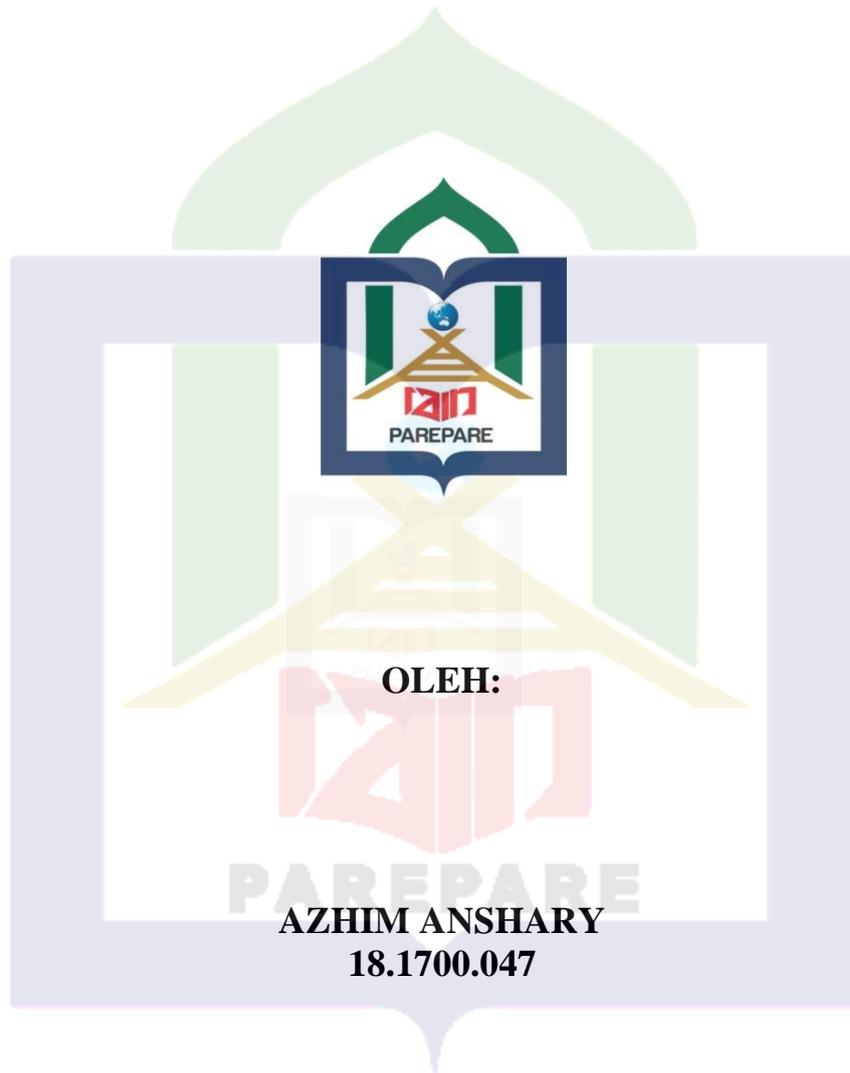


SKRIPSI

**PENGARUH MEDIA POWER POINT BERBENTUK ANIMASI
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPS KELAS VII DI SMP NEGERI 10 PAREPARE**



OLEH:

**AZHIM ANSHARY
18.1700.047**

**PROGRAM STUDI ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE**

2024

**PENGARUH MEDIA POWER POINT BERBENTUK ANIMASI TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII
DI SMP NEGERI 10 PAREPARE**



OLEH :

AZHIM ANSHARY

18.1700.047

Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.) Pada Program Studi Tadris IPS Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam
Negeri (IAIN) Parepare

**PROGRAM STUDI ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE**

2024

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Proposal Skripsi : Pengaruh Media Power Point Berbentuk Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 10 Parepare

Nama Mahasiswa : Azhim Anshary

NIM : 18.1700.047

Program Studi : Tadris IPS

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah Nomor: 292 tahun 2023

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama : Fawziah Zahrawati B.M.Pd.

NIP : 199206232019032008

Pembimbing Pendamping : Fuad Guntara, M.Pd.

NIP : 199005272020121014



Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah



PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Pengaruh Media Power Point berbentuk Animasi terhadap Motivasi Belajar Siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas VII di SMP Negeri 10 Parepare

Nama Mahasiswa : Azhim Anshary

Nim : 18.1700.047

Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas : Fakultas Tarbiyah

Dasar Penetapan Penguji : B.2957/In.39/FTAR.01/PP.00.9/07/2024

Tanggal Kelulusan : 24 Juli 2024

Disahkan oleh Komisi Penguji

Fawziah Zahrawati B.M.Pd.

(Ketua)

Fuad Guntara, M.Pd.

(Sekretaris)

Nasruddin, M.Pd.

(Anggota)

Jumaisa, M.Pd.

(Anggota)



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

إِنَّ الْحَمْدَ لِلَّهِ نَحْمَدُهُ وَنَسْتَعِينُهُ وَنَسْتَغْفِرُهُ، وَنَعُوذُ بِاللَّهِ مِنْ شُرُورِ أَنْفُسِنَا وَمِنْ سَيِّئَاتِ أَعْمَالِنَا، مَنْ يَهْدِهِ اللَّهُ فَلَا مُضِلَّ لَهُ وَمَنْ يَضِلَّ فَلَا هَادِيَ لَهُ أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَحْدَهُ لَا شَرِيكَ لَهُ، وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT. Berkat hidayah, taufik dan maunah-Nya, penulis dapat menyelesaikan tulisan ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare.

Penulis menghaturkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Ayahanda (Wello) dan Ibunda tercinta yang telah melahirkan dan mendidik penulis sehingga penulis dapat melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi serta penulis mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akademik tepat pada waktunya.

Penulis telah menerima banyak bimbingan dan bantuan dari Ibu Fawziah Zahrawati B.M.Pd. dan Bapak Fuad Guntara, M. Pd. Selaku Pembimbing I dan Pembimbing II, atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan, penulis ucapkan Terima Kasih.

Selanjutnya, penulis juga menyampaikan Terima Kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Hannani, M. Ag. Sebagai Rektor IAIN Parepare yang telah bekerja keras mengelola pendidikan di IAIN Parepare.
2. Ibu Dr. Zulfah, M.Pd. sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah atas pengabdianya dalam menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa.
3. Ibu Dr. Ahdar, M.Pd.I selaku ketua Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) atas segala pengabdianya yang telah memberikan pembinaan, motivasi serta semangat kepada mahasiswa Tadris IPS Fakultas Tarbiyah.
4. Bapak Nasruddin, M.Pd. dan Ibu Jumaisa, M.Pd. selaku penguji pada ujian skripsi yang telah memberikan banyak masukan.

5. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Tadris IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) yang telah meluangkan waktu mereka dalam mendidik penulis selama studi di IAIN Parepare
6. Bapak/Ibu selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 10 Parepare serta semua Guru yang telah memberikan kesempatan dan membantu penulis untuk melakukan penelitian dalam rangka menyusun skripsi ini.
7. Saudara penulis yang telah membantu dan memberi dukungan dalam penyusunan Skripsi ini.
8. Teman-teman seangkatan dan kakak-kakak serta adik-adik mahasiswa seperjuangan yang senantiasa menemani dalam suka maupun duka serta keluarga besar penulis yang selalu memotivasi saya untuk tetap melanjutkan pendidikan dan selalu memberikan dorongan kepada saya.

Penulis tak lupa pula mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik mori maupun material hingga tulisan ini dapat diselesaikan. Semoga Allah SWT berkenan menilai segala kebajikan sebagai amal jariyah dan memberikan rahmat dan pahala-Nya.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kesalahan dalam penulisan ini. Penulis berharap semoga hasil penelitian ini kiranya dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Akhirnya penulis menyampaikan kiranya pembaca berkenan memberikan saran konstruktif demi kesempurnaan skripsi ini.

Parepare, 30 Juli 2024
12 Muharram, 1445 H


Azhim Anshary
NIM 18.1700.047

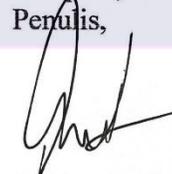
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Azhim Anshary
NIM : 18.1700.047
Tempat/Tgl. Lahir : Pinrang, 15 Juli 1999
Fakultas : Tarbiyah
Program Studi : Tadris IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)
Judul Skripsi : Pengaruh Media Power Point Berbentuk Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 10 Parepare

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan duplikat, tiruan, plagiat atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi ini dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Parepare, 30 Juli 2024
Penulis,



Azhim Anshary
NIM 18.1700.047

ABSTRAK

Azhim Anshary. *Pengaruh Media Power Point Berbentuk Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 10 Parepare (Dibimbing Oleh Fawziah Zahrawati dan Fuad Guntara)*

Pembelajaran ini bertujuan agar peneliti mengetahui motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP Negeri 10 Parepare Kelas VII dengan menggunakan Media Power Point Berbentuk Animasi. Metode Penelitian ini yang digunakan dalam skripsi ini adalah jenis penelitian survei dengan metode kuantitatif. Data dalam penelitian ini diperoleh dari seluruh populasi kelas VII SMPN 10 Parepare yang terdiri dari 200 peserta didik. Untuk menentukan jumlah sampel 134 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah analisis deskriptif, statistik inferensial, uji instrumen penelitian, dan uji hipotesis dengan menggunakan program SPSS 22 untuk Windows.

Metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah jenis penelitian kuantitatif survey research, jumlah populasi sebanyak 200 dan sampel sebanyak dengan teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes pretes dan postes, dokumentasi dan treatment dan teknik analisis data menggunakan uji independent sampel dengan independent test

Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Pengguna Media Power Point Berbentuk Animasi pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 10 Parepare termasuk dalam kategori baik yaitu (65% dari kriteria yang ditetapkan), (2) Motivasi belajar Peserta didik kelas VII SMP Negeri 10 Parepare termasuk dalam kategori cukup (57% dari kriteria yang ditetapkan), dan (3) Terdapat pengaruh yang signifikan dengan pengguna Media Power Point berbentuk Animasi terhadap Motivasi Belajar peserta didik 58,5%, artinya motivasi belajar peserta didik dipengaruhi sebesar 0,585 oleh Penggunaan Media Power Point Berbentuk Animasi

Kata Kunci: Penggunaan Media Power Point, Motivasi Belajar

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	I
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING	II
PENGESAHAN KOMISI PENGUJI	III
KATA PENGANTAR.....	IV
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	VI
ABSTRAK	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR TABEL	XI
DAFTAR GAMBAR.....	XIV
DAFTAR LAMPIRAN.....	XIV
PEDOMAN TRANSLITERASI	XV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Tinjauan Penelitian Relevan.....	8
B. Tinjauan Teori.....	10
1. Pengertian Media Pembelajaran	10
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	12
3. Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran	13
4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	14
5. Media Power Point Berbentuk Animasi	15
6. Pembelajaran IPS.....	18
7. Motivasi Belajar.....	22
8. Pengertian IPS.....	32

C. Kerangka Pikir.....	33
D. Hipotesis.....	35
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian	36
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	36
C. Populasi dan sampel	37
D. Teknik Pengumpulan dan Pengelohan Data	40
E. Definisi Operasional Variabel	42
F. Instrumen Penelitian.....	44
G. Teknik Analisis Data	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	54
A. Deskripsi hasil penelitian	54
1. Penggunaan Media Power Point Berbentuk Animasi pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 10 Parepare kelas VII	55
2. Motivasi Belajar pada Pembelajaran IPS di SMP Negeri 10 Parepare Kelas VII.....	61
3. Pengujian Normalitas Data	72
4. Pengujian Hipotesis	75
B. Pembahasan	80
1. Pemanfaatan Media Power Point Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP N 10 Parepare.....	80
2. Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP N 10 Parepare	83
3. Pengaruh Penggunaan Media Power Point terhadap Motivasi Belajar Siswa	84
BAB V PENUTUP.....	87
A. Kesimpulan	87
B. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	XXII

LAMPIRAN.....XXIV
BIODATA PENULIS.....LV

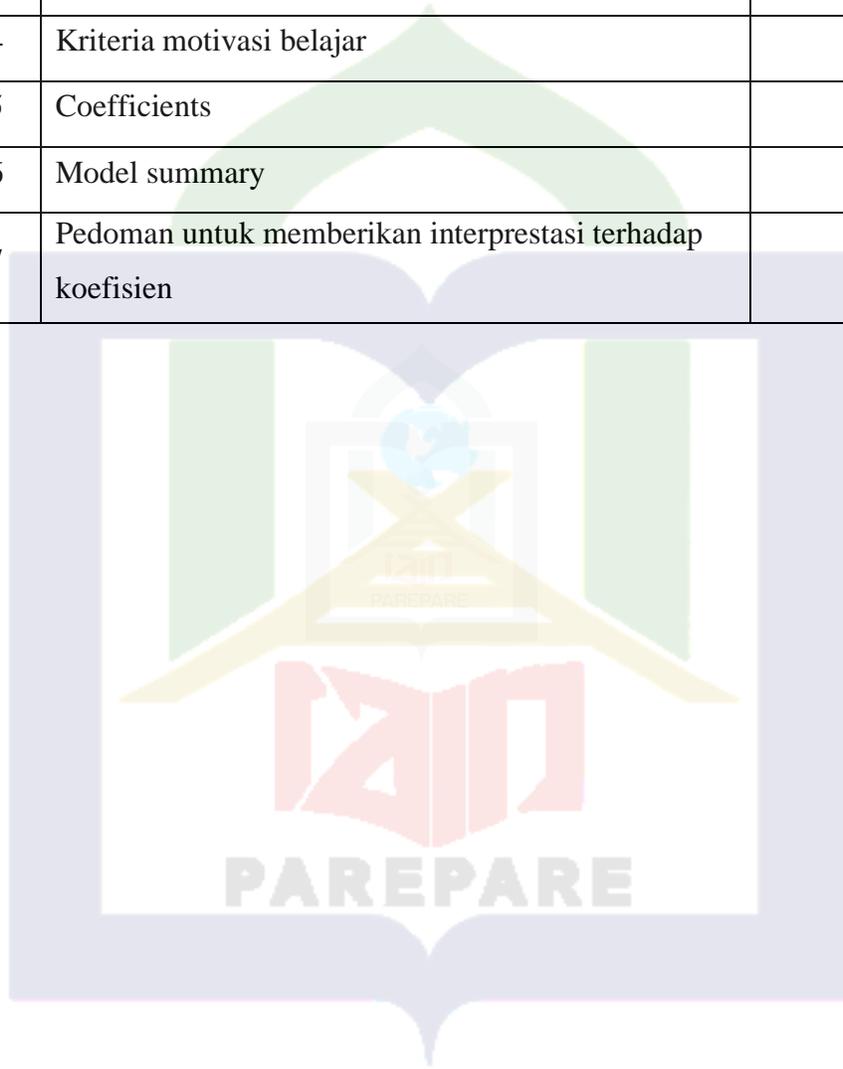


DAFTAR TABEL

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
1.1	Penelitian Relavan	18
3.1	Data Populasi	47
3.2	Data Sampel	48
3.3	Skor Alternatif Jawaban	54
3.4	Kisi-kisi instrumen Penggunaan Media Power Point	55
3.5	Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar	55
3.6	Uji Validasi Penggunaan Media Power Point	58
3.7	Reliability Statistics Penggunaan Media Power Point	59
3.8	Reliability Statistics Motivasi Belajar	59
4.1	Media power point lebih mudah untuk digunakan dalam pembelajaran	66
4.2	Melalui penggunaan media power point menjadikan peserta didik lebih bersemangat mengikuti Pelajaran	67
4.3	Media power point sangat membantu proses pembelajaran peserta didik	68
4.4	Memudahkan dalam meninjau berbagai jenis format data	69
4.5	Penggunaan media power point membuat saya menjadi lebih termotivasi	70
4.6	Media power point yangbaik menggunakan animasi bergerak	71

4.7	Pembelajaran media power point pada pembelajaran IPS sangat membosankan	72
4.8	Pembelajaran Yang Menggunakan Media Power Point sangat abstrak sehingga sulit untuk dimengerti	73
4.9	Tugas-tugas latihan yang dipaparkan dengan animasi pada pembelajaran ini terlalu sulit	74
4.10	Pembelajaran menggunakan media power point tidak relevan dengan pelajaran IPS sebab sebagian besar isinya tidak dapat diketahui	75
4.11	Pembelajaran IPS menggunakan media power point sangat menarik	76
4.12	Media power point pada mata pelajaran IPS membuat saya bosan	77
4.13	Kualitas pembelajarannya membuat saya sangat menarik untuk memperhatikan pelajaran	78
4.14	Gaya pembelajaran media power point terlihat membosankan	79
4.15	Model pembelajaran media power point sangat menarik perhatian peserta didik	80
4.16	Gaya pembelajaran media power point sangat abstrak sehingga sulit bagi saya untuk tetap mempertahankan perhatian saya	81
4.17	Uji normalitas menggunakan analisis kolmogrov-smirnov test	82
4.18	Uji linieritas data menggunakan analisis kolmogrov-smirnov test	83
4.19	Uji korelasi	84

4.20	Pemberian interpretasi koefisien korelasi	85
4.21	One sample tes penggunaan media power point	86
4.22	Kriteria penggunaan media power point	86
4.23	One sample tes motivasi belajar	87
4.24	Kriteria motivasi belajar	88
4.25	Coefficients	89
4.26	Model summary	90
4.27	Pedoman untuk memberikan interprestasi terhadap koefisien	90



DAFTAR GAMBAR

No Gambar	Judul Gambar	Halaman
1	Kerangka Pikir	43



DAFTAR LAMPIRAN

No Lampiran	Keterangan	Halaman
1	Sk Pembimbing	IV
2	Kuesioner	V
3	Surat Rekomendasi Penelitian	X
4	Surat Izin Penelitian	XI
5	Surat Selesai Penelitian	XII
6	Dokumentasi	XV
7	Nama Peserta Didik	XVI
8	Hasil Uji Analisis Data	LIV
9	Biodata Penulis	LV

PEDOMAN TRANSLITERASI

1. Transliterasi

a. Konsonan

“Dalam bahasa Arab, terdapat 28 fonem konsonan yang diwakili oleh huruf-huruf dalam sistem penulisan Arab. Berikut adalah daftar 28 fonem konsonan Arab beserta huruf atau tanda yang digunakan untuk mewakilinya dalam transliterasi:

Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ṡa	ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Ḍal	ḏ	Zet (dengan titik di atas)

ر	Ra	r	er
ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	\`ain	\`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	g	ge
ف	Fa	f	ef
ق	Qaf	q	ki
ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	el
م	Mim	m	em
ن	Nun	n	en

و	Wau	w	we
هـ	Ha	h	ha
ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Ya	y	ye

Hamzah (ء) menjelang awal kata mengikuti vokal tanpa diperiksa. Tanda (‘) digunakan untuk menunjukkan apakah itu di tengah atau di akhir.

b. Vokal

1) Transliterasi vokal tunggal (monophthong) dalam bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau vokal adalah sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	Fathah	a	a
ِ	Kasrah	i	i
ُ	Dammah	u	u

2) Transliterasi vokal rangkap bahasa Arab (diftong) yang lambangnya merupakan gabungan antara vokal dan huruf adalah sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
يَ...َ	Fathah dan ya	ai	a dan u
وَ...َ	Fathah dan wau	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ kaifa

حَوْلَ haula

Transliterasi tersebut berupa huruf dan tanda, khususnya: Maddah, atau vokal panjang yang lambangnya adalah huruf dan huruf.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا...ى...	Fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
ى...	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
و...	Dammah dan wau	ū	u dan garis di atas

Contoh:

قَالَ qāla
رَمَى ramā
قِيلَ qīla
يَقُولُ yaqūlu

d. Ta Marbutah

Transliterasi untuk ta marbutah ada dua:

- 1) ta marbutah yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah dan dammah, transliterasinya adalah [t].
- 2) ta marbutah yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h].

Jika kata sebelumnya dengan ta marbutah dibandingkan dengan kata sebelumnya dengan sandang al- dan kata berikutnya dibandingkan dengan kata sebelumnya, ta marbutah diterjemahkan menjadi ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ raudah al-atfāl/raudahtul atfāl
الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnah al-munawwarah/al-madīnatul munawwarah
طَلْحَةُ talhah

e. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid, yang dalam tulisan Arab diwakili oleh tanda tasydid (-ّ), dalam transliterasi ini diwakili oleh rangkaian huruf (konsonan rangkap) bertanda syaddah.

Contoh:

رَبَّنَا rabbanā

نَجَّيْنَا najjainā

Bila huruf ى tersebut diikuti huruf kasrah (ِ) dan memiliki tasydid di akhir kata, maka ditransliterasikan menjadi huruf maddah. Contoh:

أَيْ: Ali (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

f. Kata Sandang

Artikel dalam kerangka penulisan bahasa Arab yang dimaksud dengan surat (alif lam ma'arifah). Dalam panduan tafsir harafiah ini, pasal tersebut terbilang tidak mengejutkan siapa pun, al-, baik ketika dibuntuti dengan huruf syamsiah maupun qamariah. Surat langsung yang muncul setelah artikel tidak masuk akal. Garis horizontal menghubungkan artikel dan kata setelahnya, yang ditulis secara terpisah. (-).

Contoh:

الشَّمْسُ asy-syamsu (bukan asyysamsu)

الْجَلَالُ al-jalālu

g. Hamzah

Aturan pengubahan huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku untuk hamzah di awal dan akhir kata. Namun, karena merupakan alif dalam bahasa Arab, hamzah tidak dilambangkan jika muncul di awal kata. Contoh:

تَأْخُذُ ta'khužu

شَيْءٍ syai'un

النَّوْءُ an-nau'u

إِنَّ inna

h. Kata Arab yang lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, frase, atau kalimat dalam bahasa Arab yang dieja adalah sesuatu yang dianggap normal oleh orang miskin di Indonesia. Ketika menyusun kata, istilah, atau kalimat yang umum dalam bahasa Indonesia atau sering ditulis dalam bahasa Indonesia, metode penafsiran literal tersebut biasanya tidak digunakan. Dar Qur'an, misalnya, adalah kata untuk "sunnah". Namun, jika diperlukan untuk pengembangan pesan bahasa, kata-kata ini harus ditranskripsikan secara lengkap.

Contoh:

“Fī zilāl al-qur’an”

“Al-sunnah qabl al-tadwin”

“Al-ibārat bi ‘umum al-lafz lā bi khusus al-sabab”

i. Lafz al-Jalālah (الله)

Kata “Allah” ditransliterasikan tanpa huruf hamzah bila didahului partikel seperti huruf jar atau huruf lain atau berkedudukan sebagai muf ilaih (frasa nominal). Contoh:

وَ إِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn/

Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn

بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَ مُرْسَاهَا Bismillāhi majrehā wa mursāhā

j. Huruf Kapital

Meskipun huruf kapital tidak digunakan dalam tulisan Arab, namun tetap digunakan dalam transliterasi ini sesuai dengan kaidah ejaan bahasa Indonesia (EYD). Misalnya, nama pribadi (orang, tempat, bulan), serta huruf pertama kalimat, ditulis dengan huruf kapital. Huruf pertama nama diri, bukan huruf pertama artikel, dikapitalisasi jika nama diri didahului kata sandang (al-). Jika muncul di awal kalimat, huruf A pada artikel itu dikapitalisasi (Al-).

Contoh:

“Wa mā Muhammadun illā rasūl”

“Inna awwala baitin wudi‘a linnāsi lalladhī bi”

“Bakkata mubārakan”

“Syahru Ramadan al-ladhī unzila fih al-Qur’an”

“Nasir al-Din al-Tusī”

“Abū Nasr al-Farabi”

Kedua nama belakang harus dirujuk sebagai nama belakang dalam katalog atau daftar referensi jika nama asli seseorang mengandung kata "Abi" (ayah dari) atau "Ibnu" (anak dari). Contoh:

“Abū al-Walid Muhammad ibnu Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd”,

“Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walid Muhammad Ibnu)”

“Naṣr Ḥamīd Abū Zaid, ditulis menjadi: Abū Zaid, Naṣr Ḥamīd (bukan:Zaid, Naṣr Ḥamīd Abū)”

2. Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Swt.	= subḥānahū wa ta‘āla
Saw.	= ṣallallāhu ‘alaihi wa sallam
a.s.	= ‘alaihi al- sallām
H	= Hijriah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
L	= Lahir tahun
W	= Wafat tahun
QS .../...: 4	= QS al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrahīm/ ..., ayat 4
HR	= Hadis Riwayat

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab:

ص = صفحت

دو = بدُّ يَكاً

صه هلا عة ظهى = صهعى

ط = طبعت

دُ = بَدَأَ شِسْ
اند = اِنْ اَدْسَا/اِنْ اَدْسِ
ج = خَصَّ

Sebagian pemendekan yang digunakan secara eksplisit dalam teks referensi harus masuk akal, termasuk yang menyertainya:

ed. : Pembimbing (atau redaktur] redaktur] jika lebih dari satu redaktur). Kata “pengelola” masih bisa disingkat menjadi “editor” dalam bahasa Indonesia karena mengacu pada minimal satu editor. tanpa "s" dan lainnya: "Dan teman" atau "dan lainnya" (dll singkatan). ditulis dengan huruf miring. Di sisi lain, bentuk singkat et al digunakan. ("apalagi sahabat") ditulis dengan huruf biasa/terhormat.

Cet. : Cetak. Penggambaran pengulangan distribusi buku atau tulisan perbandingan.

Trans. : (oleh) interpretasi Selain itu, karya interpretatif yang tidak menyertakan nama juru bahasa dikompilasi menggunakan kondensasi ini.

Vol. : Volume. digunakan dalam bahasa Inggris untuk menunjukkan jumlah buku atau ensiklopedia dalam satu set. Kata juz dalam bahasa Arab umumnya digunakan untuk menyebut kitab.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan segala sesuatu dalam kehidupan yang mempengaruhi cara berpikir dan bertindak seseorang. Inilah pentingnya pendidikan seumur hidup yang memberikan informasi kepada seseorang untuk berilmu pengetahuan, dalam Masyarakat perubahan yang terjadi juga membawa manusia dalam perubahan cara berpikir.¹

Pendidikan juga merupakan proses menjadi, yakni menjadikan seseorang menjadi pribadinya sendiri yang tumbuh sejalan dengan bakat, watak, kemampuan, dan hati nuraninya secara utuh. Oleh karena itu Pendidikan akan memberikan kesadaran pada setiap individu untuk terus mengembangkan bakat serta kemampuan yang ada pada dirinya, selain itu juga bermanfaat bagi orang lain. Sehingga, Pendidikan bukan sekedar pengajaran dalam arti kegiatan mentransfer ilmu, teori, dan fakta-fakta akademik semata atau bukan sekedar soal ujian, pemberian kualifikasi dan kriteria kelulusan, serta pencetakan ijazah semata.

