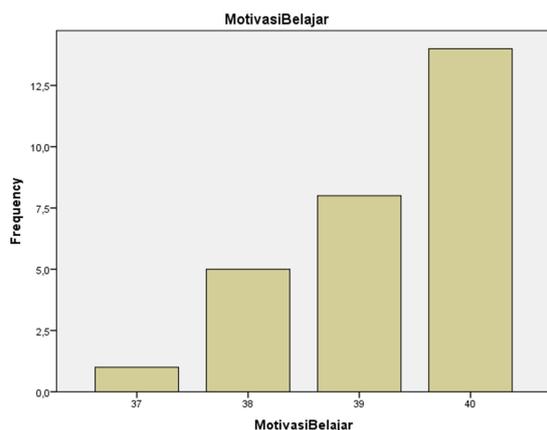
Data mengenai motivasi belajar siswa kelas VI di SDN 016 Tarakan diambil dengan menggunakan kuesioner dengan cara memberikan daftar pertanyaan mengenai motivasi belajar yang diberikan kepada responden. Data mengenai motivasi belajar dapat diuraikan berdasarkan data berikut ini:

Tabel 5. Frekuensi Kumulatif Motivasi Belajar (Y)

| RES | Butir Soal | |
|-----|------------|------|
| | Jml | |
| | 15 | 40 |
| 1 | 16 | 37 |
| 2 | 17 | 38 |
| 3 | 18 | 39 |
| 4 | 19 | 39 |
| 5 | 20 | 38 |
| 6 | 21 | 40 |
| 7 | 22 | 38 |
| 8 | 23 | 38 |
| 9 | 24 | 39 |
| 10 | 25 | 39 |
| 11 | 26 | 39 |
| 12 | 27 | 39 |
| 13 | 28 | 40 |
| 14 | N=28 | 1099 |

Tabel 6. Motivasi Belajar

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|-------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| | 37 | 1 | 3,6 | 3,6 |
| | 38 | 5 | 17,9 | 21,4 |
| Valid | 39 | 8 | 28,6 | 50,0 |
| | 40 | 14 | 50,0 | 100,0 |
| Total | 28 | 100,0 | 100,0 | |



Gambar 2. Grafik Motivasi Belajar

5. Statistik

Tabel 7. Analisis Motivasi Belajar

| | | |
|--------|---------|-------|
| N | Valid | 28 |
| | Missing | 0 |
| Mean | | 39,25 |
| Median | | 39,50 |
| Mode | | 40 |

Dari Tabel di atas dapat dilihat data penggunaan media berdistribusi normal dan dapat juga digunakan untuk menganalisis frekuensi, analisis hasil jawaban responden sebagai berikut:

1. Jumlah responden sebanyak 28 (N) semua tidak ada missing.
2. Rata-rata (*mean*) responden menjawab dalam nilai angka indek sebesar 39,25 yang artinya dalam kategori sangat baik.
3. *Median* dari distribusi frekuensi rata-rata jawaban responden bernilai 39,50, dari seluruh pertanyaan.
4. *Mode* dari distribusi frekuensi rata-rata sebesar 40.

5. Standar Deviasi, Varian, Minimum dan Maksimum jawaban responden lihat tabel berikut ini:

6. Analisis SPSS

Tabel 8. Analisis SPSS

| | | |
|----------------|---------|------|
| N | Valid | 28 |
| | Missing | 0 |
| Std. Deviation | | ,887 |
| Variance | | ,787 |
| Minimum | | 37 |
| Maximum | | 40 |

Hasil analisis SPSS Versi 20 (IBM) semua pernyataan penggunaan media menyatakan bahwa standar deviasi sebesar 0,887, Varian 0,787, rata-rata nilai responden siswa kelas VI di SDN 016 Tarakan nilai minimum 37 dan nilai maksimum 40.

Tabel 9. Analisis Frekuensi Penggunaan Media (X) dengan Motivasi Belajar (Y)

| | Penggunaan Media | Motivasi Belajar |
|--------|------------------|------------------|
| N | Valid | 28 |
| | Missing | 0 |
| Mean | 38,79 | 39,25 |
| Median | 39,00 | 39,50 |
| Mode | 39 | 40 |

Dari Tabel di atas dapat dilihat data penggunaan media berdistribusi normal dan dapat juga digunakan untuk menganalisis frekuensi, analisis hasil jawaban responden sebagai berikut:

1. Jumlah responden sebanyak 28 (N) semua tidak ada missing.
2. Rata-rata (*mean*) responden menjawab dalam nilai angka indek sebesar 38,79 untuk penggunaan media dan 39,25 untuk motivasi belajar yang artinya dalam kategori sangat baik.
3. *Median* dari distribusi frekuensi rata-rata jawaban responden bernilai 39,00 untuk penggunaan media dan 39,50 untuk motivasi belajar, dari seluruh pertanyaan.
4. *Mode* dari distribusi frekuensi rata-rata sebesar 39 untuk penggunaan media dan 40 untuk motivasi belajar.