Pendidikan pada hakikatnya merupakan proses pembebasan peserta didik dan ketidaktahuan, ketidakmampuan, ketidakberdayaan, ketidakbenaran, ketidakjujuran, dan dari buruknya hati, akhlak, dan keimanan. Pendidikan tidak hanya dipandang sebagai wadah untuk mencetak ijazah saja namun peranannya sangat penting bagi setiap orang karena dapat membuat pikiran dan menghilangkan kebodohan dan ini berlaku bagi yang menuntut ilmu dengan sungguh-sungguh.² Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa IPS adalah pelajaran yang mempunyai peran penting dalam pendidikan, membuat sesuatu menjadi masuk akal, mengembangkan keterampilan yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan karakter tanggung jawab.

¹ Omar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012).

² Fatchul Mu'in, *Pendidikan Karakter : Kontruksi Teoritik Dan Praktik* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2011).

Pengertian Pendidikan telah dituliskan dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.³

Bahwa untuk mengembangkan potensi yang ada pada setiap diri peserta didik hendaklah dimulai dari usaha sadar dan terencana salah satunya dalam mewujudkan suasana belajar oleh seorang pendidik.

Selain itu Allah swt. akan meninggikan derajatnya bagi hamba yang senantiasa menuntut ilmu pengetahuan, sebagai firman Allah dalam Q.S. Al Mujadalah/ 58:11 yaitu:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَاَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Terjemahnya:

Hai orang-orang beriman apabila ditanyakan kepadamu: “Berlapang-lapanglah dalam majelis,” maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, Niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.⁴

Berdasarkan ayat di atas, dapat dipahami orang yang menuntut ilmu pengetahuan akan diangkat derajatnya sepanjang komitmen dengan keimanannya.

³ Omar Hamalik, *Psikologi Belajar Dan Mengajar*, Sinar Baru (Bandung, 2012).

⁴ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan* (Cet. I ; Bandung: CV Diponegoro, 2011), h.543

Orang yang senantiasa belajar akan mendapatkan ilmu, yang dapat digunakan untuk memecah segala masalah yang dihadapinya. Dengan ilmu pula ia akan mampu mengangkat derajatnya dihadapan Allah Swt. menuntut ilmu dapat dilakukan di mana saja baik itu dilingkungan formal atau biasa dikatakan di dalam lingkungan sekolah berlangsung suatu proses pembelajaran karena tidak terlepas dari berbagai komponen yang ada di dalamnya yakni, adanya peserta didik dan pendidik yang saling berinteraksi dan berkomunikasi.⁵

Belajar mengajar pada dasarnya merupakan permasalahan yang cukup kompleks. Banyak faktor yang ikut mempengaruhinya, salah satu faktor tersebut diantaranya adalah guru, karena guru merupakan salah satu unsur pendidikan yang memegang peranan penting dan sentral, karena keberhasilan proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh faktor guru, baik dalam mendesain proses pembelajaran begitupula media yang digunakan dalam mengajar. Hal yang sama berlaku untuk penggunaan media pembelajaran yang tepat akan berdampak positif terhadap proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Teknologi pembelajaran tidak serta merta harus memperlemah apalagi menghilangkan peran guru, namun sebaliknya tanggung jawab dan peran guru semakin besar. Keberadaan sosok guru semakin diperlukan. Peran dan tanggung jawab guru tidak bisa digantikan oleh kemajuan media sehebat apa pun tidak dapat menggantikan peran dan tanggung jawab seorang guru. Kemajuan tersebut memerlukan perubahan peran guru secara umum. Guru harus mempunyai keterampilan dan penguasaan teknologi pembelajaran terkhusus mengoperasikan komputer. Salah satu aplikasi yang mendunia yang sering digunakan dalam presentasi yaitu media power point. Guru hendaklah terampil dalam mendesain media

⁵ Heri Gunawan, *Pendidikan Islam: Kajian Teoritis dan Pemikiran Tokoh* (Cet. I; Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2014), h. 144

pembelajaran tersebut sehingga manfaat dari penggunaan media menjadi jelas ketika rancangan proses pembelajaran telah dilakukan.⁶

Media pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan, materi pembelajaran, sarana prasarana, dan tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat dilihat dari efektifitas dan efisiensi media tersebut dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Aplikasi power point yang terintegrasi dalam Microsoft office, seharusnya dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik selama ini dirasa belum diterapkan optimal. Padahal media power point yang berbasis teknologi itu dapat memudahkan sekaligus memfasilitasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Hal itu bisa dilihat ketika penggunaan aplikasi power point belum diterapkan secara optimal di sekolah, padahal salah satu cara meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu dengan pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat, dan power point memiliki kelebihan yang sangat berguna bagi proses belajar, terutama dalam lingkungan pendidikan, dan memungkinkan pengguna untuk memvisualisasikan konsep-konsep dan informasi, sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Gambar, grafik, dan video dapat digunakan untuk memberikan ilustrasi visual yang membantu dalam pemahaman.

Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan sebab seorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku yang akan dikerjakan itu tidak memenuhi kebutuhannya. Segala sesuatu yang menarik minat orang lain belum tentu menarik minat orang tertentu selama sesuatu itu tidak bersentuhan dengan kebutuhannya.⁷

Memotivasi peserta didik dalam belajar, merupakan masalah yang kompleks. Guru hendaknya mengetahui motivasi yang dapat membantu pelaksanaan tugas mengajarnya. Meskipun tidak ada pedoman khusus yang pasti. Motivasi belajar akan

⁶ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Cet. II; Bandung; Kencana Prenamedia Group, 2014), h. 115

⁷ Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan* (Cet. IV; Jakarta: PT Rineka Cipta, 1998), h. 201.

meningkat jika dikaitkan dengan berbagai hal yang menjadi pendorong dalam diri setiap orang. Sehingga, dapat dipahami motivasi merupakan suatu dorongan yang timbul oleh adanya rangsangan dari dalam maupun dari luar diri seseorang dan mempunyai keinginan untuk mengadakan perubahan tingkah laku atau aktivitas tertentu lebih baik dari keadaan sebelumnya.

Pada riset yang dilakukan oleh Ridha Wahdana, dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Minat Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas IV SD Inpres Palompong Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa” penulis menemukan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik karena penggunaan media Power Point.

Pembelajaran yang dilaksanakan di Lembaga formal serta penerapan berbagai media pembelajaran terkhusus dengan menggunakan aplikasi power point berbentuk animasi yang telah diterapkan oleh Lembaga Pendidikan yaitu salah satunya di kelas tujuh SMP Negeri 10 Parepare. Dan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, motivasi belajar peserta didik sangat berdampak dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat karena salah satu penunjang keberhasilan proses pembelajaran yaitu dengan pemilihan media yang digunakan oleh guru yakni salah satunya media aplikasi power point, yang didesain sedemikian rupa sehingga berbentuk animasi, baik berupa gambar, tulisan, slide yang bergerak dan video. Sehingga peserta didik tidak lagi bosan dalam belajar yang hanya mengandalkan indra pendengaran saja yaitu dalam penggunaan metode dan media yang monoton. Dengan adanya pemilihan media pembelajaran yaitu media power point berbentuk animasi akan merangsang pendengaran dan penglihatan peserta didik yang biasa dikenal dengan audiovisual.

Selain itu, motivasi belajar peserta didik didukung dengan penggunaan media pembelajaran dengan kesesuaian materi ajar yang tepat. Guru menyampaikan materi Pelajaran dengan menghubungkan beberapa metode dengan menggunakan media power point karena waktu belajar yang cukup lama yaitu dengan diterapkannya kurikulum 2013 sehingga sangat menguras tenaga dan pikiran guru dalam

menyampaikan materi pembelajaran, dengan pemilihan media power point berbentuk animasi. Sehingga motivasi belajar dan pemahaman materi pembelajaran oleh peserta didik akan semakin baik.

Berdasarkan hasil pra survey penulis menemukan bahwa proses belajar mengajar yang berlangsung di SMP Negeri 10 Parepare terkhusus pada kelas tujuh, selama ini sudah menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, karena telah diberlakukan kurikulum 2013 dengan waktu yang cukup lama sehingga dalam setiap penyampaian materi terkadang penggunaan media power point diselingi dengan beberapa metode pembelajaran, seperti metode kuis. Sehingga penyampaian materi akan lebih disenangi oleh peserta didik.

Inilah sebab penulis tertarik melakukan penelitian. Dalam rangka meningkatkan pembelajara IPS telah banyak diterapkan pendekatan, strategi, metode, model dan media pembelajaran. Namun peneliti menerapkan salah satunya adalah *“Pengaruh Media Power Point Berbentuk animasi terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 10 Parepare.”*

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pemanfaatan media power point pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 10 Parepare?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 10 Parepare?
3. Bagaimana pengaruh media power point berbentuk animasi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP 10 Parepare?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses atau upaya yang dilakukan oleh guru dalam penanaman nilai-nilai karakter siswa, maka dari itu penelitian ini bertujuan melihat, antara lain sebagai berikut:

1. Mengetahui dan memahami penerapan media power point berbenttuk animasi pada mata pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 10 Parepare.

2. Mengetahui dan memahami motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 10 Parepare
3. Mengetahui dan memahami pengaruh media power point berbentuk animasi terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 10 Parepare

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

- a. Kegunaan hasil penelitian ini kita lebih mengetahui bahwa pentingnya metode pembelajaran berbasis media power point bagi peserta didik maupun tenaga pengajar.
- b. Penelitian ini dapat dijadikan tambahan pengetahuan agar seorang guru mengetahui bahwa media power point dapat memotivasi peserta didik lebih meningkatkan proses belajar.

2. Manfaat Praktis

a. Kegunaan bagi peneliti

Mendapatkan pengalaman secara langsung dalam meneliti mengenai peran guru dalam menggunakan aplikasi power point melalui pembelajaran ips terhadap siswa dan memberikan pemahaman kepada peneliti sehingga sangat baik digunakan sebagai sumber motivasi agar dapat menjadi guru yang dapat menciptakan dan menerapkan metode pembelajaran yang keren pada peserta didik.

b. Bagi pendidik

Sebagai sumbangsih kepada pendidik dalam memperkuat pengembangan belajar dilingkungan sekolah dan dapat memahami dengan cepat pembelajaran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

Tinjauan hasil penelitian relevan digunakan sebagai pendukung terhadap penelitian yang akan dilakukan dan juga bahan perbandingan terhadap penelitian yang ada, baik mengenai kelebihan atau kekurangan yang ada sebelumnya, serta untuk menguatkan argument. Sehingga dalam hal ini peneliti mengambil penelitian yang berkaitan dengan judul yang diangkat, diantaranya sebagai berikut:

Pertama, Skripsi yang telah ditulis oleh Ika Mayasari pada tahun 2018 dengan judul “Penggunaan media pembelajaran Power point dalam meningkatkan motivasi belajar bahasa arab siswa kelas VII SMP UNISMUH Makassar” Metode penelitian ini merupakan metode penelitian deskriptif kuantitatif mendeskripsikan. Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa proses penerapan media power point terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata Pelajaran Bahasa Arab di SMP Unismuh Makassar

Kedua, Skripsi yang telah ditulis oleh Iis Sugianti pada tahun 2012 dengan judul “Penggunaan Media Power Point Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 8 Cirebon”. Dalam hasil penelitian skripsi ini, menunjukkan bahwa ada hubungan yang positif dan signifikan antara pengguna media power point dengan motivasi belajar peserta didik di SMP Negeri 8 Cirebon

Ketiga, Skripsi yang telah ditulis oleh Fitri Mulia pada tahun dengan judul “Penggunaan Media Power Point Interaktif Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 27 Aceh Besar”. Hasil penelitian skripsi ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar menggunakan power point cukup signifikan dan mendapatkan hasil positif kepada peserta didik

No	Penelitian	Persamaan	Perbandingan penelitian
1.	Skripsi penelitian oleh Ika Mayasari, " <i>Penggunaan media pembelajaran Power point dalam meningkatkan motivasi belajar bahasa arab siswa kelas VII SMP UNISMUH Makassar</i> ", (2018)	Persamaan penelitian yang yaitu meningkatkan motivasi belajar menggunakan medi power point kepada peserta didik	penelitian menunjukkan bahwa proses penerapan media power point terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata Pelajaran Bahasa Arab di SMP Unismuh Makassar
2.	Iis Sugiant Tahun 2012 dengan judul " <i>Penggunaan Media Power Point Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 8 Cirebon</i> ".	Penelitian ini terletak pada meningkatkan motivasi belajar pada mata Pelajaran IPS menggunakan media Power point	menunjukkan bahwa ada hubungan yang positif dan signifikan antara pengguna media power point dengan motivasi belajar peserta didik di SMP Negeri 8 Cirebon
3.	Fitri Mulia " <i>Penggunaan Media Power Point Interaktif Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 27 Aceh Besar</i> " Universitas Islam Negeri Ar-raniry 2022	Hasil pembelajaran ips dalam pembentukan karakter siswa, dan hasil belajar peserta didik	menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar menggunakan power point cukup signifikan dan mendapatkan hasil positif kepada peserta didik

B. Tinjauan Teori

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah (metode) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk.⁸ Kata media berasal dari Bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar.⁹ Kemudian diartikan pula media dalam Bahasa Arab adalah perantara atau pengantar peesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹⁰ Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografi, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan mewakili suatu upaya pendidikan yang dilakukan dengan sengaja, dengan tujuan ditetapkan terlebih dahulu dilaksanakan, serta yang pelaksanaannya dapat terkendali.

Berikut ini diuraikan beberapa pendapat para pakar mengenai media pembelajaran. Pertama, Lasle J. Briggs, menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai “*the Physical means of conveying instructional content book, films, videotapes, etc.* Lebih jauh briggs menyatakan media adalah “alat untuk memberi perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar.¹¹ Dengan adanya tangsangan dan dorongan baik dari dalam maupun dari luar diri setiap individu sehingga dapat menignkatkan semangat dan motivasi belajar

Kedua, Gerlach dan Ely menyatakan : “*A medium, conceived is any person, material or event that estabilishs condition which enable the learner to acquire knowledge, skill and attitude*”. Menurut Gerlach secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi dalam pengertian ini media bukan hanya alat perantara seperti tv, radio, slide,

⁸ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Ed. IV (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2013), h. 726.

⁹ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (Cet.II; Jakarta:Kencana, 2009)

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Cet. V; Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2004),h. 3

¹¹ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, h. 204.

bahan cetakan, akan tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, karyawisata, simulasi, dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa atau untuk menambah keterampilan.¹² Sehingga dapat dipahami bahwa media tidak hanya berupa orang dan bahkan melainkan suatu pembelajaran yang terjadi dengan menghubungkan pengalaman yang didapat baik dari luar maupun dari dalam diri individu.

Ketiga, Robert Hanick mendefinisikan media adalah suatu yang membawa informasi antara sumber (source) dan penerima (receiver) informasi. Sedangkan Olson mendefinisikan medium sebagai teknologi untuk menyajikan, merekam, membagi, dan mendistribusikan symbol dengan melalu rangsangan indra tertentu, disertai penstrukturan informasi.

Namun demikian, media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal yang memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan. *Assiciation for Education and Communication Techology* (AECT) mendefenisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan National Education Association (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.¹³ Media Pendidikan oleh *Commission on Instructtional Technologi* diartikan sebai media yang lahir sebagai akibat revolusi komunikasi yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran di samping guru, buku teks, dan papan tulis.¹⁴

¹² Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, h. 204-205.

¹³ Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Cet. I; Jakarta: Ciputat Pers, 2002,) h.1.1

¹⁴ Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, h. 457.

Dari definisi-definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audien (siswa) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan kinejra mereka sesuai pada tujuan yang ingin dicapai.¹⁵ Adanya tujuan yang ingin dicapai inilah istilah yang akan membangkitkan semangat dan motivasi belajar yang berasal dari individu dan faktor lain yang sangat penting yaitu faktor sosial.

Selanjutnya media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk memastikan bahwa proses pembelajaran bijaksana, terarah, dan terkendali belar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam suatu metode belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Hamalik berpendapat bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Sehingga dengan adanya media pembelajaran sangat pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar karena ini berasal dari faktor sosial yaitu cara guru menyampaikan isi pelajaran.¹⁶

¹⁵ Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, h. 11.

¹⁶ Yusufhadi Miarso, *Menyamai Benih Teknologi Pendidikan*, h. 458.

3. Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran

Media Pendidikan merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan peserta didik. Alat bantu itu disebut media Pendidikan, sedangkan komunikasi adalah system penyampaiannya. Dengan demikian ada perbedaan antara teknologi Pendidikan dengan media Pendidikan. Media Pendidikan itu, banyak dan bervariasi, sedangkan teknologi Pendidikan itu menekankan kepada pendekatan teknologis dalam pengelolaan Pendidikan. Sehingga teknologi Pendidikan mengintegrasikan aspek manusia, proses prosedur dan peralatan.

Dalam komunikasi sering timbul dan terjadi penyimpangan-penyimpangan terutama karena adanya kecendrungan retorika sehingga komunikasi tersebut tidak efisien, antara lain disebabkan oleh adanya verbalisme, kurangnya persiapan siswa/mahasiswa, kurangnya minat dan kegairahan, dan sebagainya mengakibatkan komunikasi menjadi tidak efektif. Salah satu usaha untuk mengatasi keadaan demikian ialah penggunaan media secara terpadu dalam proses belajar mengajar, karena fungsi media dalam kegiatan tersebut di samping sebagai penyaji stimulus informasi, sikap, dan lain-lain, juga untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi. Dalam beberapa kasus tertentu media juga berfungsi untuk mengatur Langkah-langkah kemajuan serta untuk memberikan umpan balik.¹⁷ Dengan demikian media pembelajaran dapat memberikan kontribusi besar bagi setiap individu karena keberhasilan suatu proses pembelajaran yaitu dilihat dari pemilihan media yang tepat dan kesesuaian materi, karena dapat memberikan pemahaman dan motivasi belajar untuk memperlancar pembelajaran.

¹⁷ Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan*, Ed I (Cet.III, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010), h.7-8

4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Karena beraneka ragamnya media tersebut, maka masing masing media mempunyai karakteristik yang bebrbeda-beda. Untuk itu perlu memilihnya dengan cermat dan tepat agar dapat digunakan secara tepat guna. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih mediam antara lain: tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, ketepatangunaan, kondisi siswa/mahasiswa, ketersediaan perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software), mutu teknis dan biaya.

Ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pemiliham media, diantaranya:

1. Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Apakah tujuan tersebut bersifat kognitif, efektif, atau psikomotor. Perlu dipahami tidak ada satu pun media yang dapat dipakai cocok untuk semua tujuan. Setiap media memiliki karakteristik tertentu, yang harus dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pemakaiannya.
2. Pemilihan media harus berdasarkan konsep yang jelas. Artinya pemilihan tertentu bukan didasarkan kepada kesenangan guru atau sekedar selingan dan hiburan, melainkan harus menjadi bagian integral dalam keseluruhan proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran peserta didik.
3. Pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik siswa. Ada media yang cocok untuk sekelompok peserta didik, namun tidak cocok untuk peserta didik yang lain.
4. Media yang dipilih seharusnya dapat menjelaskan apa yang akan disampaikan kepada audien (peserta didik) secara tepat dan berhasil guna, dengan kata lain tujuan yang ditetapkan dapat dicapai secara optimal

5. Pemilihan media harus sesuai dengan gaya belajar peserta didik serta gaya dan kemampuan pengajar. Oleh sebab itu, pengajar perlu memahami karakteristik serta prosedur penggunaan media yang dipilih.
6. Pemilihan media harus sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas dan waktu yang tersedia untuk kebutuhan pembelajaran.
7. Biaya yang akan dikeluarkan dalam pemanfaatan media harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai. Pemanfaatan media yang sederhana mungkin lebih menguntungkan daripada menggunakan media yang canggih (teknologi tinggi) bilamana hasil yang dicapai tidak sebanding dengan dana yang dikeluarkan.¹⁸

5. Media Power Point Berbentuk Animasi

Saat ini teknologi komputer tidak lagi hanya digunakan sebagai sarana komputerisasi dan pengolahan teks (*word processor*) namun juga sebagai sarana belajar multimedia yang memungkinkan siswa dapat merancang desain dan rekayasa suatu konsep dan ilmu pengetahuan. Multimedia presentasi digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang bersifat teoritis, digunakan dalam pembelajaran klasikal dengan kelompok besar. Untuk kebutuhan presentasi, multimedia ini cukup efektif sebab dapat menggunakan proyektor yang memiliki jangkauan pancar cukup besar. Dengan kemajuan teknologi, sehingga lingkungan belajar semakin bervariasi dan inilah yang menjadi dampak yang baik bagi dunia Pendidikan. Peserta didik dapat memanfaatkan secara maksimal proses pembelajaran dengan terjadinya internet. Dilain sisi seorang pengajar hendaklah mengetahui dan memanfaatkan secara maksimal media pembelajaran yang ada sehingga keberhasilan dalam mentransfer ilmu kepada peserta didik akan maksimal.¹⁹

¹⁸ Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, h. 15.

¹⁹ Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, h. 16.

Kelebihan multimedia ini adalah dapat menghubungkan semua unsur media, seperti teks, video, animasi, gambar, grafik dan suara menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa. Program ini dapat mengakomodasi sesuai dengan moralitas belajar siswa yang memiliki tipe visual, auditorial, maupun kinestetik. Saat ini teknologi pada bidang rekayasa komputer menggantikan peranan alat presentasi pada masa sebelumnya, seperti slide, OHT, opaque projector, dan lain sebagainya. Berbagai perangkat lunak yang menyertai komputer dikembangkan sehingga penampilan presentasi lebih baik dan lebih menarik, misalnya *Microsoft Power Point* yang dikembangkan oleh *Microsoft inc* “*Corel presentation* yang dikembangkan oleh *Corel inc*” hingga perkembangan terbaru perangkat lunak yang dikembangkan *Macromedia inc*, yang mengembangkan banyak sekali jenis perangkat lunak untuk mendukung kepentingan presentasi.²⁰ Pembelajaran yang terjadi saat ini di dunia Pendidikan sudah banyak yang memanfaatkan media yang canggih salah satunya adalah media yang dikembangkan oleh *Microsoft inc*, yaitu *Microsoft Power Point*. Yang didesain sedemikian rupa sehingga tampilannya menarik perhatian, selain dapat dioperasikan melalui Proyektor, juga terdapat dalam bentuk file presentasi dan kapanpun dapat dipelajari.

Program *Microsoft Power Point*, cukup populer digunakan baik dalam proses pembelajaran di Lembaga-lembaga Pendidikan formal maupun pada Lembaga-lembaga tidak formal seperti pelatihan-pelatihan, dan penyuluhan-penyuluhan termasuk pada dunia bisnis. Hal ini disebabkan bukan saja karena program ini sudah menjadi bagian dari program *software Microsoft* sehingga kalau kita menginstal program *software* ini sudah otomatis ada program *software power point*, akan tetapi pengoperasian dan bentuk tampilannya yang lebih menarik, serta dapat diintegrasikan dengan program *Microsoft* lainnya

²⁰ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, h. 219-220.

seperti *Word*, *Excel*, *Access* dan sebagainya termasuk diintegrasikan dengan video, gambar dan foto. Selain tampilannya yang menarik sehingga tidak heran banyak yang menggunakan media power point ini sebagai presentasi yang populer, baik di dunia Pendidikan dan di dunia bisnis.²¹

Dari ulasan di atas dapat dipahami bahwa *Microsoft Power Point 2010* adalah program aplikasi untuk membuat presentasi secara elektronik yang handal. Presentasi Power point dapat terdiri dari teks, grafis, objek gambar, clipart, movie, suara dan objek yang dibuat program lain. Program ini pun dapat dicetak secara langsung menggunakan kertas, atau dengan menggunakan transparansi untuk kebutuhan presentasi melalui *Overhead*, serta dapat dicetak untuk ukuran slide film. Apabila dibutuhkan dibagikan kepada audiens sebagai bahan pendukung dalam presentasi, maka kita dapat mencetaknya seperti notes, handout dan outline. Kita juga dapat menampilkan presentasi secara online baik melalui internet maupun intranet.²² Dengan adanya power point sangat diperlukan dalam Lembaga formal yaitu kelebihan yang berupa kemudahan dalam mempresentasikan materi Pelajaran oleh guru selain itu *power point 2010* sudah tidak asing lagi di tangan masyarakat khususnya yang sudah mahir dalam mengoperasikan secara maksimal media tersebut.

Dengan adanya media yang baik maka dalam proses pembelajaran transfer ilmu dari pendidik ke peserta didik nantinya akan berlangsung dengan lancar dan tidak mendapatkan hasil yang lebih baik. Ilmu yang diperoleh oleh peserta didik tidak terlepas dari cara seorang pendidik yang kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran, salah satunya adalah dalam menggunakan media, yaitu power point.²³

²¹ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, h. 183-184.

²² Suharno Pawirosumarto, *Aplikasi Komputer* (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2008), h. 181.

²³ Suharno Pawirosumarto, *Aplikasi Komputer* (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2008), h. 181.

Power point adalah aplikasi office yang berguna untuk membuat presentasi professional dalam bentuk media. Mulai dari plastic trasnparan untuk OHP, kertas biasa, slide 35mm, sehingga presentasi *on-screen*. Pengertian animasi menurut KBBI adalah:

Acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layer menjadi bergerak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa animasi adalah suatu gambar yang ditampilkan pada tenggang waktu tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak, dan di dalam animasi ada dua objek penting, yaitu objek atau gambar dan alur gerak.

Dalam penelitian ini hanya berfokus pada penggunaan media power point berbentuk animasi yaitu tampilan slide power point yang digunakan sebagai media presentasi baik berupa tulisan atau gambar yang bergerak.

Semua objek yang telah disisipkan dalam slide dapat diberi efek Gerakan yaitu dengan memasang efek animasi pada tiap-tiap objek tersebut. Selain itu, transisi atau perpindahan antar slide juga dapat diberi efek pergerakan yang bervariasi. Bahkan efek suarapun juga dapat dipasangkan pada setiap animasi objek dan transisi slide. Sehingga dalam presentasi akan menjadi lebih menarik perhatian peserta didik.²⁴

6. Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS terdiri dari dua kata yaitu pembelajaran IPS. Pembelajaran mengandung pengertian suatu perbuatan yang disengaja untuk menjadikan manusia memiliki kualitas yang baik. Sedangkan IPS merujuk pada kajian yang memusatkan perhatiannya pada aktivitas kehidupan manusia.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu dan humaniora, yaitu sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi,

²⁴ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, h. 53.

politik, hukum, dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang wujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial. Ilmu sosial adalah ilmu yang berkenaan dengan manusia dalam konteks sosial dengan kata lain semua bidang ilmu yang mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengordinasikan beberapa bidang sosial dan humaniora termasuk, sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. IPS mempunyai misi mulia dan menjadi pondasi penting bagi pengembangan intelektual, emosional, kultural, dan sosial siswa, yaitu mampu menumbuhkembangkan cara berfikir, bersikap, dan berperilaku yang bertanggung jawab selaku individual, warga masyarakat, warga negara, dan warga dunia.

Anik Widiastuti mengatakan bahwa IPS merupakan studi yang terkoordinasi sistematis yang dikembangkan atas dasar disiplin-disiplin keilmuan, yaitu antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, politik, psikologi, agama, dan sosiologi dan juga konsep-konsep yang dibutuhkan dari humaniora, matematika, dan ilmu-ilmu alam.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan pondasi penting dalam perkembangan emosional, intelektual, kultural dan sosial siswa, sehingga memungkinkan mereka dapat mengembangkan cara berfikir, bersikap dan berperilaku dan juga dapat mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial.

Pembelajaran IPS diharapkan mampu mempengaruhi sikap siswa agar lebih aktif, mempunyai sikap sosial yang baik, saling mengormati dan menjadi warga negara yang baik dalam kehidupan sosial dimasyarakat. Siswa akan mudah berinterkasi dengan orang lain, diterima dalam masyarakat. Siswa juga akan belajar tentang hubungan antara manusia dengan lingkungan hidupnya, serta memahami perubahan-perubahan yang terja disekitarnya, memahami

bahwa seseorang saling membutuhkan, saling menghormati, dan memiliki rasa tanggung jawab terhadap kewajibannya, sehingga mampu berinteraksi dalam kehidupan social yang majemuk dan heterogen.²⁵

a. Ruang Lingkup Pendidikan IPS

Secara umum, ruang lingkup pembelajaran IPS meliputi manusia, masyarakat, dan lingkungan. Dengan segala gejala dan tingkah lakunya. Seperti cara bagaimana memanfaatkan sumber daya yang ada untuk memenuhi kebutuhan hidup dan menjaga keberlangsungan hidup manusia.

Jika di tinjau dari ruang lingkup lainnya, maka bidang studi IPS memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Menggunakan pendekatan lingkungan yang luas
- 2) Menggunakan pendekatan terpadu antara mata pelajaran yang sejenis
- 3) Berisi materi konsep, nilai-nilai sosial, kemandirian dan kerja sama
- 4) Mampu memotivasi peserta didik untuk aktif, kreatif, inovatif, dan sesuai dengan perkembangan anak
- 5) Mampu meningkatkan keterampilan peserta didik dalam berpikir dan memperluas cakrawala budaya.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka dinyatakan bahwa kajian bidang studi IPS ini mencakup lingkungan sosial, ilmu bumi, ekonomi pemerintahan.²⁶

Adapun ruang lingkup bahan kajian IPS SMP menurut kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan meliputi aspek-aspek sebagai berikut :

- 1) Manusia, tempat dan lingkungan

²⁵ Luh Dessy Rismayani, ddk, “Penanaman Sikap Sosial Melalui Pembelajaran Ips Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 2 Singaraja,” *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia* 4, no. 1 (2020): 8–15.

²⁶ Yufilanita Bandi Saputri, “Kajian Materi Ips Pada Ekstrakulikuler Pramukan Danpmr Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Jakarta (Analisis Hubungan Antara Materi Intrakulikuler Dan Ekstrakulikuler)” (Uin Syarif Hidayatullah, 2019) ,https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/1234_56789/43656/2/YUFILANITA_BANDI_SAPUTRI-FITK.PDF. hal 70-74

- 2) Waktu keberlanjutan dan perubahan
- 3) Sistem sosial dan budaya
- 4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan

b. Karakteristik Pembelajaran IPS

Mata pelajaran IPS memiliki karakteristik antara lain sebagai berikut:

- 1) Ilmu pengetahuan sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan, dan agama.
- 2) Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi, yang dikemas untuk menjadikan pokok bahasan mata pelajaran atau topik (tema) tertentu.
- 3) Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
- 4) Standar kompetensi dan kompetensi dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan dalam kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengetahuan lingkungan, struktur, proses, dan masalah sosial serta upaya memperjuangkan kelangsungan hidup seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan.²⁷

c. Fungsi Pembelajaran IPS

Fungsi mata pelajaran IPS adalah untuk memberikan kepada siswa mengenai gejala sesuatu yang menyangkut peri-kehidupan manusia dalam lingkungannya. Fungsi mata pelajaran IPS adalah untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan sosial siswa dengan tujuan agar

²⁷ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) | Perpustakaan FIS, Bumi Aksara, 2012, http://library.fis.uny.ac.id/opac/index.php?p=show_detail&id=1227.*

dapat direfleksikan dalam kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia.²⁸

d. Tujuan Pembelajaran IPS

Mata pelajaran IPS bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa sehingga lebih peka terhadap isu sosial yang terjadi di lingkungan masyarakat, memiliki wawasan serta mental yang positif terhadap segala perbaikan dari ketimpangan yang ada, serta terampil ketika dihadapkan pada suatu masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari baik untuk dirinya maupun masalah yang terjadi di masyarakat.

7. Motivasi Belajar

Motivasi merupakan faktor penting dalam belajar. Kurangnya motivasi dapat disebabkan oleh berbagai faktor seperti rasa bosan atau kelelahan akibat aktivitas sehari-hari. Istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motif tidak dapat diamati secara langsung, tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya, berupa rangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu. Oleh karena itu motivasi dipandang berdasarkan penafsiran bahwa motivasi berasal dari dalam diri seseorang.

a. Pengertian Motivasi Belajar Siswa

Inspirasi pada hakekatnya adalah daya penggerak yang menyebabkan tingkah laku atau kegiatan. Ketika satu orang menginspirasi orang lain dengan cara yang positif, itu adalah motivasi. Ketangguhan mental siswa inilah yang mendorong keinginan mereka untuk belajar. Siswa belajar karena mereka termotivasi oleh ketangguhan mental mereka. Oleh karena itu, individu harus menumbuhkan inspirasi mereka sendiri. Motivasi siswa dapat diibaratkan sebagai keseluruhan penggerak yang menciptakan, menjamin kelangsungan

²⁸ Yilia Riska, *Konsep Dasar IPS untuk SD/MI*, (Yogyakarta: Garudhawaca, 2016), hal 8

kegiatan belajar, dan memberikan arah kegiatan belajar guna mencapai tujuan mata pelajaran.

b. Fungsi Motivasi Belajar

- 1) Menginspirasi orang untuk menjadi motor atau penggerak pelepas energi. Inspirasi untuk situasi ini adalah dorongan utama dari setiap tindakan yang harus diselesaikan.
- 2) Menentukan arah kegiatan, khususnya terhadap tujuan yang ingin dicapai, maka ilham dapat memberikan petunjuk dan latihan yang harus dilakukan sesuai dengan definisi tujuan.
- 3) Memilih tindakan, yaitu mengesampingkan tindakan yang tidak membantu tujuan dan memusatkan perhatian pada tindakan yang harus bekerja sama untuk mencapainya.²⁹

c. Tujuan motivasi Belajar

Secara umum dapat dikatakan bahwa tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau menggugah seseorang agar timbul keinginan dan dorongan untuk melakukan sesuatu dapat memperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu. Bagi seorang manajer tujuan motivasi ialah untuk menggerakkan pegawai atau bawahan dalam usaha meningkatkan prestasi kerjanya guna mencapai tujuan organisasi yang bertanggung jawab. Bagi seorang guru, tujuan motivasi adalah untuk menjadikan atau mendorong para siswa agar timbul keinginan dan kemauannya untuk meningkatkan prestasi belajarnya sehingga tercapai tujuan pendidikan sesuai dengan yang diharapkan dan ditetapkan di dalam kurikulum sekolah. Sehingga tujuan dari motivasi adalah untuk menggerakkan keinginan yang ada dalam diri sehingga dapat memicu untuk memerlukan sesuatu demi tercapainya apa yang diinginkan.

²⁹ Ahmad S, “*Pengembangan Pembelajaran IPS di SD*”, (N.p., : Kencana : 2014)

d. Peranan Motivasi Belajar

Memahami dan menjelaskan perilaku individu, termasuk perilaku belajar, sebagian besar dapat memperoleh manfaat dari motivasi. Berikut ini adalah beberapa peran penting yang dimainkan motivasi dalam belajar:

1) Peranan Motivasi dalam Menentukan Penguatan Belajar

Motivasi sangat penting dalam belajar anak. Ketika seorang anak sedang belajar dan harus memecahkan masalah yang sulit, motivasi dapat membantu memperkuat belajar karena memberikan energi dan semangat yang dibutuhkan untuk mengatasi tantangan.

Motivasi dapat berasal dari berbagai sumber, seperti minat dan kesenangan terhadap topik yang sedang dipelajari, keinginan untuk meraih prestasi atau tujuan tertentu, atau bahkan dorongan dari lingkungan sosial seperti keluarga dan teman-teman. Dalam situasi belajar, motivasi dapat membantu anak tetap fokus dan bersemangat untuk terus belajar meskipun mengalami kesulitan atau rintangan.

Selain itu, anak-anak cenderung lebih terbuka untuk belajar dan bereksperimen ketika mereka termotivasi. Ini dapat membantu dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah mereka dan meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam tantangan masa depan.

Itulah mengapa, sangat penting bagi orang tua dan guru untuk mendorong anak-anak mereka untuk belajar dan membantu mereka dalam mengidentifikasi minat dan tujuan seumur hidup. Hal ini dapat dicapai dengan mendukung dan membimbing siswa dalam mengatasi kesulitan dan hambatan yang timbul dalam proses pembelajaran dan dengan memberikan dorongan positif, pujian, dan pengakuan atas prestasi mereka.

2) Peranan Motivasi dalam Memperjelas Tujuan Belajar

Makna pembelajaran terkait erat dengan peran yang dimainkan motivasi dalam menentukan tujuan pembelajaran. Jika apa yang dipelajari setidaknya dapat dipahami atau dinikmati oleh anak, mereka akan tertarik.

3) Motivasi Menentukan Ketekunan Belajar

Ketika datang untuk mempelajari sesuatu yang baru, motivasi adalah faktor besar. Jika seseorang memiliki bidang kekuatan yang serius untuk belajar, mereka biasanya akan lebih aktif dan antusias dalam mempelajari materi tersebut. Motivasi bisa datang dari berbagai hal, seperti tujuan yang jelas ingin dicapai, inspirasi dari seorang pahlawan, atau minat yang besar terhadap subjek yang sedang dibahas.

Namun, jika seseorang tidak memiliki motivasi untuk belajar, mereka cenderung merasa sulit untuk memusatkan perhatian dan mengatasi tantangan yang muncul selama proses belajar. Karena itu, penting bagi seseorang untuk menemukan motivasi internal mereka sendiri untuk belajar. Hal ini dapat dicapai dengan menemukan konten yang menarik, menetapkan tujuan yang jelas, mencari dukungan dari orang-orang yang suportif, dan menjaga keyakinan bahwa mereka bisa sukses.

Sekali lagi, motivasi memainkan peran yang sangat penting dalam keberhasilan seseorang dalam mempelajari sesuatu. Dengan motivasi yang kuat dan tekun, seseorang dapat melewati hambatan dan mengatasi rintangan untuk mencapai tujuan belajar mereka.

e. Teori Motivasi

1) Teori Hedonism

Hedone adalah bahasa Yunani yang berarti kesukaan, kesenangan, atau kenikmatan. Hedonism adalah suatu aliran di dalam filsafat yang memandang bahwa tujuan hidup yang utama pada

manusia adalah mencari kesenangan (hedone) yang bersifat duniawi. Menurut padangan hedonism, manusia hakikatnya adalah makhluk yang mementingkan kehidupan yang penuh kesenangan dan kenikmatan. Oleh karena itu, setiap menghadapi persoalan yang perlu pemecahan, manusia cenderung memilih alternatif pemecahan yang dapat mendatangkan kesenangan daripada yang mengakibatkan kesukaran, kesulitan, penderitaan, dan sebagainya.³⁰ Teori ini menjelaskan bahwa semakin seseorang merasa senang maka akan timbul suatu motivasi dalam diri dan bergairah untuk mencapai suatu keinginannya.

2) Teori Naluri

Pada dasarnya manusia memiliki tiga dorongan nafsu pokok yang dalam hal ini disebut juga naluri yaitu, (a) dorongan nafsu mempertahankan diri, (b) dorongan nafsu mengembangkan diri, dan (c) dorongan nafsu mengembangkan/mempertahankan jenis. Sehingga menurut teori ini, untuk memotivasi seseorang harus berdasarkan naluri mana yang akan dituju dan perlu dikembangkan.³¹

3) Teori Reaksi yang Dipelajari

Teori ini menyatakan bahwa Tindakan atau perilaku manusia tidak berdasarkan naluri-naluri, namun pada pola-pola perilaku yang dipelajari dari kebudayaan di tempat orang itu hidup. Orang belajar paling banyak dari lingkungan kebudayaan di tempat ia hidup dan dibesarkan. Oleh karena itu, teori ini disebut juga teori lingkungan kebudayaan. Menurut teori ini, apabila seorang pemimpin ataupun seorang pendidik akan memotivasi anak buah atau peserta didiknya, pemimpin ataupun pendidik itu hendaknya mengetahui benar-benar

³⁰ M. Ngalim Purwanto. *Psikologi Pendidikan*, h. 75-76

³¹ M. Ngalim Purwanto. *Psikologi Pendidikan*, h. 76.

latar belakang kehidupan dan kebudayaan orang-orang yang dipimpinya.³² Teori ini tidak sependapat dengan teori naluri, teori ini menjelaskan seseorang akan berkembang motivasinya yaitu dari lingkungan kebudayaan tempat ia berada.

4) Teori Daya Pendorong

Teori ini merupakan panduan antara “teori naluri” dengan “teori reaksi” yang dipelajari”. Daya pendorong adalah semacam naluri, tetapi hanya suatu dorongan kekuatan yang luas terhadap suatu arah yang umum. Oleh karena itu, menurut teori ini, bila seorang pemimpin ataupun pendidik ingin memotivasi anak buahnya atau peserta didiknya, ia harus mendasarkannya atas daya kebudayaan lingkungan yang dipelajari, yaitu seseorang akan meningkat motivasinya dengan adanya naluri dan tempat ia dibesarkan.

5) Teori Kebutuhan

Teori motivasi yang saat ini banyak dianut orang adalah teori kebutuhan. Teori ini berpendapat bahwa tindakan yang dilakukan oleh manusia pada hakikatnya adalah untuk memenuhi kebutuhannya, baik kebutuhan fisik maupun psikis. Oleh karena itu, menurut teori ini, apabila seorang pemimpin ataupun pendidik bermaksud memberikan motivasi kepada seseorang, ia harus berusaha mengetahui terlebih dahulu apa kebutuhan-kebutuhan orang yang akan dimotivasinya.³³ Dengan adanya suatu kebutuhan yang melekat pada diri seseorang akan memicu timbulnya suatu motivasi dan keinginan untuk mencapai kebutuhan tersebut.

6) Peranan Motivasi dalam Belajar dan Pembelajaran

³² M. Ngalim Purwanto. *Psikologi Pendidikan*, h. 75-76

³³ M. Ngalim Purwanto. *Psikologi Pendidikan*, h. 77

Motivasi pada dasarnya dapat membantu dalam memahami dan menjelaskan perilaku individu, termasuk perilaku individu yang sedang belajar. Ada beberapa peranan penting dari motivasi dalam belajar dan pembelajaran, antara lain dalam: (a) menentukan hal-hal yang dapat dijadikan penguat belajar, (b) memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai, (c) menentukan ragam kendali terhadap rangsangan belajar, (d) menentukan ketekunan belajar. Dengan adanya peranan dalam diri pada saat belajar maka inginan motivasi dalam mencapai sesuatu itu akan semakin kuat, contohnya seorang guru sebelum menyampaikan materi Pelajaran kepada peserta didik maka hal pertama yang harus dilakukan yaitu menjelaskan tujuan apa yang ingin dicapai dalam pembelajaran.

f. Teori Belajar

1) Teori *Conditioning*

Dikatakan teori ini dipelopori oleh ilmuwan Pavlov seorang ahli psikologi refleksologi dari Rusia. Ia mengadakan percobaan dengan anjing, dari hasil percobaan yang dilakukan dengan anjing itu Pavlov mendapatkan kesimpulan bahwa Gerakan-gerakan refleks itu dapat dipelajari, dapat berubah karena mendapat Latihan. Sehingga dapat dibedakan menjadi dua macam refleks, yaitu refleks wajar yang dimaknai keluar air liur ketika melihat makanan yang lezat dan refleks beryarat atau refleks yang dipelajari keluar air liur karena menerima atau bereaksi terhadap warna sinar tertentu, atau terhadap suatu bunyi tertentu, bukan hanya Pavlov, banyak ahli psikologi lain yang mengadakan percobaan-percobaan dengan binatang. Salah satunya lagi yaitu ahli psikolog Watson mengadakan eksperimen tentang perasaan takut pada anak dengan menggunakan tikus dan kelinci.³⁴ Dari

³⁴ M. Ngalim Purwanto. *Psikologi Pendidikan*, h. 78

percobannya dapat disimpulkan bahwa perasaan takut pada anak dapat diubah atau dilatih.

Demikianlah maka menurut teori *conditioning* belajar itu adalah suatu proses perubahan yang terjadi karena adanya syarat-syarat (*conditions*) yang kemudian menimbulkan reaksi (*response*). Untuk menjadikan seseorang itu belajar haruslah kita memberikan syarat-syarat tertentu. Yang terpenting menurut teori *conditioning* ialah adanya Latihan-latihan yang berkelanjutan. Yang diutamakan dalam teori ini ialah hal belajar yang terjadi secara otomatis.

2) *Connectionism* (Thorndike)

Menurut teori ini setiap makhluk hidup jika dihadapkan dengan situasi baru akan melakukan Tindakan-tindakan yang sifatnya coba-coba secara membabi buta. Jika dalam usaha mencoba-coba itu secara kebetulan ada perbuatan yang dianggap memenuhi tuntutan situasi, maka perbuatan yang kebetulan cocok itu kemudian dipegannya. Karena Latihan yang terus menerus maka waktu yang dipergunakan untuk melakukan perbuatan yang cocok itu makin lama makin efisien. Jika dilihat menurut teori ini maka suatu yang sering diulang-ulang sekalipun gagal dan diulang lagi. Inilah adalah proses pembelajaran yang terjadi. Yang menetapkan suatu tingkah laku yang sering diulang dan ditemukan solusi dalam suatu masalah maka pada saat itu proses belajar terjadi.

3) Teori Psikologi Gestalt

Dengan singkatan belajar menurut psikolog Gestalt dapat diterangkan sebagai berikut. Pertama dalam belajar factor pemahaman atau pengertian (*insight*) merupakan factor yang penting. Dengan belajar dapat memahami atau mengerti hubungan peribadi atau

organisme memegang peranan yang paling sentral.³⁵ Belajar tidak hanya dilakukan secara reaktif-mekanistik belaka, tetapi dilakukan dengan sadar, bermotif dan bertujuan. Belajar pada dasarnya dilakukan dengan sadar serta memiliki tujuan sehingga proses belajar dapat terjadi.

4) Teori Belajar Menurut Bloom

Menurut Bloom adanya perubahan perilaku yang terjadi sebagai hasil belajar. Perubahan perilaku tersebut meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Taksonomi tujuan-tujuan dari Bloom ini disebut dengan *Taksonomi Bloom*. Sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan saat ini dimana teorinya telah diterapkan di berbagai pendidikan yang ada di zaman sekarang, diantaranya yaitu penilaian untuk peserta didik dilihat dari tiga aspek yaitu Ranah Kognitif (pengetahuan), Ranah Afektif (sikap), ranah Psikomotor (keterampilan). Teori ini sudah diketahui, di mana menurut teori ini suatu proses belajar itu dipengaruhi atas 3 aspek yaitu, pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

5) Teori Belajar menurut UNESCO

UNESCO telah merumuskan teori pembelajaran utama yaitu *Learning to know* (belajar untuk mengetahui), *learning to do* (belajar melakukan), *learning to be* (belajar menjadi) dan *learning to life together* (belajar hidup bersama). Teori ini menjelaskan bahwa dalam belajar hendaklah memiliki 4 aspek tersebut, sehingga dalam belajar focus dalam mengetahui, melakukan, menjadi dan belajar untuk hidup bersama.³⁶

³⁵ M. Ngalim Purwanto. *Psikologi Pendidikan*, h. 79

³⁶ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori dan Praktek* (Jakarta :Prestasi Pustaka Publisher,2007),h.128.

6) Teori Belajar Dalam Al-Qur'an

Menurut al-Quran, kemampuan belajar merupakan sebuah karunia Allah Swt. selain nikmat perspsi dan berpikir, manusia dibekali pula dengan kesiapan alamiah untuk belajar, serta memperoleh kemampuan lebih, yang dapat membedakannya dengan makhluk Allah lainnya, karena dengan belajar manusia dapat mencapai kesempurnaan insani yang luar biasa Allah menganugerahkan akal kepada manusia untuk mampu belajar dan menjadi pemimpin di dunia. Sebagaimana yang termaktub dalam wahyu Allah dalam Q.S. al-Alaq/96: 1-5

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

(أَفْرَأَ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٢) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (١) أَفْرَأَ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ

رَبُّكَ (٥) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَم (٤) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٣)

Ayat ini menjadikan bukti bahwa al_Quran memandang aktivitas belajar sebagai sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Kegiatan belajar dapat berupa menyampaikan, menelaah, mencari, mengkaji, dan meneliti.

Sebagai kesimpulan dari teori belajar ini, bahwa dalam menilai atau menyimpulkan pendapat-pendapat dari teori belajar tersebut jangan kita memandang sebagai suatu yang saling bertentangan, melainkan sebagai suatu yang tergantung dari jenis apa yang diteliti. Sebagai pendidik yang penting adalah mengambil manfaat dari masing-masing teori itu, dan menggunakannya dalam praktik sesuai dengan situasi dan materi yang dipelajari dan yang diajarkan.

8. Pengertian IPS

IPS sebagai salah satu mata pelajaran yang ada dalam sistem pendidikan di Indonesia, tentu memiliki tujuan untuk generasi muda penerus bangsa. Tujuan tersebut terdapat dalam kurikulum pendidikan.³⁷

Dalam kurikulum tingkat satuan Pendidikan, pendidikan IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

- 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, *inquiry*, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global.

Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mengkaji kehidupan masyarakat dan berbagai aspek keilmuan. Ada beberapa hal yang menjadi tujuan dalam pembelajaran IPS di sekolah. Tujuan pembelajaran IPS adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan informasi yang mampu menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik, sadar sebagai makhluk ciptaan Tuhan, sadar akan hak dan kewajibannya sebagai bangsa, bersifat demokratis dan tanggung jawab, memiliki identitas dan kebanggaan nasional.
- 2) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan meneliti sehingga dapat memahami, mengidentifikasi, menganalisis, dan memiliki keterampilan sosial untuk ikut berpartisipasi dalam memecahkan masalah-masalah sosial.
- 3) Melatih belajar mandiri, disamping berlatih untuk membangun kebersamaan, melalui program-program pembelajaran yang lebih kreatif inovatif.

³⁷ Drs.Ridwan Effendi, M.Ed,(Perspektif dan Tujuan Pendidikan IPS), h.6

- 4) Mengembangkan kecerdasan, kebiasaan dan keterampilan sosial.
- 5) Pembelajaran IPS juga dapat diharapkan dapat melatih siswa mempunyai nilai-nilai hidup yang baik dan terpuji termasuk moral, kejujuran, keadilan, dan lain-lain, sehingga memiliki akhlak mulia.
- 6) Mengembangkan kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungannya.³⁸

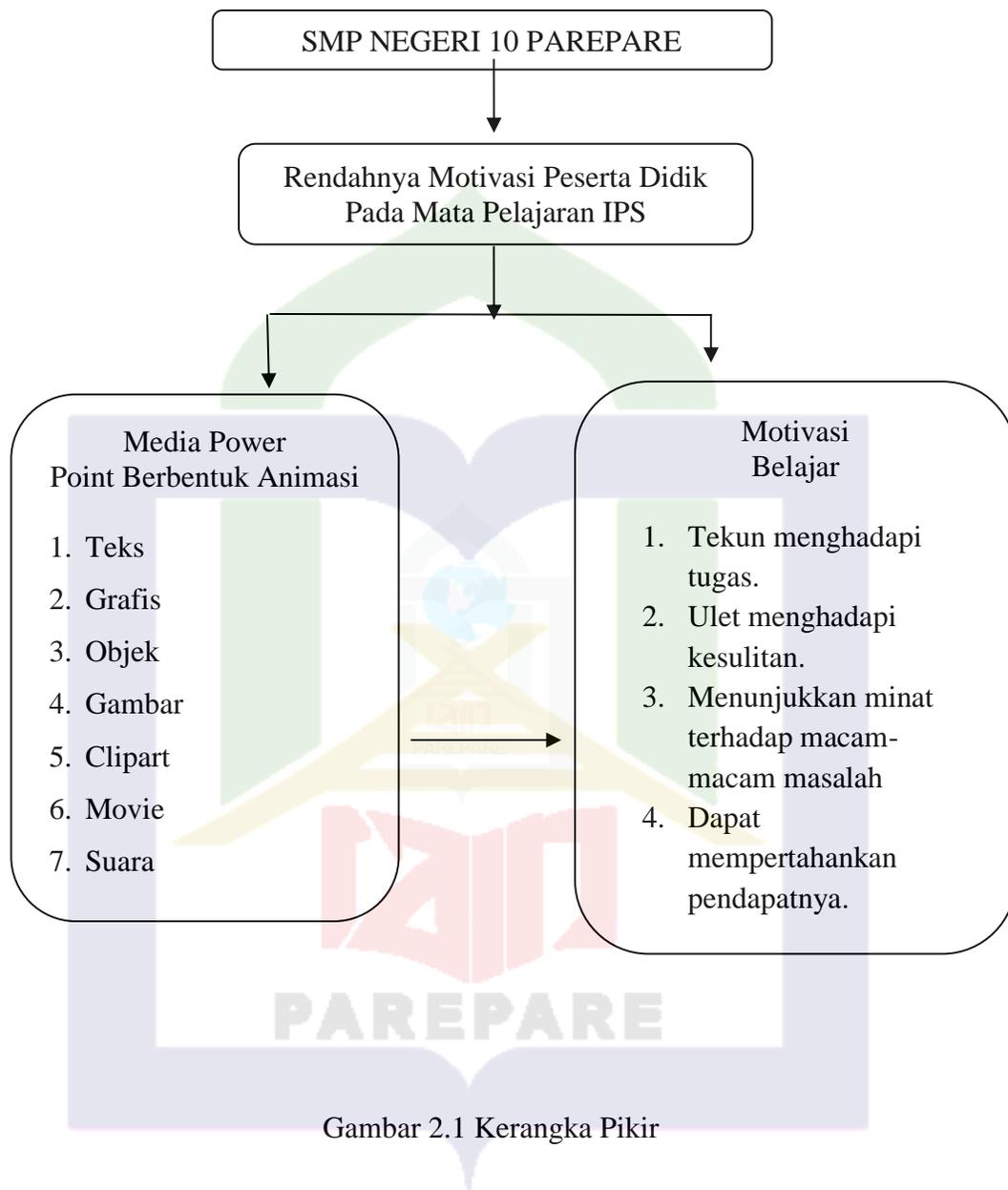
C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir bertujuan sebagai landasan sistematika dalam berfikir dan menguraikan masalah-masalah yang dibahas dalam penelitian ini. Uraian dalam penelitian ini menggunakan gambaran secara rinci mengenai penggunaan media power point yang dilakukan oleh pendidik untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan penggunaan media dalam pencapaian tujuan pembelajaran.³⁹

Sebagai gambaran untuk menjelaskan variabel yang diteliti, maka model kerangka pikir sebagai berikut:

³⁸ Setiawan, I., Dedi, Suciati & A. Mushlih. 2017. *Buku Paket Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/Mts VII*. Jakarta : Pusat Kurikulum dan Perbukuan Balitbang Kemendikbud.