7. Pengujian Hipotesis

Hipotesis yang diajukan perlu dilakukan uji hipotesis agar mendapatkan hasil penelitian yang sempurna. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui Penggunaan Media dalam meningkatkan Motivasi Belajar, sebagai berikut:

Descriptive Statistics

| | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
|--------------------|----|---------|---------|-------|----------------|
| Penggunaan Media | 28 | 36 | 40 | 38,79 | 1,031 |
| Motivasi Belajar | 28 | 37 | 40 | 39,25 | 0,887 |
| Valid N (listwise) | 28 | | | | |

Hasil analisis tabel *descriptive statistics* menampilkan rata-rata hitung (mean) dari distribusi penggunaan media 38,79 dan motivasi belajar rata-rata hitung (mean) sebesar 39,25. Hal ini menunjukkan bahwa jawaban responden dalam kategori kuat.

Correlations

| | Penggunaan Media | Motivasi Belajar |
|------------------|------------------|------------------|
| Penggunaan Media | 1 | ,708** |
| | Sig. (2-tailed) | ,000 |
| | N | 28 |
| Motivasi Belajar | ,708** | 1 |
| | Sig. (2-tailed) | ,000 |
| | N | 28 |

Hasil perhitungan penggunaan media dalam meningkatkan motivasi belajar, dengan nilai masing-masing sebesar 0,708, $r_{hitung} > r_{tabel}$. Untuk itu dapat dinyatakan bahwa penggunaan media dapat meningkatkan motivasi belajar.

Coefficients^a

| Model | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | Sig. |
|--------------------|-----------------------------|------------|---------------------------|------|
| | B | Std. Error | Beta | |
| 1 (Constant) | 15,612 | 4,620 | 3,379 | ,002 |
| 1 Penggunaan Media | ,609 | ,119 | ,708 | ,000 |

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Analisis tabel koefisien ini menggambarkan tingkat signifikan antara variabel bebas dengan

variabel terikat. Untuk menentukan signifikan atau tidak t hitung dengan menentukan hipotesis:

H_0 : Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Power Point tidak dapat meningkatkan motivasi belajar

H_1 : Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Power Point dapat meningkatkan motivasi belajar

Hasil t hitung penggunaan media sebesar 5,118 dengan taraf signifikan 0,000, menganalisis t tabel, dengan taraf signifikan 0,05 dk = 28 maka t tabel sebesar 1,701 ($5,118 > 1,976$) berarti H_0 di tolak dan H_1 di terima, untuk itu Penggunaan Media dapat meningkatkan Motivasi Belajar.

KESIMPULAN

Setelah dilakukan pengumpulan dan perhitungan data, maka peneliti dapat menarik kesimpulan, sebagai berikut: Hasil analisis tabel *descriptive statistics* menampilkan rata-rata hitung (mean) dari distribusi penggunaan media 38,79 dan motivasi belajar rata-rata hitung (*mean*) sebesar 39,25. Dari data diatas terlihat jawaban responden dalam kategori kuat. Hasil perhitungan penggunaan media dalam meningkatkan motivasi belajar, dengan nilai masing-masing sebesar 0,708, $r_{hitung} > r_{tabel}$. Untuk itu dapat dinyatakan bahwa penggunaan media dapat meningkatkan motivasi belajar. Hasil t hitung penggunaan media sebesar 5,118 dengan taraf signifikan 0,000, menganalisis t tabel, dengan taraf signifikan 0,05 dk = 28 maka t tabel sebesar 1,701 ($5,118 > 1,976$) berarti H_0 di tolak dan H_1 di terima, untuk itu Penggunaan Media dapat meningkatkan Motivasi Belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyanti dan Rikmasari. 2014. *Pengaruh Penggunaan Media Kartun terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (Eksperimen Pada Siswa Kelas III Di SDN Jayasakti 06 Kecamatan Muaragembong Kabupaten Bekasi)*. Pedagogik Vol. II, No. 2.
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Azhar Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Khoirul Anam. 2015. *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di Smp Bani Muqiman Bangkalan*. Tadarus: Jurnal Pendidikan Islam/Vol. 4, No. 2. Kustandi, Cecep, dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nawawi, Hadari. Hadari Martini. 2011. *Penelitian Terapan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Nunu Mahnun. 2012. *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. Jurnal Pemikiran Islam; Vol. 37, No. 1.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, R. & Riyana, C. 2009. *Media Pembelajaran : Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Taniredja, Tukiran dan Hidayati Mustafidah. 2011. *Penelitian Kuantitatif; Sebuah Pengantar*. Jakarta: Alfabeta.
- Uno, H. B. (2013). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.