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*, Bandung: Alfabeta, 2014, h.91



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dengan kata lain hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang diteliti dan masih harus dibuktikan kebenarannya. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini, adalah:

- H₁: Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media power point berbentuk animasi terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII SMP Negeri 10 Parepare.
- H₀: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media power point berbentuk animasi terhadap motivasi belajar serta pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial peserta didik kelas VII SMP Negeri 10 Parepare

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan strategi penelitian asosiatif kuantitatif. Dengan menggunakan jenis penelitian review (*survery research*), penelitian survei akan menjadi penelitian yang tidak melakukan terhadap faktor-faktor yang dimaksud.⁴⁰

Fakta bahwa variabel pertama (X) yaitu media power point berbentuk animasi diduga memiliki hubungan dengan variabel kedua (Y) yaitu motivasi belajar dapat dijelaskan jika dikaitkan dengan penelitian ini. Konfigurasi eksplorasi adalah sebagai berikut:



Keterangan :

X : Media Power Point Berbentuk Animasi

Y : Motivasi Belajar

Metodologi kuantitatif adalah cara logis metedis untuk menangani bagian-bagian dan kekhasan serta hubungannya. Karena sudah lama digunakan dan menjadi standar metode penelitian, maka pendekatan kuantitatif sering disebut sebagai pendekatan tradisional. Informasi kuantitatif sebagai angka dan pemeriksaan menggunakan pengukuran.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Peneliti terjun langsung dilokasi penelitian, untuk memperoleh data dengan meminta izin kepada pihak sekolah yakni kepala sekolah, juga kepada unsur yang menjadi objek penelitian.

⁴⁰ Sugiyono, “Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantatif, dan R & D”, (Bandung : Alfsbeta : 2010).

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 10 Parepare, Jl. Bau Masepe No.206, Tiro Sompe, Kec. Bacukiki Barat, Kota Parepare, Sulawesi Selatan 91114 dengan mengambil data dari sekolah yaitu guru, pembina/Pelatih dan Peserta didik. Penentuan lokasi diatas dengan pertimbangan karena sesuai dengan tujuan penelitian.

2. Waktu Penelitian

Penelitian terhadap “Pengaruh media power point berbentuk animasi terhadap motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 10 Parepare” pelaksanaan penelitian dilakukan dengan kurung waktu selama 2 bulan agar sesuai dengan kebutuhan peneliti untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dan informasi yang jelas.

C. Populasi dan sampel

1. Populasi

Populasi Penelitian adalah kelompok atau kategori yang luas dari individu atau obyek yang ingin diselidiki atau dipelajari oleh peneliti. Pada penelitian ini, populasi yang dipilih dalam penelitian ini siswa kelas VII di SMP Negeri 10 Parepare yang berjumlah 200 orang yang terbagi dalam kelas.

Dalam penelitian, populasi biasanya dipilih berdasarkan tujuan peneliti dan kriteria pemilihan. Dalam hal ini, spesialis memilih peserta didik kelas VII SMP Negeri 10 Parepare sebagai objek ujiannya. Populasi ini memiliki ciri-ciri yang tidak sepenuhnya ditentukan oleh ilmuwan, misalnya usia, tingkat pengajaran, wilayah.

Dalam proses penelitian, peneliti kemudian dapat memilih sampel yang mewakili populasi tersebut, yaitu sebagian kecil dari populasi yang diambil secara acak. Sampel dipilih untuk mempermudah proses pengumpulan data dan analisis, serta untuk mengurangi biaya dan waktu yang diperlukan dalam penelitian.

NO	KELAS	JUMLAH KELAS		JUMLAH
		LAKI-LAKI	PEREMPUAN	
1	VII.1	16	16	32
2	VII.2	17	15	32
3	VII.3	15	16	31
4	VII.4	17	14	30
5	VII.5	16	14	30
6	VII.6	15	8	23
7	VII.7	15	7	22
JUMLAH		111	89	200

Tabel 3.1. Data populasi peserta didik kelas VII SMP Negeri 10 Parepare

2. Sampel

Dalam proses penelitian, peneliti kemudian dapat memilih sampel yang mewakili populasi tersebut, yaitu sebagian kecil dari populasi yang diambil secara acak (random). Sampel dipilih untuk mempermudah proses pengumpulan data dan analisis, serta untuk mengurangi biaya dan waktu yang diperlukan dalam penelitian.⁴¹ Untuk mengetahui jumlah tes dari populasi yang dikenal dengan resep dari *Isaac* dan *Micheal*, dan estimasi digunakan untuk menentukan jumlah tes berdasarkan langkah kesalahan 1%, 5% dan 10%.⁴²

NO	KELAS	JUMAH SISWA		SAMPEL
		LAKI-LAKI	PEREMPUAN	
1	VII.1	16	16	22

⁴¹Muhammad arif Tiro, “*dasar-dasar statistika*”, (makassar : State University Of Makassar Press : 1999). h.3

⁴² Sugiyono, “*Metode Penelitian Manajemen*”, (Bandung : Alfabeta, 2016). h,158

2	VII.2	17	15	22
3	VII.3	15	16	18
4	VII.4	17	14	19
5	VII.5	16	14	20
6	VII.6	15	8	18
7	VII.7	15	7	15
Jumlah				134

Tabel 3.2. Data sampel peserta didik kelas VII SMP Negeri 10 Parepare

$$S = \frac{\lambda^2(N-1)}{d^2(N-1) + \lambda^2 \cdot P \cdot Q}$$

λ^2 dengan dk = 1, taraf kesalahan bisa 1%, 5%, 10%

P = Q = 0,5. D = 0,05.

Keterangan :

S = jumlah sampel

λ^2 = Chi Kuadrat yang harganya tergantung derajat dan tingkat kesalahan untuk derajat Kebebasan 1 dan Kesalahan 5%
harga Chi Kuadrat = 3,841

N = Jumlah Populasi

P = Peluang benar (0,5)

Q = Peluang salah (0,5)

D = Perbedaan antara rata-rata sampel dengan rata-rata populasi, perbedaan bisa 0,01; 0,05, dan 0,10.

Ada 134 siswa dalam penelitian ini, tingkat kesalahan 5%, dan perbedaan rata-rata antara sampel dan populasi adalah 0,05.

$$S = \frac{\lambda^2 \cdot N \cdot P \cdot Q}{d^2(N-1) + \lambda^2 \cdot P \cdot Q}$$

$$S = \frac{3.841 \times 200 \times 0,5 \times 0,5}{0,05^2 (200-1) + 3.841 \times 0,5 \times 0,5}$$

$$S = \frac{192,05}{1,45775}$$

$$S = 134$$

D. Teknik Pengumpulan dan Pengelohan Data

Instrumen eksplorasi berikut digunakan oleh analis untuk mendapatkan informasi tentang dampak pengaruh media power point berbentuk animasi terhadap motivasi belajar:

1. Kuesioner (Angket)

Metode ikhtisar adalah serangkaian atau ikhtisar pertanyaan yang disusun secara efektif, kemudian disampaikan untuk diisi oleh responden. Survei dikembalikan ke pejabat atau ilmuwan setelah diisi. Kuesioner umumnya terdiri dari dua bagian: Presentasi dengan pedoman pengisian dan area Kepribadian dengan karakter responden, meliputi: sebelum diisi, seperti nama, alamat, umur, pekerjaan, jenis kelamin, dan informasi pribadi. daftar pertanyaan. Polling ini dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi tentang dampak pengaruh model pembelajaran belajar mandiri pada prestasi belajar peserta didik di SMP Negeri 10 Parepare

2. Observasi

Dalam persepsi non-anggota, spesialis bertindak sebagai penonton otonom dan tidak terlibat secara efektif dengan situasi atau tindakan yang diperhatikan. Persepsi non-anggota mengharapkan analis untuk fokus dan merekam cara berperilaku, koneksi, atau keanehan yang terjadi tanpa mediasi langsung.

Jenis observasi ini, peneliti biasanya menggunakan alat bantu seperti catatan lapangan, kamera, atau perangkat perekam suara untuk merekam data yang relevan. Mereka berusaha untuk meminimalkan pengaruh mereka terhadap

situasi yang diamati, sehingga hasil observasi mencerminkan keadaan alami atau biasa.

Observasi non partisipan dapat digunakan dalam berbagai konteks penelitian, seperti dalam studi perilaku manusia, lingkungan sosial, atau interaksi kelompok. Metode ini membantu peneliti memperoleh pemahaman mendalam tentang fenomena yang diamati, tanpa mempengaruhi atau memanipulasi hasil dengan kehadiran mereka.

Namun, penting bagi peneliti untuk tetap mempertimbangkan beberapa isu etika, seperti privasi dan keamanan, ketika menggunakan observasi non partisipan. Penting untuk memastikan bahwa observasi dilakukan dengan memperhatikan hak-hak dan kesejahteraan individu yang diamati, serta dengan persetujuan yang sesuai jika diperlukan.

3. Dokumentasi

Strategi dokumentasi adalah salah satu teknik pemilahan informasi yang biasanya digunakan dalam eksplorasi ramah. Data untuk metode ini dikumpulkan dari berbagai dokumen tertulis, catatan, dan sumber lain yang relevan. Dokumen biasanya dikumpulkan dari berbagai sumber, termasuk arsip, perpustakaan, dan lembaga publik dan swasta yang terkait dengan topik penelitian. Dokumen yang dikumpulkan bisa berupa buku, jurnal, laporan, dokumen resmi, surat kabar, majalah, rekaman video atau audio, serta catatan-catatan pribadi.

Setelah dokumen dikumpulkan, peneliti akan mengevaluasi dan menganalisis isi dokumen tersebut untuk mengekstrak informasi yang relevan dengan topik penelitian. Analisis dokumen dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti analisis isi (content analysis), analisis naratif, dan analisis kritis. Metode dokumentasi memiliki keunggulan dalam menghasilkan data yang akurat dan lengkap, serta memungkinkan peneliti untuk mengakses informasi yang sulit didapatkan secara langsung melalui observasi atau wawancara.

Metode dokumentasi sering digunakan untuk menelusuri data historis, mengumpulkan data sekunder, atau mendapatkan wawasan dari dokumentasi yang ada.

Pentingnya bahan dokumentasi dalam penelitian sosial tidak dapat diabaikan. Bahan dokumentasi memainkan peran penting dalam memvalidasi, mendukung, atau menggambarkan fenomena atau kejadian yang diteliti. Melalui bahan dokumentasi, peneliti dapat mengumpulkan data yang objektif, menggali informasi historis, atau mendapatkan perspektif tambahan yang melengkapi data yang dikumpulkan melalui metode lain.

Dalam penelitian sosial, bahan dokumentasi dapat berupa dokumen resmi pemerintah, laporan, memo, surat kabar, arsip organisasi, catatan sejarah, atau sumber-sumber tertulis lainnya. Peneliti dapat menggunakan bahan dokumentasi untuk mempelajari kebijakan publik, perubahan sosial, peristiwa sejarah, atau menganalisis tren dan pola dalam masyarakat.

Namun, penting juga untuk diingat bahwa bahan dokumentasi tidak selalu sepenuhnya objektif atau akurat. Peneliti harus tetap waspada terhadap bias atau interpretasi yang mungkin terkandung dalam dokumen tersebut. Oleh karena itu, penting bagi peneliti untuk melakukan analisis kritis terhadap bahan dokumentasi yang mereka gunakan dan memverifikasi informasi dari sumber-sumber yang berbeda jika memungkinkan.

Dalam rangka mengumpulkan dan menggunakan bahan dokumentasi dengan efektif, peneliti perlu mengembangkan keterampilan dalam mengidentifikasi sumber yang relevan, menganalisis konteks historis, dan memahami cara yang tepat untuk mengintegrasikan data dari berbagai sumber ke dalam analisis mereka.

E. Definisi Operasional Variabel

Defenisi operasional variabel adalah pernyataan praktis dan teknis yang menggambarkan cara variabel tersebut akan diukur dan ditemukan datanya.

Definisi operasional mengaitkan konsep abstrak dengan prosedur konkret yang dapat diikuti untuk mengukur atau mengamati variabel tersebut secara obyektif.

Definisi operasional membantu memastikan bahwa variabel yang diteliti dapat diukur secara konsisten dan obyektif oleh peneliti yang berbeda. Ini juga memfasilitasi replikasi dan validitas penelitian, karena metode yang digunakan untuk mengukur variabel dapat dijelaskan secara terperinci.

Misalnya, jika variabel penelitian adalah "tingkat kepuasan pelanggan", definisi operasional mungkin menyatakan bahwa tingkat kepuasan pelanggan akan diukur menggunakan skala Likert yang terdiri dari pertanyaan dengan pilihan jawaban yang berkisar antara "sangat tidak puas" hingga "sangat puas". Definisi operasional ini memberikan panduan praktis tentang bagaimana variabel akan diukur dan datanya akan ditemukan.

Dengan demikian, definisi operasional variabel membantu menjaga ketepatan dan konsistensi dalam penelitian serta memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang lebih jelas tentang konsep yang mereka teliti.⁴³ Beberapa makna yang dianggap perlu akan dijelaskan untuk membantu pembaca memahami makna dari topik penelitian ini dan menghindari kesalahan dan salah tafsir.

1. Pengertian Media Power Point

Media power point merupakan salah satu media yang digunakan dalam bentuk aplikasi office untuk presentasi professional dalam aneka bentuk media yang terdiri dari teks, grafis, objek, gambar, clipart, movie, dan suara.

2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah kekuatan internal atau eksternal yang mendorong seseorang untuk terlibat dalam proses pembelajaran atau aktivitas belajar dengan tujuan mencapai hasil yang positif. Ini melibatkan dorongan atau hasrat untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, pemahaman, atau pencapaian akademis lainnya. Motivasi belajar memainkan peran penting dalam

⁴³ Zubair and DKK "Pedoman Penulisan Karya Ilmiah IAIN parepare tahun 2020". h.28

mengarahkan perilaku belajar seseorang dan mempertahankan keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen eksplorasi adalah perangkat yang digunakan untuk melihat dan mengukur keanehan normal dan sosial yang diperhatikan. Dalam penelitian pendidikan, tes, angket, lembar observasi, dan wawancara merupakan instrumen penelitian yang umum. data yang akan digali memiliki dampak yang signifikan terhadap instrumen yang digunakan, yang tidak harus terbatas pada jenis penelitian tertentu.⁴⁴

Instrumen penelitian skala Likert dapat berupa daftar periksa atau pertanyaan pilihan ganda. Ada empat kemungkinan jawaban untuk setiap pertanyaan, yaitu:

No	Skala	Keterangan	Angka
1.	SS	Sangat Setuju	4
2.	S	Setuju	3
3.	TS	Tidak Setuju	2
4.	STS	Sangat Tidak Setuju	1

Table 3.3 Skor Alternatif Jawaban

Variabel	Indikator	Pernyataan		Jumlah Soal
		Positif	Negatif	
Penggunaan Media Power Point Berbentuk animasi	Persepsi Kemudahan	1,3	2,6	4
	Persepsi Kemanfaatan	5,4	8,9	4
	Kualitas Layanan Pengguna	7,10,17	14,11, 20	6

⁴⁴ Heru Kurniawan, "Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian", (Yogyakarta : Deepublish publisher : 2021)h.1

	Keinginan Untuk Menggunakan	12,15,19	13,16,2	6
Jumlah Butir				20

Table 3.4 Kisi-kisi instrumen Penggunaan Media Power Point

Variabel	Indikator	Pernyataan		Jumlah Soal
		Positif	Negatif	
Motivasi Belajar	Tekun menghadapi tugas.	1,2	3,5,4	2
	Ulet menghadapi kesulitan.	6,7,9	8,9,10	6
	Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah.	11,13,12	14,15	5
	Dapat mempertahankan pendapatnya	16,18	17,29,20	7
Jumlah Butir				20

Table 3.5 Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar

Skala Likert merupakan skala motivasional yang digunakan dalam penelitian ini. Alat untuk menilai sikap, pendapat, dan persepsi seseorang terhadap objek atau fenomena tertentu adalah skala Likert. Maka jawaban dalam skala likert tersebut dapat diberikan skor sebagai berikut:

1. Tidak pernah diberi Skor 4
 2. Pernah diberi Skor 3
 3. Kadang- kadang diberi skor 2
 4. Selalu diberi skor 1
1. Uji Validitas Instrumen

Dalam hal ini, kemampuan instrumen untuk menilai apa yang seharusnya dinilai itulah yang disebut dengan validitas. Untuk hasil belajar ada tiga aspek yang dinilai yaitu aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif. Tinggi

rendahnya legitimasi instrumen dapat ditentukan dengan uji legitimasi dan dikomunikasikan dengan koefisien legitimasi. Validitas berkenaan dengan pemilihan instrumen penilaian terhadap konsep yang dievaluasi sedemikian rupa sehingga secara akurat mencerminkan apa yang seharusnya dievaluasi.⁴⁵

Dalam hal ini, kemampuan instrumen untuk menilai apa yang seharusnya dinilai itulah yang disebut dengan validitas. Untuk hasil belajar ada tiga aspek yang dinilai yaitu aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif. Tinggi rendahnya legitimasi instrumen dapat ditentukan dengan uji legitimasi dan dikomunikasikan dengan koefisien legitimasi. Validitas berkenaan dengan pemilihan instrumen penilaian terhadap konsep yang dievaluasi sedemikian rupa sehingga secara akurat mencerminkan apa yang seharusnya dievaluasi.

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

Keterangan :

- r_{xy} : Koefisien korelasi X dan Y
 X : Skor butir X atau faktor X
 Y : Skor butir Y atau faktor Y
 N : Jumlah subjek

No.	Rhitung	Nilai sig.(2-tailed)	Nilai α	r tabel	Keterangan
1.	0,437	0,068	0,05	0,254	Valid
2.	0,592	0,000	0,05	0,254	Valid
3.	0,313	0,392	0,05	0,254	Valid
4.	0,426	0,001	0,05	0,254	Valid
5.	0,535	0,070	0,05	0,254	Valid
6.	0,263	0,043	0,05	0,254	Valid

⁴⁵ Rina Febriana, "Evaluasi Pembelajaran"(jakarta : Sinar Grafika Offset : 2019)h.120

7.	0,491	0,491	0,05	0,254	Valid
8.	0,457	0,000	0,05	0,254	Valid
9.	0,469	0,000	0,05	0,254	Valid
10.	0,369	0,004	0,05	0,254	Valid
11.	0,564	0,000	0,05	0,254	Valid
12.	0,396	0,002	0,05	0,254	Valid
13.	0,429	0,001	0,05	0,254	Valid
14.	0,448	0,000	0,05	0,254	Valid
15.	0,529	0,825	0,05	0,254	Valid
16.	0,355	0,005	0,05	0,254	Valid
17.	0,358	0,005	0,05	0,254	Valid
18.	0,373	0,003	0,05	0,254	Valid
19.	0,357	0,231	0,05	0,254	Valid
20.	0,574	0,184	0,05	0,254	Valid

Tabel 3.5.Uji Validasi Penggunaan Media Power Point

Berdasarkan hasil pengujian Instrumen angket Penggunaan Media Power point yang telah disebarkan kepada 60 peserta didik terdiri dari 20 item pernyataan dengan R tabel 0,254, diketahui bahwa semua item yang berjumlah 20 dinyatakan valid.

No.	Rhitung	Nilai sig.(2-tailed)	Nilai α	r tabel	Keterangan
1.	0,336	0,377	0,05	0,254	Valid
2.	0,561	0,992	0,05	0,254	Valid
3.	0,313	0,242	0,05	0,254	Valid
4.	0,390	0,146	0,05	0,254	Valid
5.	0,405	0,001	0,05	0,254	Valid
6.	0,571	0,191	0,05	0,254	Valid
7.	0,447	0,000	0,05	0,254	Valid

8.	0,451	0,699	0,05	0,254	Valid
9.	0,386	0,027	0,05	0,254	Valid
10.	0,510	0,000	0,05	0,254	Valid
11.	0,434	0,795	0,05	0,254	Valid
12.	0,538	0,000	0,05	0,254	Valid
13.	0,384	0,158	0,05	0,254	Valid
14.	0,595	0,000	0,05	0,254	Valid
15.	0,314	0,015	0,05	0,254	Valid
16.	0,451	0,000	0,05	0,254	Valid
17.	0,618	0,000	0,05	0,254	Valid
18.	0,413	0,001	0,05	0,254	Valid
19.	0,476	0,033	0,05	0,254	Valid
20.	0,520	0,000	0,05	0,254	Valid

Tabel 3.6.Uji Validasi Motivasi Belajar

Hasil pengujian Instrumen Kuesioner Motivasi Belajar yang diberikan kepada 60 siswa yang terdiri dari 20 item dengan pernyataan R tabel 0,254, diketahui bahwa semua item yang berjumlah 20 item dinyatakan valid.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Reabilitas Instrumen penelitian adalah suatu alat yang memberikan hasil yang sama. Hasil pengukuran itu harus tetap sama (relatif sama) jika pengukurannya diberikan pada subjek yang sama meskipun dilakukan oleh orang yang berbeda, waktu yang berlainan, dan tempat yang berbeda pula, tidak terpengaruhi oleh pelaku, situasi, dan kondisi. Alat ukur yang tinggi disebut sebagai alat ukur reliabel.

Tahapan perhitungan uji reliabilitas dengan menggunakan teknik *Alpha Cronbach*, yaitu :

a. Menentukan reliabilitas instrumen

$$r_{11} = \left[\frac{K}{K-1} \right] \left[1 - \frac{\sum 6_b^2}{6_t^2} \right]$$

Keterangan :

$$6_t^2 = \text{Varians total } \sum a_{b=}$$

K = Jumlah Butir pertanyaan

r_{11} = Koefisien reliabilitas instrumen

Hasil pengujian Instrumen Kuesioner Motivasi Belajar yang diberikan kepada 60 siswa menunjukkan 20 item dinyatakan valid.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0.783	20

Tabel 3.6.Reliability Statistics Penggunaan Media Power Point

Instrumen pertanyaan angket klasifikasi memiliki koefisien reliabilitas yang sangat tinggi dilihat dari nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,783 pada tabel di atas.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0.658	20

Tabel 3.7.Reliability Statistics Motivasi Belajar

Sumber Data : Output data pada IBM Statistik 22

Instrumen pertanyaan pada kuesioner klasifikasi Koefisien Reliabilitas sangat tinggi, dibuktikan dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,251 pada tabel tersebut di atas.

Koefisien Reliabilitas (r)	Interpretasi
$0,00 \leq r < 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah
$0,60 \leq r < 0,80$	Tinggi
$0,80 \leq r \leq 1,00$	Sangat Tinggi

Table 3.9.Klasifikasi Koefisien Reliabilitas

G. Teknik Analisis Data

1. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang menggambarkan data sebagaimana adanya daripada berusaha menarik generalisasi atau kesimpulan darinya dan digunakan dalam analisis data.⁴⁶

2. Statistik Inferensial

a. Uji Persyaratan Analisis

1) Uji Normalitas

Ada dua macam uji statistik yang digunakan dalam uji normalitas yaitu uji statistik parametrik dan uji statistik non parametrik. Statistik dengan varian homogen dan mempertimbangkan baik normal atau jenis distribusi adalah uji statistik parametrik. Statistik parametrik biasanya menggunakan data berbasis interval dan rasio. Sebaliknya, uji statistik nonparametrik adalah komponen statistik yang parameter atau data populasinya tidak sesuai dengan distribusi tertentu atau memiliki distribusi yang tidak memenuhi persyaratan dan variansnya tidak perlu homogen. Sebagian besar waktu, statistik nonparametrik digunakan untuk menganalisis data nominal atau ordinal.⁴⁷ Data dinyatakan berdistribusi normal signifikan saat nilai $> 0,05$.

2) Uji Linieritas

Regresi linier merupakan salah satu alat yang dapat digunakan untuk mengetahui pengaruh satu variabel bebas terhadap satu variabel terikat atau untuk memprediksi permintaan di masa mendatang berdasarkan data sebelumnya. Ada kategori dalam regresi linier, khususnya kategori linier. Kambuh langsung dibagi menjadi dua klasifikasi, khususnya klasifikasi

⁴⁶ Sugiyono, *“metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D”*, (Bandung : Alfabeta, CV, 2013), h147

⁴⁷ Siregar, *“Metode Penelitian kuantitatif dilengkapi dengan perbandingan perhitungan Manual & SPSS*. h.176

dasar dan berbagai lurus. Hanya regresi linier sederhana yang digunakan dalam penelitian ini, yang hanya memasukkan satu variabel independen dan satu variabel dependen. Jika ANOVA menunjukkan bahwa model regresi signifikan kurang dari 0,05 maka dikatakan mungkin.⁴⁸

3) Uji Signifikan Koefisien Kolerasi

Uji signifikansi adalah suatu cara untuk menentukan apakah hasil hipotesis itu benar atau salah. Tes semacam ini bertujuan untuk melihat apakah rata-rata satu populasi memiliki perbedaan besar. Berikut ini adalah hipotesis statistik yang berlaku untuk uji signifikansi koefisien korelasi:

$H_0 ; p= 0$ (Tidak terdapat korelasi yang signifikan antar variabel)

$H_1 ; p\neq 0$ (Terdapat kolerasi yang signifikan antar variabel)

Uji Signifikan koefisien kolerasi diperoleh dari tabel model summary melalui program aplikasi 1MB Statistika SPSS 22 Adapun kriteria pengujian yaitu, jika nilai sig < 0,05 H_0 ditolak dan H_1 diterima jika nilai sig > 0,05 Maka H_0 diterima dan H_1 diterima. Tingkat Kolerasi dan kekuatan hubungan antara kedua variabel dapat diketahui dengan menggunakan intepretasi koefisien kolerasi yaitu :

Sinterval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 -0,199	Sangat Rendah
0,20 -0,339	Rendah
0,40 -0,599	Sedang/Cukup
0,80 -1.000	Sangat Tinggi

Tabel 3.6.KlasifikasiKoefisien Kolerasi

⁴⁸ Jonathan Sarwno, “Statistik untuk riset skripsi”, (Yogyakarta: CV. Andi Offset,2018).h144

4) Analisis Statistik Inferensial (Pengujian Hipotesis)

Statistik yang dikenal sebagai analisis inferensial berkaitan dengan cara menggambarkan karakteristik atau fitur populasi menggunakan data dari sampel. Uji hipotesis dan dugaan mengenai ciri-ciri atau karakteristik suatu populasi akan dilakukan dalam statistik inferensial. Hipotesis statistik penelitian ini yaitu:

$$1). H_0 : \mu \geq 60 \%$$

$$H_1 : \mu < 60 \%$$

$$2). H_0 : \mu \geq 65 \%$$

$$H_1 : \mu < 65 \%$$

Uji Statistik yang digunakan yaitu Uji t dengan rumus :

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X} - \mu_0}{s - \sqrt{n}}$$

Keterangan :

\bar{x} = Rata-rata hasil pengambilan data

μ_0 = Nilai Rata-rata ideal

s = Standar deviasi sampel

n = Jumlah sampel

Kriteria pengujian yaitu :

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Kriteria Pengujian menggunakan aplikasi IMB statistika SPSS 22 terdapat pada table one sample tes yaitu:

Jika nilai $sig \leq 0,05$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak.

$$3). H_a : \beta \neq 0$$

$$H_0 : \beta = 0$$

Uji statistika yang digunakan yaitu uji F dengan Rumus:

$$F = \frac{R^2 - (K - 1)}{1 - R^2 - (N - k)}$$

5) Koefisien Determinasi

Koefisien jaminan (KD) untuk menentukan komitmen variabel X terhadap variabel Y. Persamaan untuk mencari KD adalah sebagai berikut:

Rumus:

$$KD = (r)^2 \times 100\%$$

Keterangan:

KD = Nilai kolerasi Determinasi

r = Media Power Point Berbentuk Animasi



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi hasil penelitian

Pada bagian ini, akan dibahas data yang telah diperoleh dan temuan dari penelitian ini. Selain itu, hasil temuan akan dihubungkan dengan teori yang relevan sesuai dengan judul penelitian, yaitu “Pengaruh Media Power Point Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 10.

Peneliti terlebih dahulu memberikan gambaran singkat tentang tempat penelitian sebelum menjelaskan temuan penelitian. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 10 Parepare, salah satu lembaga pendidikan terkemuka di Parepare. Jl. disitulah SMP Negeri 10 Parepare berada. Bau Massepe No.474 kec. Ujung, Kota Parepare, Daerah Sulawesi Selatan.

Adapun deskripsi data yang disajikan dalam bagian ini meliputi data variabel Penggunaan Media Power Point (X) dan Motivasi Belajar (Y), Nilai-nilai yang akan disajikan setelah diolah dari data mentah dengan menggunakan teknik analisis deskriptif, yaitu nilai rata-rata, median, modus dan simpangan baku. Berdasarkan hasil observasi, saat ini kurikulum untuk SMP/MTS telah menyatukan seluruh ilmu-ilmu sosial dalam satu bidang studi. Melalui pembelajaran terpadu peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung, sehingga dapat menambah kekuatan untuk menerima, menyimpan dan memproduksi kesan-kesan tentang hal-hal yang dipelajarinya. Dengan demikian, peserta didik terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai konsep yang dipelajari.

Peningkatan pemahaman peserta didik setelah penggunaan media power point dapat disebabkan oleh visualisasi yang lebih jelas dan menarik, serta kemudahan dalam memahami materi yang disampaikan. Hal ini menunjukkan bahwa media power point dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

1. Penggunaan Media Power Point Berbentuk Animasi pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 10 Parepare kelas VII

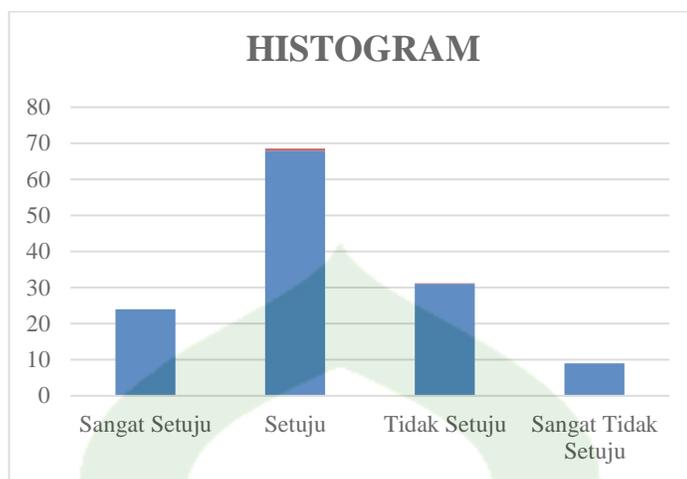
Presentase	Kategori
Sangat baik	81% - 100%
Baik	61% - 80%
Cukup	41% - 60%
Tidak Baik	21% - 40%
Sangat Tidak Baik	0% - 20%

Tabel 4.1 Kategori Media Power Point

Tabel diatas merupakan jumlah perolehan skor yang didapatkan dari hasil pretest kelas eksperimen yaitu kelas VII. dengan jumlah 65% dengan kategori baik.

Pilihan	Kategori Jawaban	Frekuensi	Presentase
SS	Sangat Setuju	49	37.1%
S	Setuju	29	22.0%
TS	Tidak Setuju	40	30.3%
STS	Sangat Tidak Setuju	14	10.6%
Jumlah		134	100.0%

Tabel 4.2. Media power point lebih mudah untuk digunakan dalam pembelajaran
Sumber data Excel Data Primer diolah tahun 2024



Gambar 4.1. Sumber Data Excel

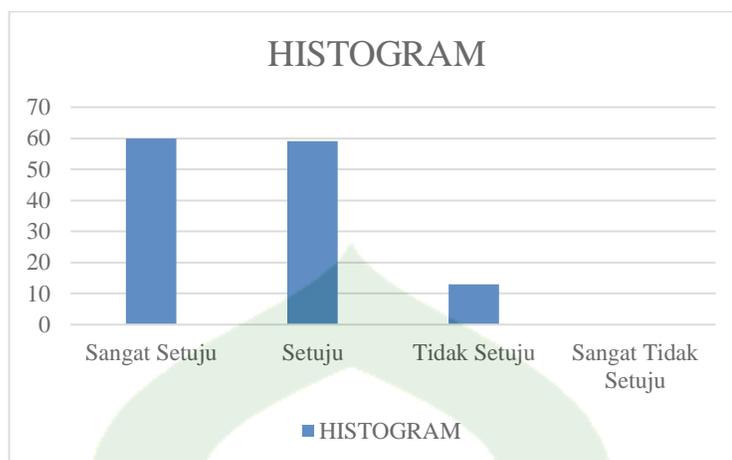
Terdapat 134 responden sesuai dengan table 4.1. yang memberikan tanggapan terhadap suatu pernyataan. Dari responden tersebut, 49 orang atau 37,1% menyatakan bahwa mereka sangat setuju, 29 orang atau 22,0% setuju, 40 orang atau 30,3% tidak setuju, dan 14 orang atau 10,6% setuju dengan tegas.

Dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden, yaitu 37,1%, sangat setuju dengan pernyataan tersebut. Kemudian, 22,0% responden memutuskan untuk setuju, 30,3% tidak setuju, dan 10,6% setuju dengan tegas.

Pilihan	Kategori Jawaban	Frekuensi	Presentase
SS	Sangat Setuju	60	45.5%
S	Setuju	59	44.7%
TS	Tidak Setuju	13	9.8%
STS	Sangat Tidak Setuju	0	0%
Jumlah		134	100.0%

Tabel 4.3. Melalui penggunaan media power point menjadikan peserta didik lebih bersemangat mengikuti Pelajaran

Sumber data Excel Data Primer diolah tahun 2024



Gambar 4.2. Sumber Data Excel

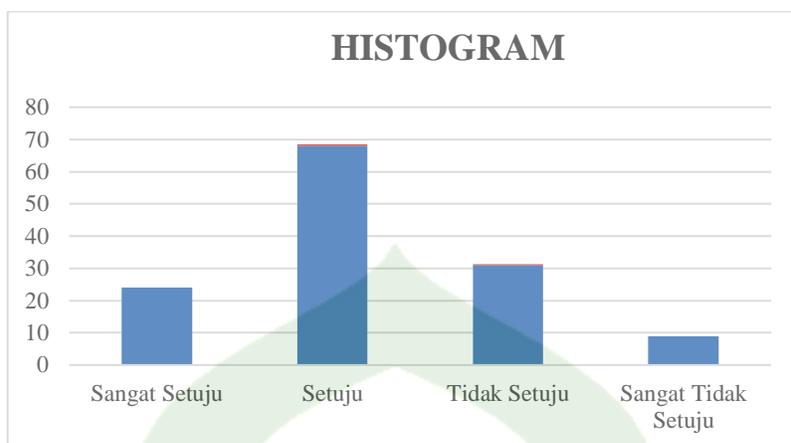
Dari 134 responden, mayoritas responden memilih dalam kategori "sangat setuju" dengan frekuensi sebanyak 60 orang atau 45,5% dari total responden. Jumlah responden yang memilih "setuju" sebanyak 59 orang atau 44,7%. Sementara itu, ada 13 responden atau 9,8% yang memilih "tidak setuju", namun tidak ada responden yang memilih "sangat tidak setuju".

Jadi, dapat dikatakan bahwa mayoritas besar memilih "sangat setuju" dan sebagian lainnya memilih "setuju".

Pilihan	Kategori Jawaban	Frekuensi	Presentase
SS	Sangat Setuju	24	18.2%
S	Setuju	68	51,5%
TS	Tidak Setuju	31	23,5%
STS	Sangat Tidak Setuju	9	6.8%
Jumlah		134	100.0%

Tabel 4.4. Media power point sangat membantu proses pembelajaran peserta didik

Sumber data Excel Data Primer diolah tahun 2024



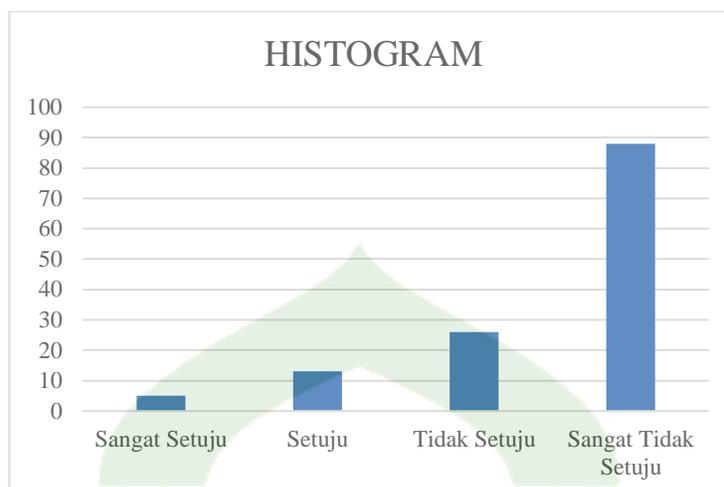
Gambar 4.3. Sumber Data Excel

Berdasarkan data yang disajikan dalam Tabel 4.3, dari total 134 responden, terdapat variasi dalam tingkat persetujuan terhadap suatu pernyataan. Persentase tertinggi, yaitu 51,5%, terletak pada kategori "Setuju" dengan frekuensi sebanyak 68 responden. Persentase "Sangat Setuju" sebesar 18,2% dengan frekuensi 24 responden. Sementara itu, persentase "Tidak Setuju" adalah 23,5% dengan frekuensi 31 responden, dan persentase "Sangat Tidak Setuju" sebesar 6,8% dengan frekuensi 9 responden.

Pilihan	Kategori Jawaban	Frekuensi	Presentase
SS	Sangat Setuju	5	3.8%
S	Setuju	13	9.8%
TS	Tidak Setuju	26	19.7%
STS	Sangat Tidak Setuju	88	66.7%
Jumlah		134	100.0%

Tabel 4.5. Memudahkan dalam meninjau berbagai jenis format dat

Sumber data Excel Data Primer diolah tahun 2024



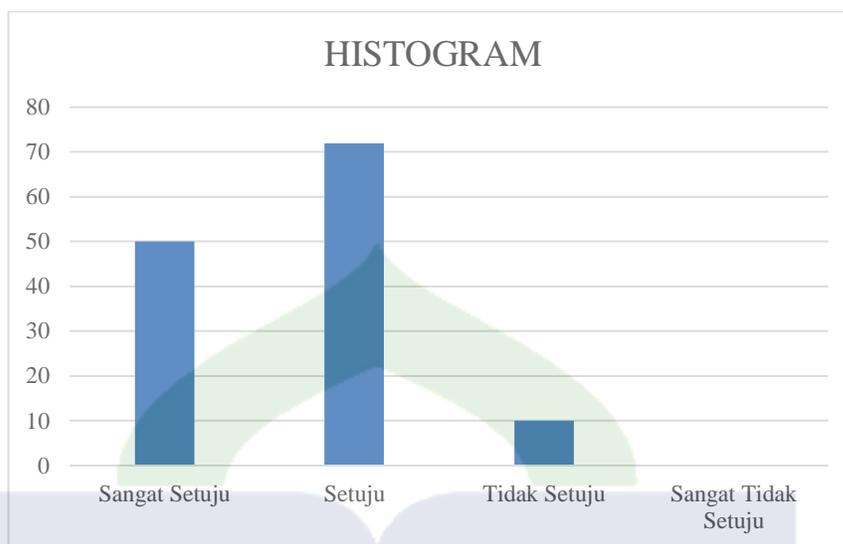
Gambar 4.4 Sumber Data Excel

Berdasarkan Tabel 4.4, dari 134 responden yang terdiri dari 88 responden, 26 responden atau 19,7% yang tidak setuju, 13 responden atau 9,8% yang memilih setuju, dan 5 responden atau 3,8% yang sangat setuju. atau sekali lagi 66,7%, yang memberikan suara benar-benar bertentangan. Selanjutnya, tabel di atas menunjukkan bahwa tingkat responden yang paling tinggi adalah pada kelas yang sangat berbeda, dengan 88, atau 66,7 persen, memilih pilihan ini.

Pilihan	Kategori Jawaban	Frekuensi	Presentase
SS	Sangat Setuju	50	37.9%
S	Setuju	72	54.5%
TS	Tidak Setuju	10	7.6%
STS	Sangat Tidak Setuju	0	0%
Jumlah		134	100.0%

Tabel 4.6. Penggunaan media power point membuat saya menjadi lebih termotivasi belajar

Sumber data Excel Data Primer diolah tahun 2024



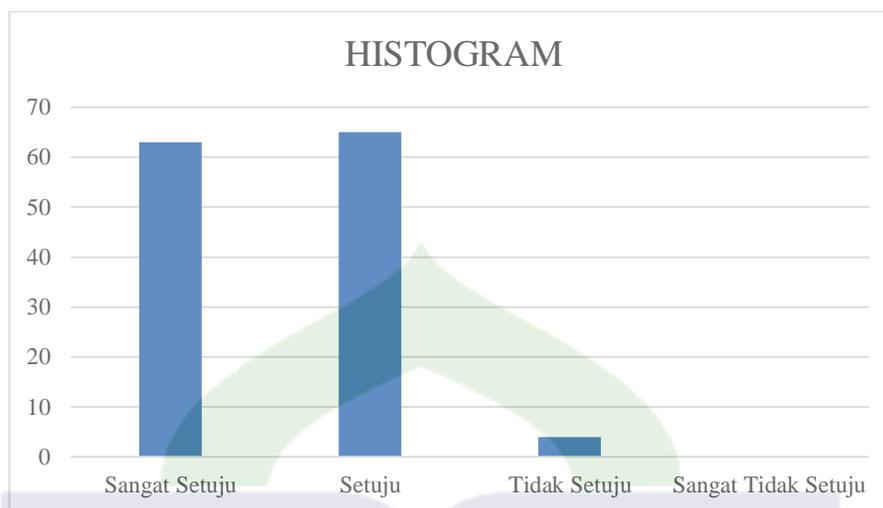
Gambar 4.5. Sumber Data Excel

Berdasarkan Tabel 4.5, 50 responden atau 37,9% memilih “sangat setuju”, 72 responden atau 54,5% memilih “sesuai”, 10,6%, atau 7,6% memilih “tidak setuju”, dan tidak ada responden yang memilih “sangat setuju”. setuju." Saya tidak setuju. Tabel di atas menunjukkan bahwa tingkat responden yang paling diperhatikan adalah pada kelas Concur dengan kekambuhan sebanyak 72 atau 54,5% responden.

Pilihan	Kategori Jawaban	Frekuensi	Presentase
SS	Sangat Setuju	63	47.7%
S	Setuju	65	49.2%
TS	Tidak Setuju	4	3.0%
STS	Sangat Tidak Setuju	0	0%
Jumlah		134	100.0%

Tabel 4.7. Media power point yang baik menggunakan animasi yang bergerak

Sumber data Excel Data Primer diolah tahun 2024



Gambar 4.6. Sumber Data Excel

Berdasarkan Tabel 4.6, 63 dari 134 responden memilih “sangat setuju”, 65 dari 132 responden memilih “sesuai”, 4 dari 134 responden memilih “tidak setuju”, dan tidak ada responden yang memilih “sangat tidak setuju”. Tabel di atas menunjukkan bahwa tingkat responden yang paling diperhatikan adalah pada kelas setuju dengan kekambuhan sebanyak 65 atau 49,2% responden.

2. Motivasi Belajar pada Pembelajaran IPS di SMP Negeri 10 Parepare Kelas VII

Presentase	Kategori
Sangat baik	81% - 100%
Baik	61% - 80%
Cukup	41% - 60%
Tidak Baik	21% - 40%
Sangat Tidak Baik	0% - 20%

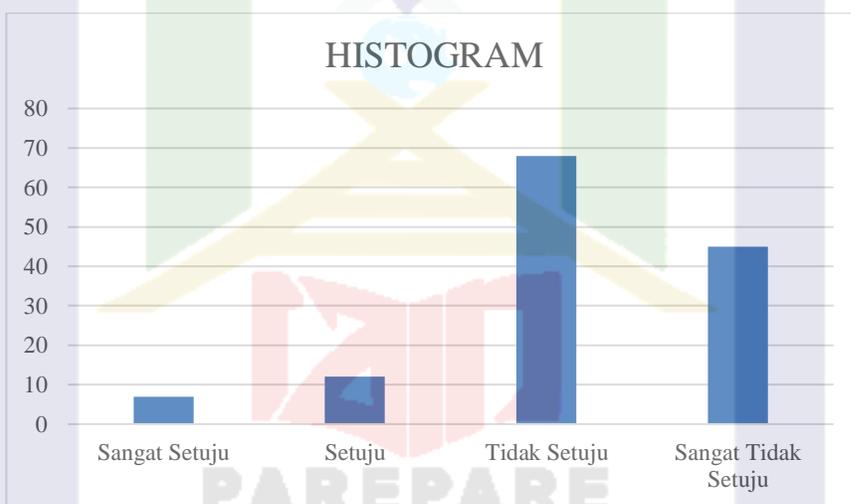
Tabel 4.8 Kategori Belajar

Tabel diatas merupakan jumlah perolehan skor yang didapatkan dari hasil pretest kelas eksperimen yaitu kelas VII. dengan jumlah 57% dengan kategori cukup.

Pilihan	Kategori Jawaban	Frekuensi	Presentase
SS	Sangat Setuju	7	5.3%
S	Setuju	12	9.1%
TS	Tidak Setuju	68	5.5%
STS	Sangat Tidak Setuju	45	34.1%
Jumlah		134	100.0%

Tabel 4.9. Pembelajaran media power point pada pembelajaran IPS sangat membosankan

Sumber data Excel Data Primer diolah tahun 2024



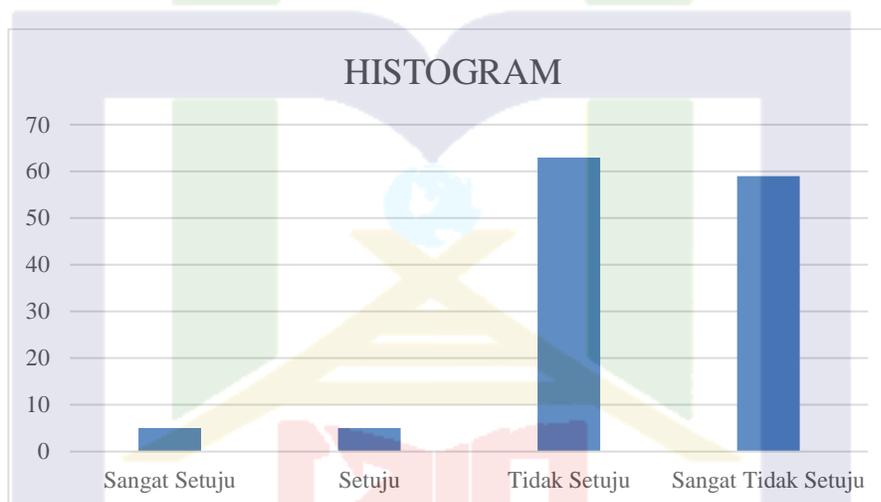
Gambar 4.7. Sumber Data Excel

Berdasarkan Tabel 4.7 terlihat bahwa dari 134 responden, 7 atau 5,3 persen sangat setuju, 12 atau 9,1 persen setuju, 68 atau 51,5 persen tidak setuju, dan 45 atau 34,1% sangat tidak setuju. Hasilnya, tabel di atas menunjukkan bahwa persentase tertinggi responden, 68, atau 51,5%, termasuk dalam kategori tidak setuju.

Pilihan	Kategori Jawaban	Frekuensi	Presentase
SS	Sangat Setuju	5	3.8%
S	Setuju	5	3.8%
TS	Tidak Setuju	63	47.4%
STS	Sangat Tidak Setuju	59	44.7%
Jumlah		134	100.0%

Tabel 410. Pembelajaran Yang Menggunakan Media Power Point Sangat Abstrak Sehingga Sulit Untuk Dimengerti

Sumber data Excel Data Primer diolah tahun 2024



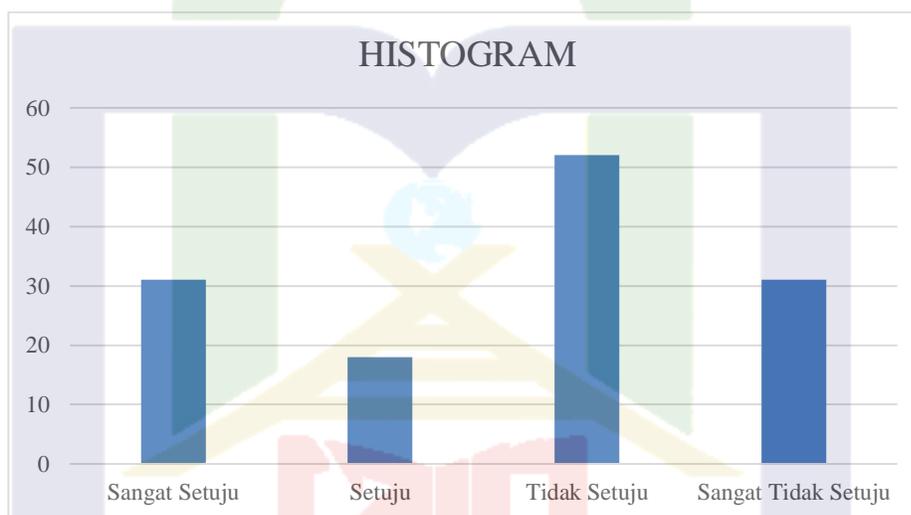
Gambar 4.8. Sumber Data Excel

Berdasarkan Tabel 4.8 terlihat bahwa dari 132 responden, 5 atau 3,8% sangat setuju, 5 atau 3,8% memilih setuju, 63 atau 47,4% memilih tidak setuju, dan 59 atau 44,7% memilih sangat tidak setuju. . Sehingga tabel di atas menunjukkan bahwa angka yang paling tinggi adalah pada kelas Differ dengan kekambuhan sebanyak 63 atau 47,4% responden.

Pilihan	Kategori Jawaban	Frekuensi	Presentase
SS	Sangat Setuju	31	23.5%
S	Setuju	18	13.6%
TS	Tidak Setuju	52	39.4%
STS	Sangat Tidak Setuju	31	23.5%
Jumlah		134	100.0%

Tabel 4.11. Tugas-Tugas Latihan yang di paparkan dengan animasi Pada Pembelajaran Ini Terlalu Sulit

Sumber data Excel Data Primer diolah tahun 2024



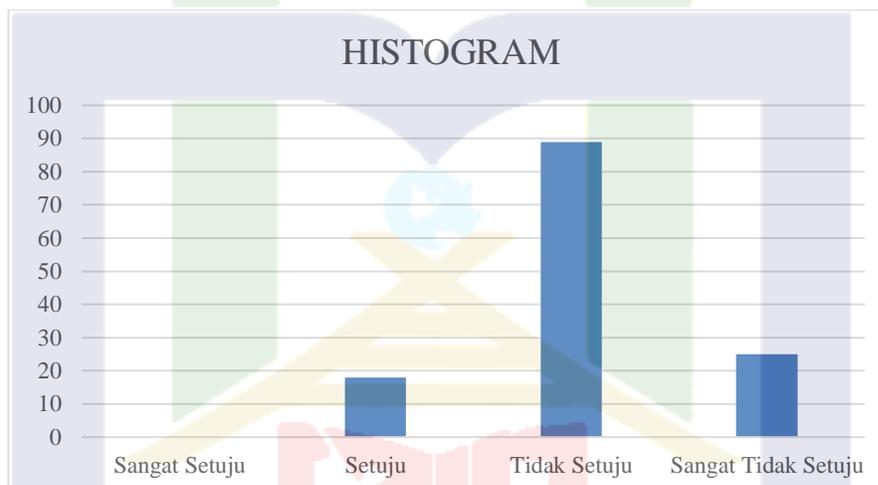
Gambar 4.9. Sumber Data Excel

Dilihat dari Tabel 4.9 cenderung terlihat bahwa dari 134 responden terdapat 31 atau 23,5% responden yang menyatakan sangat setuju, dan 18 atau 13,6% responden menyatakan setuju, sedangkan 52 atau 39,4% responden menyatakan tidak setuju. dan 31 atau 23,5% responden menyatakan berbeda pendapat secara tegas. , maka dari tabel di atas terlihat bahwa angka yang paling tinggi adalah pada kelas Differ dengan kekambuhan sebanyak 63 atau 47,4% responden.

Pilihan	Kategori Jawaban	Frekuensi	Presentase
SS	Sangat Setuju	0	0%
S	Setuju	18	13.6%
TS	Tidak Setuju	89	67.4%
STS	Sangat Tidak Setuju	25	18.9%
Jumlah		134	100.0%

Tabel 4.12. Pembelajaran Menggunakan Media Power point Tidak Relevan Dengan Pelajaran IPS Sebab Sebagian Besar Isinya Tidak Dapat Diketahui.

Sumber data Excel Data Primer diolah tahun 2024



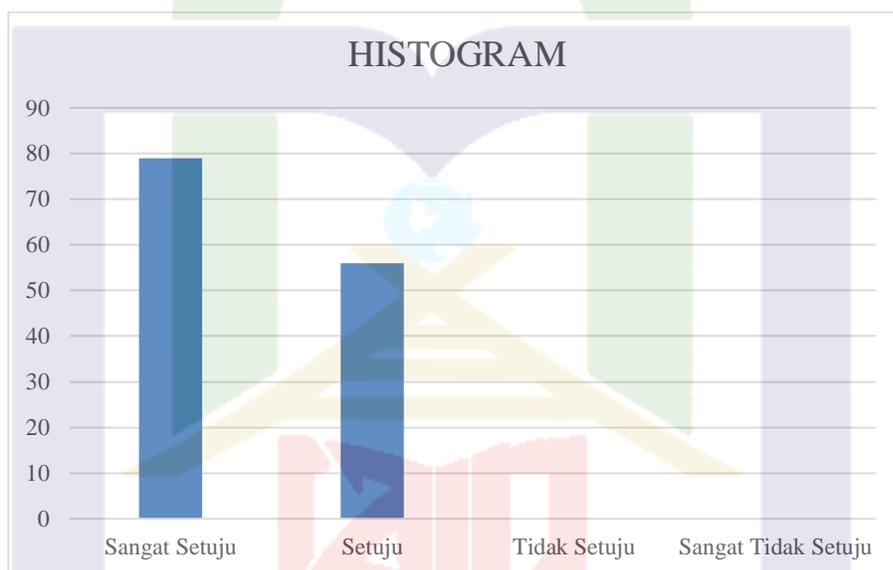
Gambar 4. 10. Sumber Data Excel

Berdasarkan Tabel 4.10, dari 134 responden tidak ada yang menyatakan sangat tidak setuju, sedangkan 89 atau 67,4 persen memilih tidak setuju, 25 atau 18,9 persen menyatakan sangat tidak setuju, dan 18 atau 13,6 persen memutuskan untuk setuju. Selain itu, tabel di atas menunjukkan bahwa angka yang paling terlihat ada di kelas Vary dengan pengulangan sebanyak 89 atau 67,4% responden.

Pilihan	Kategori Jawaban	Frekuensi	Presentase
SS	Sangat Setuju	79	57.6%
S	Setuju	56	42.4%
TS	Tidak Setuju	0	0%
STS	Sangat Tidak Setuju	0	0%
Jumlah		134	100.0%

Tabel 4.13. Pembelajaran IPS Menggunakan Media Power Point Sangat Menarik

Sumber data Excel Data Primer diolah tahun 2024



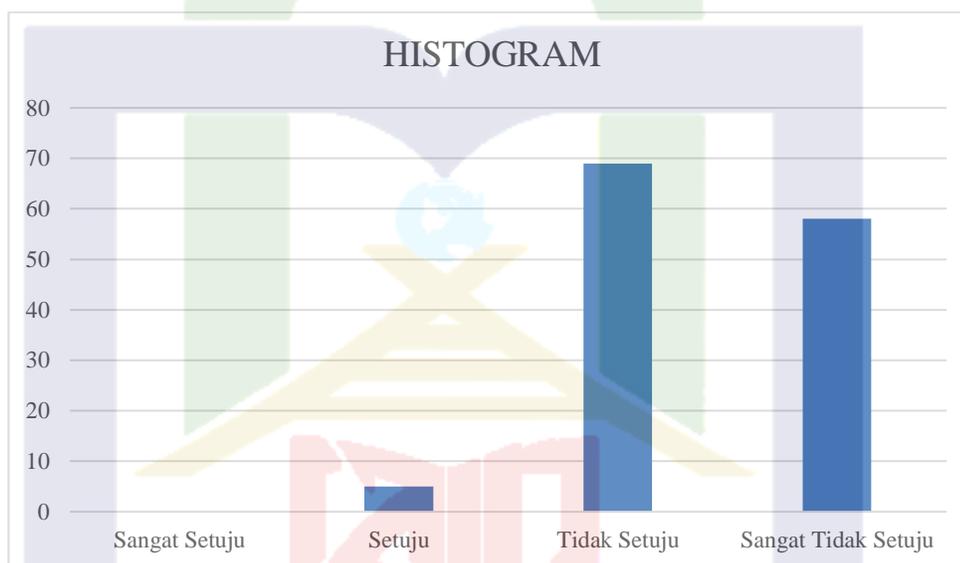
Gambar 4.11 Sumber Data Excel

Berdasarkan Tabel 4.11, dari 134 responden, 79 atau 57,6% menyatakan sangat setuju, dan 56 atau 42,4% menyatakan setuju. Tidak ada responden yang memilih untuk memutuskan berbeda atau sangat menyimpang, sehingga tabel di atas menunjukkan bahwa persentase tertinggi ditemukan pada kelas yang sangat setuju dengan kekambuhan, yaitu sebanyak 79 atau 57,6% responden.

Pilihan	Kategori Jawaban	Frekuensi	Presentase
SS	Sangat Setuju	0	0%
S	Setuju	5	3.8%
TS	Tidak Setuju	69	53.3%
STS	Sangat Tidak Setuju	58	43.9%
Jumlah		134	100.0%

Tabel 4.114. Media Power Point Pada Mata Pelajaran Ips Membuat Saya Bosan

Sumber data Excel Data Primer diolah tahun 2024



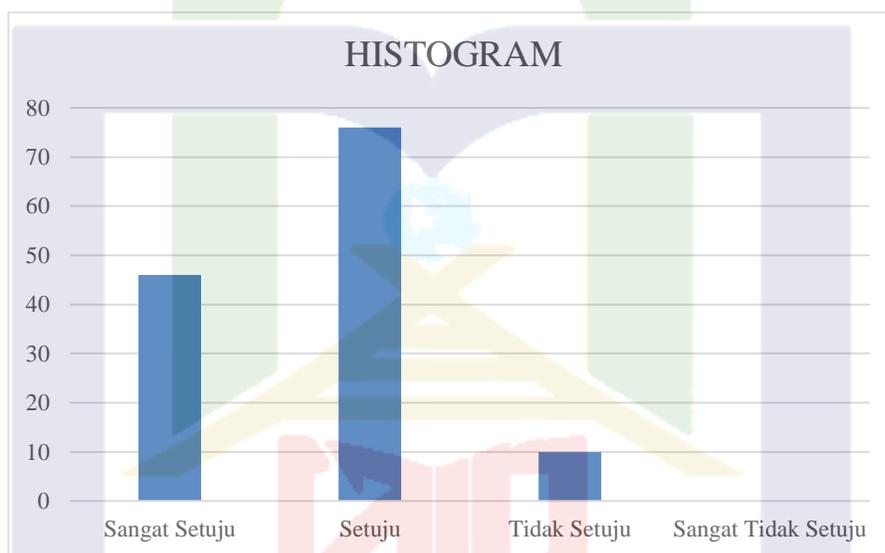
Gambar 4.12. Sumber Data Excel

Berdasarkan Tabel 4.12, hanya 58% dari 134 jawaban yang memiliki jawaban yang dianggap memuaskan, 69,3% memiliki jawaban yang tidak memuaskan, dan 58,9% memiliki jawaban yang tidak memuaskan. Hasilnya, sebanyak 69,3 persen responden menyatakan persepsi mereka terhadap kategori tersebut kurang memuaskan.

Pilihan	Kategori Jawaban	Frekuensi	Presentase
SS	Sangat Setuju	46	34.8%
S	Setuju	76	57.6%
TS	Tidak Setuju	10	7.6%
STS	Sangat Tidak Setuju	0	0%
Jumlah		134	100.0%

Tabel 4.15. Kualitas Pembelajarannya Membuat Saya Sangat Menarik untuk memperhatikan pelajaran

Sumber data Excel Data Primer diolah tahun 2024

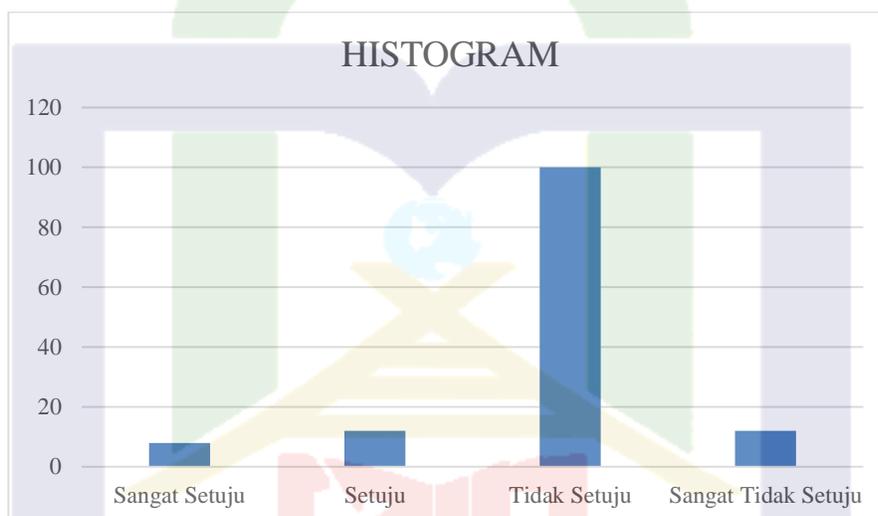


Gambar 4.13. Sumber Data Excel 2013

Berdasarkan Tabel 4.13, 46 responden atau 34,8% menyatakan sangat setuju, sedangkan 76 responden atau 57,6% menyatakan setuju. Sepuluh responden atau 7,6% memilih menentang, dan tidak ada yang memilih menentang keras. Oleh karena itu, kategori tidak setuju memiliki tingkat respon tertinggi dengan frekuensi 76 atau 57%.

Pilihan	Kategori Jawaban	Frekuensi	Presentase
SS	Sangat Setuju	8	6.1%
S	Setuju	12	9.1%
TS	Tidak Setuju	100	75.8%
STS	Sangat Tidak Setuju	12	9.1%
Jumlah		134	100.0%

Tabel 4.16. Gaya Pembelajaran Media Power Point Terlihat Membosankan
Sumber data Excel Data Primer diolah tahun 2024



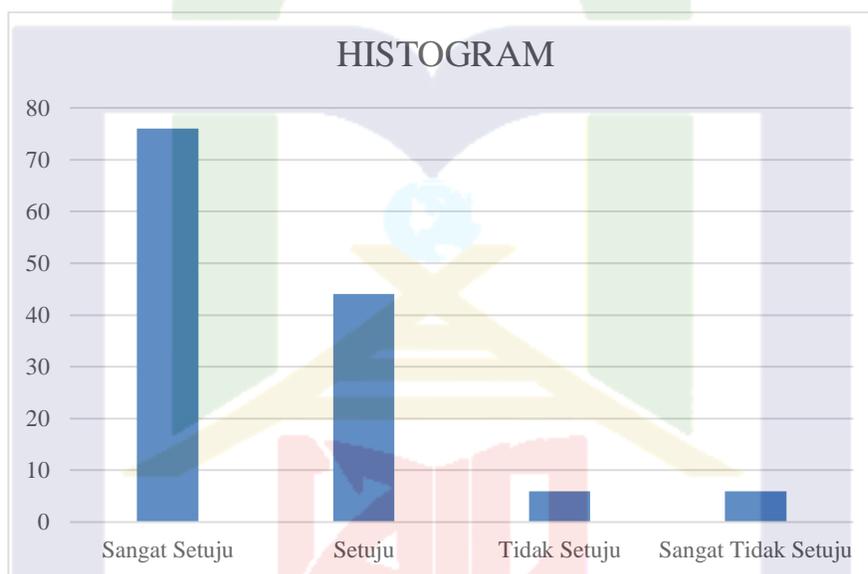
Gambar 4.14 Sumber Data Excel

Tabel 4.14 menunjukkan bahwa dari 134 responden, kategori tidak setuju memiliki persentase tertinggi, dengan 100 atau 75,8% memilih tidak setuju dan 12 atau 9,15% sangat tidak setuju. Dengan demikian, kategori tidak setuju memiliki persentase tertinggi, dengan 100% atau 75,8% responden memilih sangat tidak setuju.

Pilihan	Kategori Jawaban	Frekuensi	Presentase
SS	Sangat Setuju	76	57.6%
S	Setuju	44	33.3%
TS	Tidak Setuju	6	4.5%
STS	Sangat Tidak Setuju	6	4.5%
Jumlah		134	100.0%

Tabel 4.17. Model Pembelajaran Media Power point Sangat Menarik
Perhatian peserta didik

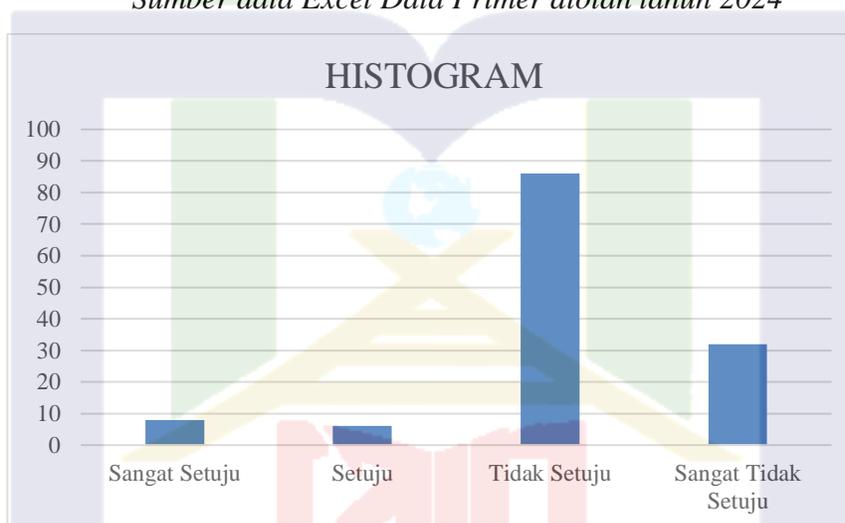
Sumber data Excel Data Primer diolah tahun 2024



Dilihat dari Tabel 4.15, sangat baik terlihat dari 132 responden bahwa ada 76 atau 57,6% responden yang sangat setuju dan 44 atau 33,3% memutuskan untuk setuju, sedangkan 6 atau 4,5% responden memutuskan untuk tidak setuju dan 4 atau 4,5% responden memutuskan untuk tegas menyimpang, sehingga Tabel di atas menunjukkan bahwa tingkat yang paling tinggi adalah pada klasifikasi Sangat Setuju dengan kekambuhan sebanyak 76 atau 57,6% responden.

Pilihan	Kategori Jawaban	Frekuensi	Presentase
SS	Sangat Setuju	8	6.1%
S	Setuju	6	4.5%
TS	Tidak Setuju	86	65.2%
STS	Sangat Tidak Setuju	32	24.2%
Jumlah		134	100.0%

Tabel 4.18. Gaya Pembelajaran Media power point Sangat Abstrak Sehingga Sulit Bagi Saya Untuk Tetap Mempertahankan Perhatian Saya
Sumber data Excel Data Primer diolah tahun 2024



Gambar 4.16. Sumber Data Excel 2013

Berdasarkan informasi tabel 4.16, persentase responden yang masuk ke dalam kategori "Tidak Setuju" adalah 65,2%. Dalam kategori ini, 86 responden atau 65,2% dari total 134 responden memilih "tidak setuju". Ini adalah persentase tertinggi di antara semua kategori yang tercantum dalam tabel.

Selain itu, dari 134 responden:

8 responden atau 6,1% memilih "sangat setuju"

6 responden atau 4,5% memilih "setuju"

86 responden atau 65,2% memilih "tidak setuju"

Berdasarkan data tersebut, dapat dilihat bahwa mayoritas responden, yaitu 50% dari total responden, menyatakan "tidak setuju." Selain itu, sebanyak 30,3% responden memutuskan untuk tidak setuju secara tegas. Jadi, tingkat yang paling signifikan ditemukan pada klasifikasi "tidak setuju" dengan jumlah 66 responden atau 50,02% dari total responden.

3. Pengujian Normalitas Data

a. Uji Normalitas Data

Tes kebiasaan informasi digunakan untuk memutuskan apakah populasi informasi secara teratur disesuaikan atau tidak. Uji kenormalan dalam ulasan ini menggunakan aplikasi *IBM SPSS Measurements 22*. Hasil *IBM SPSS Statistics 22* dapat dilihat di bawah ini.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		132
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.69636223
Most Extreme Differences	Absolute	.060
	Positive	.060
	Negative	-.050
Test Statistic		.060
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Tabel 4.19. Uji Normalitas menggunakan Analisis Kolomogrov-Smirnov Test

- Test distribution is Normal.
- Calculated from data.
- Lilliefors Significance Correction.
- This is a lower bound of the true significance.

Sumber Data *IBM SPSS Statistics 22*

Berdasarkan pada tabel di atas, Kriteria pengujian yang diambil berdasarkan nilai Probabilitas dengan aplikasi *IBM SPSS Statistics 22*. Jika Probabilitas (Sig > 0,05, maka data berdistribus normal. Sebaliknya jika

Probabilitas ($\text{sig} < 0,05$), maka data tidak berdistribusi normal. Dapat di ketahui nilai probabilitas (sig) menunjukkan $0,200 > 0,05$ maka hal ini berarti bahwa distribusi frekuensi berasal dari populasi normal.

b. Uji Linieritas Data

Aplikasi *IBM SPSS Statistics 22* digunakan untuk uji linieritas data dalam penelitian ini. Kita dapat memeriksa tabel di bawah ini untuk melihat hasil keluaran *IBM SPSS Statistics 22*:

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi_Belajar * Media Power point berbentuk animasi	Between	(Combined)	594.384	11	54.035	20.363	.000
	Groups	Linearity	535.839	1	535.839	201.933	.000
		Deviation from Linearity	58.545	10	5.855	2.206	.022
	Within Groups		318.426	120	2.654		
Total			912.811	131			

Tabel 4.20. Uji Linieritas Data Menggunakan Analisis Kolomogrov-Smirnov Test

Sumber Data IBM SPSS Statistics 22

Berdasarkan tabel di atas, Kriteria pengujian model regresi liner sederhana jika nilai signifikan deviation from linearty $> 0,05$, maka terdapat hubungan linear antara variabel bebas dengan variabel terikat. Sebaliknya jika nilai signifikannya deviation from linearty $< 0,05$ maka tidak terdapat hubungan liner antara variabel bebas dengan variabel terikat, Pada tabel di atas nilai signifikan pada Deviation From linearty sebesar $0,022$, maka dapat di simpulkan bahwa terdapat hubungan yang linier antara variabel bebas dengan variabel terikat karena signifikan deviation from linearty $0,022 > 0,05$.

c. Uji Signifikan Koefisien Kolerasi

Uji signifikansi koefisien kolerasi digunakan untuk mengetahui antara hubungan, kekuatan hubungan, dan signfikansi kuatnya hubungan antara kedua

variabel. Uji signifikansi koefisien korelasi diperoleh dari tabel *correlations* pada *software* SPSS. Adapun kriteria yang digunakan dalam pengujiannya yaitu dua variabel dikatakan berhubungan apabila besar koefisien person $> 0,5$ atau nilai kritis $\leq \alpha$ (tingkat kepentingan = 5%). Berikut ini adalah hipotesis statistik:

$H_0 : r_{xy} = 0$ berarti variabel X dan Y berkorelasi tidak signifikan

$H_1 : r_{xy} \neq 0$ berarti variabel X dan Y berkorelasi signifikan

Setelah dilakukan Uji Signifikan koefisien korelasi, diperoleh nilai sig. (2-tailed), maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian variable X dan Y memiliki korelasi atau hubungan yang signifikan.

Berdasarkan tabel 4.29, pemahaman derajat keterkaitan antara kedua faktor tersebut umumnya rendah, yaitu 0,109, yaitu antara 0,00 - 0,199. Nilai Pearson Connection bertanda positif, artinya semakin tinggi penggunaan media power point maka semakin tinggi pula Motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 10 Parepare dan juga dapat diartikan bahwa semakin rendah penggunaan. Media Power Point, semakin rendah motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 10 Parepare

Correlations

		Penggunaan Media Power point	Motivasi Belajar
Penggunaan Media power point	Pearson Correlation	1	.766**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	132	132
Motivasi_Belajar	Pearson Correlation	.766**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	132	132

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabel 4.21 Uji Korelasi

“Sumber Data: *Software IBM SPSS Statistics 22*”

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat Kuat

Tabel 4.22 Tabel Pemberian Interpretasi Koefisien Korelasi

4. Pengujian Hipotesis

Pembahasan berikut mengungkap temuan pengujian hipotesis penelitian ini.

a. Pengujian Hipotesis Deskriptif

1) Hipotesis Penggunaan Aplikasi Media power point

Hipotesis deskriptif pada model Penggunaan Media power point yang diajukan pada penelitian ini adalah:

$$H_0 : \mu_0 \leq 60\%$$

$$H_1 : \mu_0 > 60\%$$

Hipotesis deskriptif tersebut diuji menggunakan uji-t satu sampel dengan bantuan *software* IBM SPSS *Statistics*. Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel 4.22

One-Sample Test

	Test Value = 4467					
	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Penggunaan Media Power Point	- 21291.3 90	131	.000	-4433.159	-4433.57	-4432.75

Tabel 4.23 One-Sample Test

Dari tabel diperoleh nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,000 yang berarti lebih kecil 0,05 sehingga H_0 di tolak dan H_1 diterima. Artinya, Penggunaan

Media Power Point pada peserta didik Kelas VII di SMP Negeri 10 parepare lebih tinggi dengan apa yang diharapkan yaitu 65%

Skor Variabel Penggunaan Media Power Point adalah 4467. Sementara itu, skor ideal untuk Penggunaan Media power point adalah $4 \times 13 \times 132 = 6864$ (4 = skor tertinggi tiap item pernyataan, 13 = banyaknya jumlah pernyataan, dan 132 = jumlah responden). Dengan demikian skor variabel adalah $4467:6864 = 0,65$ atau 65%. Sehingga dapat dikatakan bahwa kondisi pembelajaran penggunaan Media Power Point termasuk pada kategori lebih tinggi yaitu 65%.

Presentase	Kategori
0% - 20%	Sangat Tidak Baik
21% - 40%	Tidak Baik
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

Tabel 4.24.Kriteria Penggunaan Media Power Point

2) Hipotesis Motivasi Belajar

Dalam penelitian ini mengajukan hipotesis deskriptif pada ranah Motivasi belajar adalah:

$$H_0 : \mu_0 \leq 65\%$$

$$H_1 : \mu_0 > 65\%$$

Hipotesis deskriptif tersebut diuji menggunakan uji-t satu sampel dengan bantuan *software IBM SPSS Statistics*. Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel 4.24

One-Sample Test

	Test Value = 3634					
	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Motivasi Belajar	-17888.119	131	.000	-3606.470	-3606.87	-3606.07

Tabel 4.25. One-Sample Test

Dari tabel di atas diperoleh nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,000 yang berarti lebih kecil 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima karena lebih kecil 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa Motivasi belajar peserta didik Kelas VII di SMP Negeri 10 Parepare lebih rendah 57% dari yang diharapkan.

Skor untuk variabel Motivasi Belajar IPS adalah 3634. Sementara itu, skor ideal motivasi belajar IPS adalah $4 \times 12 \times 132 = 6336$ (4 = skor tertinggi tiap item, 12 = banyaknya jumlah pernyataan, dan 132 = jumlah responden). Dengan demikian skor variabel motivasi belajar dapat dikatakan bahwa Motivasi belajar IPS peserta didik SMPN 10 Parepare termasuk pada kategori cukup yaitu 57%.

Presentase	Kategori
0% - 20%	Sangat Tidak Baik
21% - 40%	Tidak Baik
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

Tabel 4.26. Kriteria Motivasi Belajar

b. Pengujian Hipotesis Asosiatif

Hipotesis asoaitif diajukan pada penelitian ini ialah seberapa besar pengaruh yang signifikan antara Penggunaan Media Power Point Hipotesis Alternatif (H_1): Terdapat pengaruh signifikan antara Penggunaan Media Power Point terhadap Motivasi belajar Kelas VII di SMP Negeri 10 Parepare. Adapun hipotesis statistiknya sebagai berikut.

$$H_0 : \beta = 0$$

$$H_1 : \beta \neq 0$$

Hipotesis akan diuji menggunakan uji F dengan bantuan *software* IBM SPSS *statistics* 22. Adapun hasil pengujiannya bisa dilihat pada tabel berikut.

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	535.839	1	535.839	184.786	.000 ^b
	Residual	376.971	130	2.900		
	Total	912.811	131			

Tabel 4.27. Uji F

a. Dependent Variable: motivasi_belajar

b. Predictors: (Constant), Penggunaan Media power point

Sumber Data: *Software IBM SPSS Statistics 22*

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai Sig . Sebesar 0,000 yang lebih kecil daripada 0,05, sehingga dinyatakan bahwa H_0 diterima H_1 ditolak, dengan kata lain terdapat pengaruh yang signifikan antara Penggunaan Media power point terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 10 Parepare.

Setelah diketahui adanya hubungan, maka dilakukan analisis regresi sederhana guna mengevaluasi pengaruh antara variabel X terhadap Y . Persamaan regresi linear sederhana dengan terlebih dahulu mengambil data yang diperlukan sebagaimana pada tabel *coefficients* berikut.

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2.761	2.110		1.308	.193
	Penggunaan Media Power Point	.845	.062	.766	13.594	.000

Tabel 4.28.Coefficients

a. Dependent Variable: Motivasi_Belajar

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai $\alpha = 2.761$ dan $\beta = 0.845$. Apabila disubstitusi ke dalam persamaan $Y = a + \beta X$, maka hasilnya sebagai berikut.

$$Y = 2.761 + 0,845 X$$

Persamaan regresi linear sederhana di atas dapat digambarkan sebagai berikut.

- $a = 2.761$ memiliki nilai positif yang menunjukkan adanya pengaruh positif variabel X.
- $\beta = 0,845$ merupakan nilai koefisien regresi variabel X terhadap Y, artinya apabila variabel X mengalami kenaikan satu satuan maka variabel Y akan mengalami kenaikan sebesar 0,94 atau 94%

Untuk mengetahui kontribusi yang diberikan oleh variabel X terhadap Y penggunaan rumus koefisien determinasi dengan berdasarkan pada tabel berikut.

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.766 ^a	.587	.584	1.703

Tabel 4.29.Model Summary^b

a. Predictors: (Constant), Penggunaan media power point

b. Dependent Variable: motivasi_belajar

Berdasarkan tabel diatas, terlihat nilai r square atau r^2 adalah 0,58. Kemudian disubstitusikan ke dalam rumus koefisien determinasi $(KD) = (r^2 \times 100)\%$ maka koefisien determinasinya sebesar 58,4%. Hal ini berarti motivasi belajar peserta didik Kelas VII di SMP Negeri 10 Parepare selaku variabel Y dipengaruhi hanya 58,4% oleh penggunaan media power point berbentuk animasi (variabel X)

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Tabel 4.30. Pedoman Untuk Memberikan Interpretasi Terhadap Koefisien

Sumber Data: Sugiyono, Metode Penelitian Manajemen

Berdasarkan pada tabel pedoman untuk memberi interpretasi terhadap koefisien korelasi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa Penggunaan media power point berbentuk animasi memiliki pengaruh yang sangat lemah terhadap Motivasi Belajar IPS peserta didik kelas VII Di SMP Negeri 10 Parepare yakni sebesar 58% sedangkan motivasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

B. Pembahasan

1. Pemanfaatan Media Power Point Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP N 10 Parepare

Media pembelajaran ini merupakan salah satu komponen proses belajar mengajar yang peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Hal tersebut sependapat dengan Gagne yang mengatakan bahwa

media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar.⁴⁹

Rossi dan Breidle mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Menurut Rossi alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran. Dari konsep di atas, maka bedanya antara media dan media pembelajaran terletak pada pesan atau isi yang ingin disampaikan. Artinya alat apapun itu asal berisi tentang pesan-pesan pendidikan termasuk ke dalam media pendidikan atau media pembelajaran.⁵⁰

Berkembangnya teknologi berbantuan komputer menyebabkan perubahan tuntutan penyelenggaraan pembelajaran. Diantaranya tuntutan terhadap peningkatan kemampuan dan keterampilan pendidik dalam menyampaikan bahan ajar pembelajaran melalui media presentasi berbasis komputer salah satunya yaitu PowerPoint. Menurut Rusman dalam jurnal Eksponen PowerPoint merupakan salah satu aplikasi yang didesain untuk menampilkan aplikasi multimedia dengan menarik, kemudahan dalam penggunaan dan relatif murah. Widada juga mengemukakan Power Point adalah salah satu software yang dirancang khusus untuk menampilkan program multimedia menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak menggunakan bahan baku selain alat yang menyimpan data.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap mata pelajaran IPS di SMP N 10 Parepare mengenai pemanfaatan media power point dengan responden 134 dengan menggunakan instrumen skala pemanfaatan media pembelajaran berbasis power point yang terdiri dari 20 pernyataan, maka diperoleh maksimum dari analisis yaitu 65% dengan kategori baik.

⁴⁹ Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, h. 12-13.

⁵⁰ Wina Sanjaya, Media Komunikasi Pembelajaran, h. 58.

Media power point memungkinkan pengguna memvisualisasikan informasi lebih jelas dan menarik. Ini membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang mungkin sulit dipahami hanya dengan pendekatan verbal atau teks saja. Kemudian slide power point dapat dibuat interaktif dengan penambahan animasi atau elemen multimedia lainnya, seperti gambar dan video. Hal ini membuat pelajaran lebih dinamis dan menarik perhatian siswa.⁵¹

Dalam mempermudah pemahaman siswa, guru dapat mengorganisir materi pembelajaran secara terstruktur. Hal ini membantu siswa untuk lebih mudah mengikuti alur pemikiran yang disampaikan, sehingga memudahkan mereka dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan. Dan mempermudah evaluasi guru dan siswa sehingga dapat menggunakan power point untuk membuat kuis atau tes formatif yang interaktif. Ini memungkinkan untuk evaluasi langsung terhadap pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.⁵²

Langkah selanjutnya, guru membantu siswa menyediakan berbagai sumber belajar seperti buku teks, dan video yang relevan dengan topik IPS. Hal ini sesuai dengan kelebihan penggunaan media power point yang menekankan sumber belajar secara lebih luas dan baik sehingga memenuhi unsur edukasi. Selanjutnya guru memberi visualisasi data untuk mengatur proses belajar mereka, dengan menggunakan grafik, tabel, dan diagram untuk mengilustrasikan data kompleks dengan cara yang mudah dipahami. Kemudian langkah selanjutnya memberikan komunikasi yang jelas, dengan memungkinkan membuat presentasi untuk menyampaikan informasi secara terstruktur dan jelas melalui slide yang didesain dengan menggunakan animasi. dan memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan belajar.

⁵¹ Muhammad Yaumi, Belajar dan mengajar dengan Media & Teknologi, h. 11.

⁵² Muhammad Yaumi, Belajar dan mengajar dengan Media & Teknologi, h. 9.

2. Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP N 10 Parepare

Motivasi berasal dari kata motif yang menunjukkan mengapa seseorang berperilaku atau melakukan pekerjaan tertentu. Motivasi diartikan sebagai upaya mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Berdasarkan definisi motivasi tersebut diberikan penegasan arti motivasi yakni sebagai daya penggerak yang lebih aktif.⁵³

Adapun jenis-jenis motivasi belajar yaitu: yang pertama, motivasi intrinsik. Yang dimaksud dengan motivasi intrinsik adalah motif yang berasal dari dalam diri individu dan tidak memerlukan rangsangan dari luar, karena dalam setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu seseorang intrinsik selalu ingin maju dalam belajar, keinginan itu dilatarbelakangi dari pikiran yang positif, bahwa semua mata pelajaran akan sangat berguna kini dan mendatang.

Yang kedua, motivasi ekstrinsik. Yang dimaksud motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Motivasi ekstrinsik bukan berarti motivasi yang tidak diperlukan dan tidak baik dalam pendidikan. Motivasi ekstrinsik diperlukan agar siswa mau belajar. Berbagai macam cara bias dilakukan agar siswa termotivasi untuk belajar, guru harus bias membangkitkan minat siswa dengan memanfaatkan motivasi ekstrinsik dalam berbagai bentuk.⁵⁴

Berdasarkan hasil statistik motivasi belajar dalam pembelajaran media power point, skor variabel motivasi belajar siswa yang diperoleh dari hasil penelitian adalah 3634. Skor teoritik tertinggi variabel ini tiap responden adalah $4 \times 20 \times 134 = 6336$. Karena jumlah responden 134 orang maka skor kriterium

⁵³ Sudiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar* (Jakarta: PT Raja Grafindo persada, 2011). h.73

adalah $134 \times 96 = 12.864$. sehingga motivasi belajar siswa termasuk kategori cukup.

Faktor penting yang memotivasi siswa dapat dilihat dari relevansi materi yang memungkinkan siswa merasa bahwa materi dalam mata pelajaran IPS tidak selalu langsung relevan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat mengurangi tingkat motivasi karena kurangnya persepsi akan nilai praktis dari pembelajaran tersebut. Kemudian pentingnya koneksi personal dari seorang guru sehingga motivasi siswa dapat dipengaruhi oleh kemampuan guru untuk menjelaskan bagaimana materi IPS dapat berhubungan dengan kehidupan mereka secara pribadi ataupun dengan isu-isu global yang relevan.⁵⁵

Hasil yang ditemukan oleh peneliti dalam ulasan ini adalah siswa sangat senang dengan ilustrasi ujian sosial, sebagian besar siswa menyukai contoh ujian sosial karena para pendidik yang tampil di kelas adalah guru yang sangat baik dan sekaligus memahami. setiap bagian dari topik investigasi sosial siswa melihat lebih efektif, dan sebagai gantinya ada beberapa siswa yang dapat melakukannya tanpa contoh Sosiologi. Ilmu-ilmu sosial adalah subjek pelajaran di mana instruktur meminta siswa untuk terinspirasi oleh pelajaran ilmu-ilmu sosial. Dari contoh 134, hanya 67 siswa setuju tentang menjadi ceria.

Dalam setiap dinamika adalah motivasi. daripada kurangnya kemampuan itu sendiri. Suatu kondisi di mana seseorang merasakan dorongan untuk mengambil tindakan untuk mencapai suatu tujuan disebut motivasi untuk belajar.

3. Pengaruh Penggunaan Media Power Point terhadap Motivasi Belajar Siswa

Hasil yang ditemukan oleh peneliti dalam ulasan ini adalah siswa sangat senang dengan penggunaan media power point sehingga memotivasi peserta didik untuk belajar, dalam memperjelas tujuan belajar maka motivasi

⁵⁵ ⁵⁵ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011). h.91

menentukan tujuan pembelajaran. Jika apa yang dipelajari setidaknya dapat lebih mudah di pahami atau dinikmati oleh peserta didik dan akan tertarik ketekunan belajar yang lebih jelas untuk dicapai. Oleh karena itu, individu haus menumbuhkan inspirasi mereka sendiri. Motivasi siswa dapat diibaratkan sebagai keseluruhan penggerak yang menciptakan kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah kegiatan belajar guna mencapai tujuan mata pelajaran.

Semua hasil penelitian yang dilakukan di SMP N 10 parepare di ketahui terdapat pengaruh media pembelajaran power point terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan oleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pengaruh antara media pembelajaran power point dengan motivasi belajar siswa adalah positif, yaitu $R = 0,587$. Hasil ini adalah pengaruh variable X dan variable Y secara signifikan, maksud signifikan disini adalah semakin baik penggunaan media power point, maka motivasi belajar semakin tercukupi proses belajar IPS pada siswa. Model persamaan regresi untuk memperkirakan tingkat hasil belajar IPS pada siswa yang dipengaruhi oleh pembelajaran media power point adalah X, dari tabel coefficient di peroleh yaitu $sig = 0,000$, jadi apabila nilai $sig < 0,005$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, penggunaan media power point pada siswa kelas VII di SMP N 10 Parepare lebih tinggi dengan apa yang diharapkan yaitu 65%. Sedangkan Y adalah motivasi belajar. Yang dimana skor ideal motivasi belajar adalah 6336, sedangkan skor yang didapat oleh hasil meneliti kami itu 3634 dapat dikatan bahwa motivasi belajar IPS siswa SMP N 10 Parepare termasuk kategori cukup yaitu 57%.⁵⁶

Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh antara media pembelajaran power point terhadap motivasi belajar yaitu, memfalitasasi proses belajar mandiri dengan power point, siswa dapat mengakses materi yang diajarkan di kelas

⁵⁶ Abdul Halling, et.al, Belajar dan Pembelajaran (Cet. II, Makassar Universitas Negeri Makassar, 2007), h. 99

kapan saja. Sehingga guru dapat membagikan slide sebagai bahan belajar tambahan, yang membantu siswa untuk mengulan dan mempersiapkan diri untuk evaluasi. Kemudian meningkatkan interaktivitas, sehingga penggunaan media power point dapat meningkatkan pembelajaran, sehingga guru dapat menambahkan elemen interaktif seperti pertanyaan yang memerlukan respon langsung dari siswa atau kegiatan berbasis slide untuk mengajak siswa terlibat aktif.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada BAB IV, penulis menyimpulkan sebagai berikut:

Skor variabel pembelajaran Penggunaan Media Power Point adalah 4467. Sementara itu, skor ideal untuk media Penggunaan Media Power Point adalah $4 \times 134 = 6864$ ($4 =$ skor tertinggi tiap item pernyataan, $134 =$ banyaknya jumlah pernyataan, dan $134 =$ jumlah responden). Dengan demikian skor variabel Penggunaan Media Power Point adalah $4467:6864 = 0,65$ atau 65% . Sehingga dapat dikatakan bahwa kondisi pembelajaran Penggunaan Media Power Point termasuk pada kategori baik yaitu 65% .

Motivasi Belajar Peserta Didik berdasarkan pengujian analisis data, telah diperoleh nilai pada masing-masing variabel. Skor variabel motivasi belajar IPS adalah 3634. Sementara itu, skor ideal untuk minat belajar IPS adalah $4 \times 12 \times 134 = 8424$ ($4 =$ skor tertinggi tiap item, $134 =$ banyaknya jumlah pernyataan, dan $134 =$ jumlah responden). Dengan demikian skor variabel motivasi belajar IPS adalah $3634 : 6336 = 0,57$ atau 58% . Sehingga dapat dikatakan bahwa tingkat Motivasi Belajar peserta didik SMPN 10 Parepare termasuk pada kategori cukup yaitu 57% .

Terdapat pengaruh antara pengaruh penggunaan media power point terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VII SMP Neheri 10 Parepare. Motivasi belajar peserta didik dipengaruhi sebesar $5,8\%$ oleh media penggunaan media power point dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lainnya atau faktor yang tidak diteliti oleh peneliti.

B. Saran

1. Bagi pihak sekolah agar dapat meningkatkan motivasi peserta didik maka diharapkan lebih memperhatikan faktor-faktor yang dapat meningkatkan Motivasi Belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran IPS misalnya menambah buku IPS di perpustakaan, dan melakukan praktek IPS, atau membuat suatu produk yang di pasarkan, seperti terjun langsung ke masyarakat.
2. Bagi peserta didik hendaknya meningkatkan pengetahuan tentang IPS agar ilmu yang di dapat bisa bermanfaat untuk diri sendiri dan orang lain ketika terjun kemasyarakat.
3. Di sarankan kepada peneliti selanjutnya untuk dapat mengembangkan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an Al-Karim

- Abbas, Awaliyah Nurul. Pengaruh Kemampuan Pendidik Mengelola Kelas Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Mts AshShalihin Romang Polon, Skripsi. Makassar: Fakultas Tarbiyah Dan Kependidikan Uin Alauddin Makassar, (2016).
- Adi, Wahid, *Pendidikan Karakter di Era Milenial*. Yogyakarta: Deepublish, (2020).
- Arikunto, S. *Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta, (2006).
- Arifin, Zainal, *Penelitian pendidikan*, Jakarta: Prenadamedia Group, (2015).
- Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, (2002).
- Fitri Anggi, "Pendidikan Karakter Perspektif Al-Quran Hadits Pendahuluan," *Ta'Lim* 1, no. 2 (2018).
- Febliza, Asyti dan Zul Afdal, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, Cetakan ke-13, (2013).
- Hamzah. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara, (2010)
- Hasan, M. I. *Pokok-Pokok materi metodologi penelitian dan aplikasinya*. Jakarta: PT Bumi Askara, (2020).
- Herawati, H. *Perkembangan Kurikulum dan telaah Buku Teks IPS*. Pare-pare: Iain Parepare Nusantara Press, (2020).
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, *Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, (2017).
- Kurniawan, H. *Pengantar praktis penyusunan instrument penelitian*. Yogyakarta: Deepublish Publisher, (2021).
- Nafisah, W. Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Pada Materi Gaya Dan Gerak Di Kelas IV SDN Tanjung Jati, (2021).
- Riduan, Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula, Bandung: Alfa Beta, (2013)
- Ruslan, R. *Metode Penelitian Public Relations dan Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, (2008).
- S, A. *Pengembangan Pembelajaran IPS di SD*. Kencana, (2014).
- Sardiman. *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, (2011).
- Siregar, S. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Rajawali Press, (2012).
- Siregar, S. *Metode Penelitian Kuantitatif: dilengkapi perbandingan perhitungan manual & SPSS Versi 17*. Jakarta: Kencana, (2013).
- Sudijono, A. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, (2012).
- Sugiyono. *Statistik untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta, (2001).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, (2009).

- Sugiyono. *Cara Mudah Menyusun Skripsi, tesis dan Disertasi*. Bandung: Alfabeta, (2013).
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta, (2019).
- Sulaiman, W. *Analisis Regresi Menggunakan SPSS Contoh Kasus dan Pemecahannya*. Yogyakarta: Penerbit Andi, (2004).
- Suryabrata, S. *Metode Penelitian*. Jakarta: Rajawali Press, (2010).
- Schunk, H. D., Paul, R., Pentrich., & Judith L. M. *Motivation In Education: Theory, Research, And Aplication*. United States Of Amerika: Pearson Education, 13, (2010).
- Umniah, H. F. *Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar pada mata pelajaran akidah akhlak siswa kelas XI madrasah aliyah ma'arif 1 punggur*. (2019).
- Uno, B. Hamzah. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksawa, (2010).
- Umar, Husein. *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*. Cet. I; Jakarta: Rajawali Press, (200)8.
- Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, cetakan 1 (Parepare: IAIN Parepare, 2023).
- Yaumi, Muhammad . *Belajar dan mengajar dengan Media & Teknologi*. Cet. I; Makassar: Syahadah, (2017).
- Zahara, M. A., & Jupri, A. R. *The Effect of Microsoft Powerpoint Interactive Learning Media Application on Reading Comprehension Skills of 3rd Grade Elementary School Students for Indonesian Language Subjects*. *Jurnal Paedagogy*, (2021)



Lampiran 1. Kuisisioner Penelitian

I. IDENTITAS RESPONDEN

- 1. Nama =
- 2. Prodi =
- 3. Jenis Kelamin = Laki-Laki Perempuan
- 4. Semester =

II. PETUNJUK PENGISIAN

- 1. Pertanyaan yang ada, mohon dibaca dan dipahami dengan sebaik-baiknya, sehingga tidak ada pernyataan yang tidak terisi atau terlewat.
- 2. Berilah tanda checklist pada jawaban yang Saudara/i pada kolom yang telah disediakan. Pilihan jawaban yang sesuai pendapat atas pernyataan, dengan keterangan di bawah ini :

- SS : Sangat Setuju = 4
- S : Setuju = 3
- TS : Tidak Setuju = 2
- STS : Sangat Tidak Setuju = 1

- 3. Setiap pernyataan hanya membutuhkan satu jawaban saja
- 4. Terimakasih atas partisipasinya

1. Media Power Point

No.	Indikator Variabel	Pilihan Jawaban			
		SS	S	T	TS
1.	Media power point lebih mudah untuk digunakan dalam pembelajaran				

2.	Media power point sulit untuk digunakan dalam pembelajaran				
3.	Saya bisa lebih menangkap dengan jelas materi yang disampaikan dengan media power point				
4.	Melalui penggunaan media power point menjadikan saya lebih bersemangat mengikuti Pelajaran dibandingkan dengan metode ceramah				
5.	Penerapan pembelajaran dengan media power point menjadikan saya lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran				
6.	Media power point sangat membantu proses pembelajaran peserta didik				
7.	Peserta didik dapat berulang-berulang membuka pembelajaran dengan menggunakan power point				
8.	Saya lebih senang dan tertarik dengan menggunakan media pembelajaran power point				
9.	Media power point yang menarik yang penuh gambar dan warna tajam				

10.	Penggunaan media power point membuat saya menjadi lebih termotivasi belajar				
11.	Media power point yang baik menggunakan animasi yang bergerak				
12.	Media power point membantu saya dalam presentasi dikelas				
13.	Saya merasa puas dengan adanya pembelajaran dengan menggunakan media power point				
14.	Pengaplikasian media power point yang efektif ditambah video didalam slidenya				
15.	Permasalahan yang disajikan dalam pembelajaran menggunakan media power point meningkatkan keaktifan saya dalam proses pembelajaran				
16.	Memudahkan dalam meninjau berbagai jenis format data				
17.	Dalam membuat penyajian materi lebih berkesan dan menarik				
18.	Tampilan terlalu menarik dan mudah dicerna				
19.	Efektif dalam berbagai informasi dan komunikasi				
20.	Mudah melihat tugas yang diberikan oleh guru				

2. Motivasi Belajar (Y):

No.	Indikator Variabel	Pilihan Jawaban			
		SS	S	T	TS
1.	Pembelajaran Menggunakan Media Power point Tidak Relavan Dengan Pelajaran IPS Sebab Sebagian Besar Isinya Tidak Dapat Diketahui				
2.	Tugas-Tugas Latihan yang di paparkan dengan animasi Pada Pembelajaran Ini Terlalu Sulit				
3.	Pembelajaran Yang Menggunakan Media Power Point Sangat Abstrak Sehingga Sulit Untuk Dimengerti				
4.	Pembelajaran IPS Menggunakan Media Power Point Sangat Menarik				
5.	Saya tertarik dengan materi pembelajaran IPS yang sedang dijelaskan oleh guru dengan metode pembelajaran yang menarik				
6.	Saya belajar IPS dengan bersungguh-sungguh agar dapat mencapai cita-cita di masa depan				
7.	Saya belajar IPS dengan giat walaupun tidak ada ulangan				
8.	Media Power Point Pada Mata Pelajaran IPS Membuat Saya Bosan				

9.	Saya senang mengerjakan tugas dengan kemampuan yang saya miliki				
10	Saya mendapat hadiah ketika nilai ulangan hari saya mendapat nilai yang tinggi di dalam kelas				
11	Kualitas Pembelajarannya Membuat Saya Sangat Menarik untuk memperhatikan pelajaran				
12	Saya sangat senang dengan pembelajaran IPS dengan model belajar sambil bermain/quiz				
13	Saya suka dengan penyampaian materi dari guru dengan menggunakan alat bantu/media power point pembelajaran IPS				
14	Gaya Pembelajaran Media Power Point Terlihat Membosankan				
15	Saya nyaman belajar IPS dirumah dengan situasi yang kondusif				
16	Model pembelajaran ini sangat menarik				
17	Model Pembelajaran Media Power point Sangat Menarik Perhatian peserta didik				
18	Kualitas media pembelajaran membuatnya sangat menarik				
19	penggunaan media power point pada pembelajaran ips membuat saya bosan				

20	Gaya pembelajaran media power point pada pembelajaran IPS sangat membosankan				
----	--	--	--	--	--

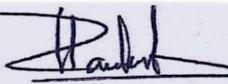
Instrumen telah ditetapkan layak untuk digunakan dalam penelitian mahasiswa tersebut setelah diteliti berdasarkan judulnya.

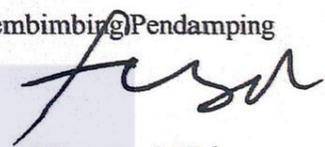
Parepare, 01 Mei 2024

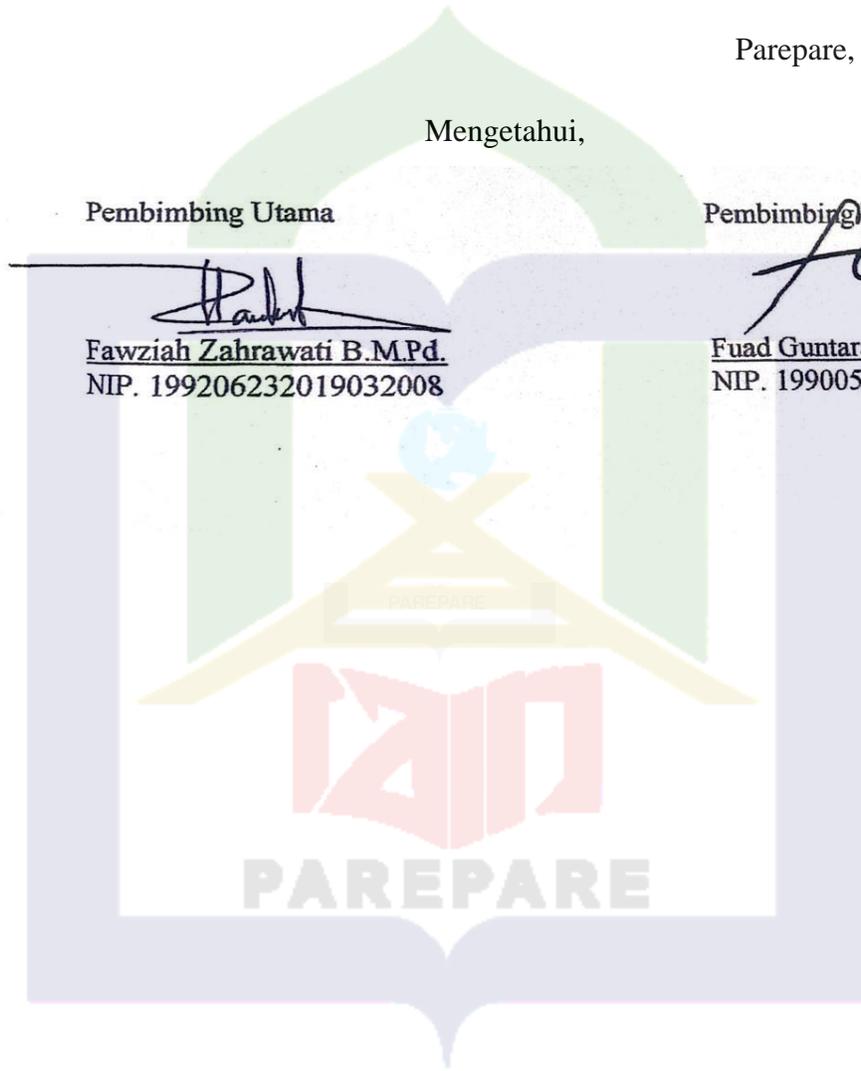
Mengetahui,

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping


Fawziah Zahrawati B.M.Pd.
 NIP. 199206232019032008


Fuad Guntara, M.Pd.
 NIP. 199005272020121014



Lampiran 2.Surat rekomendasi penelitian

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBİYAH
Alamat : Jl. Amal Bakti No. 8, Soreang, Kota Parepare 91132 ☎ (0421) 21307 📠 (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 91110, website : www.iainpare.ac.id email: mail.iainpare.ac.id

Nomor : B-1614/In.39/FTAR.01/PP.00.9/05/2024 17 Mei 2024
Sifat : Biasa
Lampiran : -
H a l : Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian

Yth. WALOKOTA PAREPARE
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
di
KOTA PAREPARE

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama : AZHIM ANSHARY
Tempat/Tgl. Lahir : PINRANG, 15 Juli 1999
NIM : 18.1700.047
Fakultas / Program Studi : Tarbiyah / Tadris IPS
Semester : XII (Dua Belas)
Alamat : BARUGAE, DESA PADAIDI, KEC. MATTIRO BULU, KAB. PINRANG

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah WALOKOTA PAREPARE dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

PENGARUH MEDIA POWER POINT BERBENTUK ANIMASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII SMP NEGERI 10 PAREPARE

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada tanggal 17 Mei 2024 sampai dengan tanggal 02 Juli 2024.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Dekan,

Dr. Zulfah, S.Pd., M.Pd.
NIP 198304202008012010

Tembusan :

1. Rektor IAIN Parepare

Page : 1 of 1, Copyright © afs 2015-2024 - (rahmatullah) Dicetak pada Tgl : 17 May 2024 Jam : 15:47:43

Lampiran 3. Surat Izin Penelitian


SRN IP000360

PEMERINTAH KOTA PAREPARE
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Bandar Madani No. 1 Telp (0421) 23594 Faksimile (0421) 27719 Kode Pos 91111, Email : dpmpptsp@pareparekota.go.id

REKOMENDASI PENELITIAN
Nomor : 360/IP/DPM-PTSP/5/2024

Dasar : 1. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian.
 3. Peraturan Walikota Parepare No. 23 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.

Setelah memperhatikan hal tersebut, maka Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu :

M E N G I Z I N K A N

KEPADA
 NAMA : **AZHIM ANSHARY**

UNIVERSITAS/ LEMBAGA : **INSITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE**
 Jurusan : **TADRIS IPS**

ALAMAT : **BARUGAE, KEC. MATTIRO BULU, KAB. PINRANG**

UNTUK : melaksanakan Penelitian/wawancara dalam Kota Parepare dengan keterangan sebagai berikut :

JUDUL PENELITIAN : **PENGARUH MEDIA POWER POINT BERBENTUK ANIMASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII DI SMP NEGERI 10 PAREPARE**

LOKASI PENELITIAN : **DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KOTA PAREPARE (UPTD SMP NEGERI 10 PAREPARE)**

LAMA PENELITIAN : **21 Mei 2024 s.d 21 Juni 2024**

a. Rekomendasi Penelitian berlaku selama penelitian berlangsung
 b. Rekomendasi ini dapat dicabut apabila terbukti melakukan pelanggaran sesuai ketentuan perundang - undangan

Dikeluarkan di: **Parepare**
 Pada Tanggal : **24 Mei 2024**

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KOTA PAREPARE



Hj. ST. RAHMAH AMIR, ST, MM

Pembina Tk. 1 (IV/b)
NIP. 19741013 200604 2 019

Biaya : Rp. 0.00

Lampiran 4. Surat Selesai Meneliti

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1
 Informasi elektronik dan data elektronik yang dibuat dalam bentuk cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan **Sertifikat Elektronik** yang diterbitkan **BSrE**
 - Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan terdaftar di database DPMPPTSP Kota Parepare (scan QRCode)





PEMERINTAH DAERAH KOTA PAREPARE
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SMP NEGERI 10

Jalan Bau Massepe No. 474 Kota Parepare 91114

Telepon : 0421 21331

Pos-EL : info@smpn10parepare.sch.id Laman:<http://smpn10parepare.sch.id>

SURAT KETERANGAN

Nomor : 422.4/089/SMP.10

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SMP Negeri 10 Parepare menerangkan bahwa :

Nama	: AZHIM ANSHARY
NIM	: 18.1700.047
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Lembaga	: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare
Program Studi	: Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Semester	: XII (Duabelas)
Fakultas	: Tarbiyah
Tujuan	: Penelitian
Alamat	: Jalan Poros Pare Pinrang Dusun Barugae

Yang tersebut namanya di atas telah mengadakan Penelitian di UPTD SMP Negeri 10 Parepare tanggal, 21 Mei s.d.21 Juni 2024 Untuk melengkapi syarat penyusunan skripsi yang berjudul: PENGARUH MEDIA POWER POINT BERBENTUK ANIMASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII DI SMP NEGERI 10 PAREPARE.

Demikian surat keterangan Penelitian ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagai mestinya.

30 Mei 2024

Kepala Sekolah,



JAL AL UDDIN, S. Pd
NIP. 1966222000031007



Lampiran 5. Foto Dokumentasi



Lampiran 6. Data tabulasi dan Uji Validitas Instrument pengaruh media Power Point

Nama siswa	L/P	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20
Achmad Fauzi	L	3	2	3	3	3	3	4	1	4	3	2	3	2	2	3	2	4	4	1	3
Achmad Jawwad	L	3	3	3	3	3	3	4	1	3	2	2	4	1	1	3	2	3	3	2	2
Akil Fais Bisyr	L	3	4	1	3	4	3	1	4	3	3	2	3	1	1	4	2	3	3	2	1
Andi Ayesha																					
Aqeela Sufi	P	3	4	2	4	4	3	1	3	3	2	4	2	3	2	1	3	3	4	3	2
Andi Muhammad																					
Ricky	L	3	3	4	3	4	2	4	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2
Azzahra Nur																					
Nasywa	P	3	4	3	3	3	2	3	2	3	3	2	4	2	2	4	2	3	3	2	2
Danu Lanang																					
Digdaya	L	3	4	3	3	2	2	4	1	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2
Fakhri Hilal																					
Ramadhan B	L	3	4	3	3	3	2	4	1	3	3	2	3	2	2	3	2	4	4	1	2
Fatimah Khumaerah	P	3	4	4	4	3	2	3	1	3	3	1	4	1	1	4	3	3	3	2	2
Febriani Padaunan	P	3	4	4	4	3	2	3	1	2	3	1	4	1	2	4	3	3	3	2	2
Feby Aprilia	P	3	4	4	4	3	2	3	1	2	3	1	4	1	2	4	3	3	3	2	2
Imas Ayu																					
Maharnani	P	3	4	4	4	3	2	3	1	2	3	1	4	1	2	4	3	3	3	2	2
Muhammad Awal																					
Ramadhani	L	4	4	4	4	3	2	4	1	2	3	2	4	2	2	4	2	3	3	1	2

Muhammad Faturrachman	L	4	1	4	4	3	2	3	1	2	3	2	4	3	2	4	2	3	3	1	2
Muhammad Maulan	L	3	2	3	3	3	4	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2
Muhammad Nizar Aqsa Supirman	L	3	4	4	2	3	4	4	2	3	3	3	2	2	4	2	4	4	4	1	1
Muhammad Ruhul Ilham Kaharu	L	3	4	3	2	3	4	4	3	3	2	3	3	2	2	4	2	4	4	2	2
Muhammad Sidik	L	3	3	4	2	3	4	4	3	4	2	2	3	2	2	4	2	4	4	2	4
Muhammad Zulfikar Hamzah	L	3	2	4	4	3	2	4	1	4	4	2	4	1	1	4	1	4	4	1	1
Nabila Putri Salsabilah	p	4	4	3	4	4	3	4	1	4	2	3	4	1	1	4	2	4	4	1	1
Naswah Aulia	P	3	3	3	4	3	4	3	1	4	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2
Nurhaskila	P	3	2	3	3	3	4	4	1	4	3	2	3	2	2	3	2	4	4	1	2
Putri Alika Julyetha	P	4	4	3	4	4	2	4	1	2	2	3	4	1	1	4	2	4	4	1	1
Rahmadani Agus	P	3	2	3	4	3	3	3	1	2	3	2	4	2	1	4	1	3	4	1	1
Ratu Arum Setianingtyas	P	3	4	3	4	3	2	3	1	2	3	2	4	2	1	4	1	3	4	1	1
Rikky Putra Henita	L	3	4	3	3	3	2	4	1	3	3	2	3	2	2	3	2	4	4	1	2
Siti Fatimah Az-Zahra Waris	P	3	4	3	3	3	4	3	2	3	3	2	3	3	2	4	3	3	3	4	2
Sitti Hamlia Najmi	P	3	4	4	4	4	4	3	1	3	3	2	4	1	1	4	2	4	4	1	1

Surendra Adi Basunjaya	L	3	2	3	3	3	4	4	2	3	3	2	3	2	2	3	1	3	3	2	2
Syafira Angreni	P	3	1	3	3	3	4	4	1	3	3	2	3	2	2	3	2	4	4	1	2
Try Adyaksa S	L	3	4	3	3	3	4	4	1	1	3	2	3	2	2	3	2	4	4	1	3
Try Suci	P	3	4	3	3	3	4	4	1	2	2	2	4	1	1	3	2	3	3	2	2
Abdul Infanteri Mahmud	L	3	4	1	3	4	2	1	4	2	3	2	3	1	1	4	2	3	3	2	1
Adinda Cahyani	P	3	3	2	2	4	2	1	3	3	2	4	2	3	2	1	3	3	4	3	2
Ahmad Farel	L	3	2	4	3	4	2	4	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2
Akbar Rizal Alif	L	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	4	2	2	4	2	3	3	2	2
Akmal Dwy Zaqy	L	3	3	3	3	2	3	4	1	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2
Aldy Ramadhana Ali	L	3	1	3	3	3	3	4	1	3	3	2	3	2	2	3	2	4	4	1	2
Aliyyah	P	3	1	4	4	3	3	3	1	3	3	1	4	1	1	4	3	3	3	2	2
Andi Anggraeni Citra Batari	P	3	1	4	4	3	3	3	1	3	3	1	4	1	2	4	3	3	3	2	2
Andi Tirza Saskia Putri	P	3	2	4	4	3	3	3	1	3	3	1	4	1	2	4	3	3	3	2	2
Annisa Fitri Aulia	P	3	1	4	4	3	3	3	1	3	3	1	4	1	2	4	3	3	3	2	2
Fajar	L	4	2	4	4	3	3	4	1	3	3	2	4	2	2	4	2	3	3	1	2
Filzah Syafiqah	P	4	2	4	4	3	3	3	1	3	3	2	4	3	2	4	2	3	3	1	2
Husain Magga Faizal	L	3	2	3	3	3	3	3	2	1	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2

Irma Azhari Sastia	P	3	4	4	2	3	3	4	2	3	3	3	2	2	4	2	4	4	4	1	1
Irsya Amelya	P	3	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	3	2	2	4	2	4	4	2	2
Ludmila Yasin	P	3	3	4	2	3	2	4	3	3	2	2	3	2	2	4	2	4	4	2	4
Muhammad Adri	L	3	2	4	4	3	1	4	1	3	4	2	4	1	1	4	1	4	4	1	1
Muhammad Arham	L	4	4	3	4	4	1	4	1	1	2	3	4	1	1	4	2	4	4	1	1
Muhammad Faiz	L	3	4	3	4	3	1	3	1	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2
Muhammad Fajar Fauzhan	L	3	3	3	3	3	1	4	1	3	3	2	3	2	2	3	2	4	4	1	2
Muhammad Fakhril Al Jaelani	L	4	4	3	4	4	3	4	1	3	2	3	4	1	1	4	2	4	4	1	1
Muhammad Iksan	L	3	3	3	4	3	3	3	1	3	3	2	4	2	1	4	1	3	4	1	1
Muhammad Murdianto	L	3	3	3	4	3	3	3	1	4	3	2	4	2	1	4	1	3	4	1	1
Muhammad Rehan Zyahputra	L	3	2	3	3	3	3	4	1	4	3	2	3	2	2	3	2	4	4	1	2
Muhammad Rias Rasyid Ath	L	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	2	3	3	2	4	3	3	3	4	2
Muhammad Viqram	L	3	3	4	4	4	3	3	1	2	3	2	4	1	1	4	2	4	4	1	1
Nadia Mulia Putri	P	3	2	3	3	3	3	4	2	2	3	2	3	2	2	3	1	3	3	2	2
Nur Widya Kusuma Wardani	P	3	4	3	3	3	3	4	1	2	3	2	3	2	2	3	2	4	4	1	2
Saldi Rezki Aderian Supian	L	3	4	3	3	3	3	4	1	2	3	2	3	2	2	3	2	4	4	1	3

Siti Mutiara	P	3	4	3	3	3	3	4	1	3	2	2	4	1	1	3	2	3	3	2	2
Sukma Utami Muhram	P	3	2	1	3	4	4	1	4	3	3	2	3	1	1	4	2	3	3	2	1
Syntya Sari	P	3	3	2	4	4	3	1	3	3	2	4	2	3	2	1	3	3	4	3	2
Adilla Pratiwi Putri Sastari	P	3	2	4	3	4	2	4	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2
Ahmad Fathurrahman Aqsha Hi	L	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	4	2	2	4	2	3	3	2	2
Andi Maharani Putri	P	3	3	3	3	2	3	4	1	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2
Andi Muhammad Irfan	L	3	3	3	3	3	3	4	1	2	3	2	3	2	2	3	2	4	4	1	2
Arfin Muhammad Sanjani	L	3	2	4	4	3	2	3	1	2	3	1	4	1	1	4	3	3	3	2	2
Arvanita	P	3	2	4	4	3	1	3	1	2	3	1	4	1	2	4	3	3	3	2	2
Davina Avril	P	3	1	4	4	3	3	3	1	2	3	1	4	1	2	4	3	3	3	2	2
Dhafa Akbar Pratama	L	3	2	4	4	3	4	3	1	2	3	1	4	1	2	4	3	3	3	2	2
Duta Dwi Prasetyo	L	4	2	4	4	3	3	4	1	2	3	2	4	2	2	4	2	3	3	1	2
Khaerunnisa	P	4	2	4	4	3	4	3	1	2	3	2	4	3	2	4	2	3	3	1	2
Khalilah	P	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2

Khalisa Kirana																					
Muhlis	P	3	4	4	2	3	3	4	2	2	3	3	2	2	4	2	4	4	4	1	1
Khalisha	P	3	4	3	2	3	3	4	3	3	2	3	3	2	2	4	2	4	4	2	2
Muh. Jeffry	L	3	4	4	2	3	3	4	3	3	2	2	3	2	2	4	2	4	4	2	4
Muhaimin Basri	L	3	2	4	4	3	3	4	1	1	4	2	4	1	1	4	1	4	4	1	1
Muhammad Afghan																					
Musakkir	L	4	4	3	4	4	3	4	1	3	2	3	4	1	1	4	2	4	4	1	1
Muhammad Alfito	L	3	4	3	4	3	3	3	1	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2
Muhammad Aqiel																					
Iman	L	3	4	3	3	3	3	4	1	3	3	2	3	2	2	3	2	4	4	1	2
Muhammad Dhava																					
Jamaluddin	L	4	4	3	4	4	4	4	1	3	2	3	4	1	1	4	2	4	4	1	1
Muhammad Naufal																					
Rahman	L	3	2	3	4	3	4	3	1	2	3	2	4	2	1	4	1	3	4	1	1
Muhammad tegar																					
Ramadhan	L	3	2	3	4	3	4	3	1	3	3	2	4	2	1	4	1	3	4	1	1
Muhria Salsabila	P	3	1	3	3	3	2	4	1	3	3	2	3	2	2	3	2	4	4	1	2
Nadiyah Ulfiyah	P	3	3	3	3	3	1	3	2	2	3	2	3	3	2	4	3	3	3	4	2
Nailah	P	3	2	4	4	4	1	3	1	2	3	2	4	1	1	4	2	4	4	1	1
Nurul Aulia	P	3	3	3	3	3	1	4	2	2	3	2	3	2	2	3	1	3	3	2	2
Nurwangsa Fadelia	P	3	4	3	3	3	1	4	1	2	3	2	3	2	2	3	2	4	4	1	2
Riwaldi	P	3	1	3	3	3	2	4	1	2	3	2	3	2	2	3	2	4	4	1	3
Sitti Hajar Ganes	P	3	4	3	3	3	2	4	1	2	2	2	4	1	1	3	2	3	3	2	2

Sitti Tanwiyah Zulayka Azzahra	P	3	3	1	3	4	3	1	4	2	3	2	3	1	1	4	2	3	3	2	1
Wilda	P	3	4	2	4	4	2	1	3	2	2	4	2	3	2	1	3	3	4	3	2
Syamsul Bahri	L	3	4	4	3	4	3	4	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2
Aan Arinata	L	3	4	3	3	3	3	3	2	2	3	2	4	2	2	4	2	3	3	2	2
Achmad Muslimin	L	3	3	3	3	2	3	4	1	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2
Adelia Yudistir	L	3	3	3	3	3	3	4	1	2	3	2	3	2	2	3	2	4	4	1	2
Aditya Ardani	L	3	1	4	4	3	3	3	1	2	3	1	4	1	1	4	3	3	3	2	2
Adrian	L	3	3	4	4	3	3	3	1	2	3	1	4	1	2	4	3	3	3	2	2
Adyilia Nursyifah Amelia	P	3	3	4	4	3	3	3	1	2	3	1	4	1	2	4	3	3	3	2	2
Andi Miftahul Jannah	P	3	3	4	4	3	3	3	1	2	3	1	4	1	2	4	3	3	3	2	2
Andi Muhammad Adli	L	4	2	4	4	3	3	4	1	2	3	2	4	2	2	4	2	3	3	1	2
Asty Nirwana Bahri	P	4	1	4	4	3	4	3	1	2	3	2	4	3	2	4	2	3	3	1	2
Bagus Ramadhan Gunarto	L	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2
Della Sabrina	P	3	2	4	2	3	3	4	2	2	3	3	2	2	4	2	4	4	4	1	1
Dzaky Dzul Hannan	L	3	2	3	2	3	4	4	3	2	2	3	3	2	2	4	2	4	4	2	2
Fadia Fadilla Ali	P	3	4	4	2	3	4	4	3	2	2	2	3	2	2	4	2	4	4	2	4
Medi Anisa Putri	P	3	2	4	4	3	4	4	1	2	4	2	4	1	1	4	1	4	4	1	1

Muh. Hidayat Annas	L	4	4	3	4	4	4	4	1	2	2	3	4	1	1	4	2	4	4	1	1
Muhammad Afdil Iskandar	L	3	4	3	4	3	4	3	1	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2
Muhammad Ali Hasnan	L	3	4	3	3	3	2	4	1	2	3	2	3	2	2	3	2	4	4	1	2
Muhammad Bintang Ramadhan J	L	4	4	3	4	4	2	4	1	2	2	3	4	1	1	4	2	4	4	1	1
Muhammad Nabil Tsaqib	L	3	2	3	4	3	2	3	1	2	3	2	4	2	1	4	1	3	4	1	1
Nabil Alif Abrisam	L	3	2	3	4	3	2	3	1	2	3	2	4	2	1	4	1	3	4	1	1
Nahda Ameliya Resliyanta	P	3	1	3	3	3	2	4	1	2	3	2	3	2	2	3	2	4	4	1	2
Nur Armina Arifin	P	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	4	3	3	3	4	2
Resky Juwita Anugrah	P	3	3	4	4	4	3	3	1	2	3	2	4	1	1	4	2	4	4	1	1
Resky Awaliyah	P	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	2	3	2	2	3	1	3	3	2	2
Risman Adit Triputra	L	3	3	3	3	3	3	4	1	4	3	2	3	2	2	3	2	4	4	1	2
Ruslang	L	3	2	3	3	3	3	4	1	4	3	2	3	2	2	3	2	4	4	1	3
Tesalonika Mathilda	P	3	2	3	3	3	3	4	1	4	2	2	4	1	1	3	2	3	3	2	2

Zahra Aulia Juharto	P	3	1	1	3	4	3	1	4	4	3	2	3	1	1	4	2	3	3	2	1
Zakila Azzahra																					
Nashir	P	3	3	2	4	4	3	1	3	4	2	4	2	3	2	1	3	3	4	3	2
Zulfitriah Ramadhan	L	3	4	4	3	4	3	4	2	4	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2
Aditya	L	3	2	3	3	3	3	3	2	4	3	2	4	2	2	4	2	3	3	2	2
Ahmad Mushfiq	L	3	2	3	3	2	3	4	1	4	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2
Andi Amelia	P	3	1	3	3	3	3	4	1	4	3	2	3	2	2	3	2	4	4	1	2
Arya	L	3	2	4	4	3	3	3	1	1	3	1	4	1	1	4	3	3	3	2	2
Awal Ramadhan	L	3	4	4	4	3	3	3	1	4	3	1	4	1	2	4	3	3	3	2	2
Farlan Al Fatih	L	3	4	4	4	3	3	3	1	4	3	1	4	1	2	4	3	3	3	2	2
Fikri Ayyu																					
Darmawan	L	3	4	4	4	3	3	3	1	1	3	1	4	1	2	4	3	3	3	2	2



INSTITUTE PAREPARE

UNIVERSITY OF STATE OF ISLAMIC

Lampiran 6. Data tabulasi dan Uji Validitas Instrument Motivasi belajar

Nama	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20
Achmad Fauzi	3	3	2	2	1	3	2	3	3	2	2	3	4	3	1	2	3	1	4	3
Achmad Jawwad	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	4	2	2	3	2	2	3	2	1
Akil Fais Bisyr	4	3	3	2	1	3	2	3	2	2	3	4	3	2	2	3	1	4	2	3
Andi Ayesha Aqeela Sufi	3	3	4	2	2	3	2	3	2	1	4	3	4	1	2	4	2	3	2	2
Andi Muhammad Ricky	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2
Azzahra Nur Nasywa	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	4	3	2	2	4	2	4	2	2
Danu Lanang Digdaya	3	3	2	2	1	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2
Fakhri Hilal Ramadhan B	3	3	2	2	1	3	2	2	2	2	3	4	3	1	2	3	1	4	2	1
Fatimah Khumaerah	2	3	3	2	1	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	1
Febriani Padaunan	2	3	3	2	1	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	1
Feby Aprilia	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2
Imas Ayu Maharnani	2	3	3	2	1	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	1
Muhammad Awal Ramadhani	2	3	3	1	2	3	2	3	2	3	4	3	3	2	2	3	1	4	2	2
Muhammad Faturrachman	2	3	3	1	2	3	2	3	2	3	4	3	3	2	2	3	1	4	2	2
Muhammad Maulan	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2
Muhammad Nizar Aqsa Supirman	3	3	1	1	1	3	1	4	1	1	4	4	4	1	1	4	1	4	1	1

Muhammad Ruhul Ilham Kaharu	3	3	1	1	1	3	1	4	4	1	1	4	4	1	1	4	1	4	2	2
Muhammad Sidik	3	3	3	1	1	3	1	4	1	1	4	4	4	1	1	4	1	4	2	2
Muhammad Zulfikar Hamzah	3	4	4	1	1	4	2	4	1	1	4	4	4	1	1	4	1	4	2	1
Nabila Putri Salsabilah	4	4	3	1	2	4	1	1	1	2	4	4	4	1	1	4	1	4	2	2
Naswah Aulia	3	3	2	2	1	3	2	4	2	2	3	4	3	2	2	3	2	3	2	3
Nurhaskila	3	3	2	2	1	3	2	3	2	2	3	4	3	1	2	3	1	4	2	1
Putri Alika Julyetha	4	4	3	1	2	4	1	1	1	2	4	4	4	1	1	4	1	4	2	2
Rahmadani Agus	3	4	3	1	1	3	1	3	2	2	4	4	3	1	1	4	1	4	2	2
Ratu Arum Setianingtyas	3	4	3	1	1	3	1	3	2	2	4	4	3	1	1	4	1	4	2	2
Rikky Putra Henita	3	3	2	2	1	3	2	3	2	2	3	4	3	1	2	3	1	4	2	1
Siti Fatimah Az-Zahra Waris	3	3	3	2	2	3	1	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2
Sitti Hamlia Najmi	4	4	3	1	1	4	1	4	1	1	4	4	3	1	1	4	1	4	1	4
Surendra Adi Basunjaya	3	3	3	2	2	3	2	2	1	2	4	4	4	2	2	3	2	4	1	1
Syafira Angreni	3	3	2	2	1	3	2	3	2	2	3	4	3	1	2	3	1	4	2	1
Try Adyaksa S	3	3	2	2	1	3	2	3	3	2	2	3	4	3	1	2	3	1	4	3
Try Suci	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	4	2	2	3	2	2	3	2	1
Abdul Infanteri Mahmud	4	3	3	2	1	3	2	3	2	2	3	4	3	2	2	3	1	4	2	3
Adinda Cahyani	3	3	4	2	2	3	2	3	2	1	4	3	4	1	2	4	2	3	2	2
Ahmad Farel	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2
Akbar Rizal Alif	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	4	3	2	2	4	2	4	2	2

Akmal Dwy Zaqy	3	3	2	2	1	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2
Aldy Ramadhana Ali	3	3	2	2	1	3	2	2	2	2	3	4	3	1	2	3	1	4	2	1
Aliyyah	2	3	3	2	1	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	1
Andi Anggraeni Citra Batari	2	3	3	2	1	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	1
Andi Tirza Saskia Putri	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2
Annisa Fitri Aulia	2	3	3	2	1	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	1
Fajar	2	3	3	1	2	3	2	3	2	3	4	3	3	2	2	3	1	4	2	2
Filzah Syafiqah	2	3	3	1	2	3	2	3	2	3	4	3	3	2	2	3	1	4	2	2
Husain Magga Faizal	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2
Irma Azhari Sastia	3	3	1	1	1	3	1	4	1	1	4	4	4	1	1	4	1	4	1	1
Irsya Amelya	3	3	1	1	1	3	1	4	4	1	1	4	4	1	1	4	1	4	2	2
Ludmila Yasin	3	3	3	1	1	3	1	4	1	1	4	4	4	1	1	4	1	4	2	2
Muhammad Adri	3	4	4	1	1	4	2	4	1	1	4	4	4	1	1	4	1	4	2	1
Muhammad Arham	4	4	3	1	2	4	1	1	1	2	4	4	4	1	1	4	1	4	2	2
Muhammad Faiz	3	3	2	2	1	3	2	4	2	2	3	4	3	2	2	3	2	3	2	3
Muhammad Fajar Fauzhan	3	3	2	2	1	3	2	3	2	2	3	4	3	1	2	3	1	4	2	1
Muhammad Fakhril Al Jaelani	4	4	3	1	2	4	1	1	1	2	4	4	4	1	1	4	1	4	2	2
Muhammad Iksan	3	4	3	1	1	3	1	3	2	2	4	4	3	1	1	4	1	4	2	2
Muhammad Murdianto	3	4	3	1	1	3	1	3	2	2	4	4	3	1	1	4	1	4	2	2
Muhammad Rehan Zyahputra	3	3	2	2	1	3	2	3	2	2	3	4	3	1	2	3	1	4	2	1

Muhammad Rias Rasyid Ath	3	3	3	2	2	3	1	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2
Muhammad Viqram	4	4	3	1	1	4	1	4	1	1	4	4	3	1	1	4	1	4	1	4
Nadia Mulia Putri	3	3	3	2	2	3	2	2	1	2	4	4	4	2	2	3	2	4	1	1
Nur Widya Kusuma Wardani	3	3	2	2	1	3	2	3	2	2	3	4	3	1	2	3	1	4	2	1
Saldi Rezki Aderian Supian	3	3	2	2	1	3	2	3	3	2	2	3	4	3	1	2	3	1	4	3
Siti Mutiara	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	4	2	2	3	2	2	3	2	1
Sukma Utami Muhram	4	3	3	2	1	3	2	3	2	2	3	4	3	2	2	3	1	4	2	3
Syntya Sari	3	3	4	2	2	3	2	3	2	1	4	3	4	1	2	4	2	3	2	2
Adilla Pratiwi Putri Sastari	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2
Ahmad Fathurrahman Aqsha Hi	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	4	3	2	2	4	2	4	2	2
Andi Maharani Putri	3	3	2	2	1	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2
Andi Muhammad Irfan	3	3	2	2	1	3	2	2	2	2	3	4	3	1	2	3	1	4	2	1
Arfin Muhammad Sanjani	2	3	3	2	1	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	1
Arvanita	2	3	3	2	1	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	1
Davina Avril	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2
Dhafa Akbar Pratama	2	3	3	2	1	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	1
Duta Dwi Prasetyo	2	3	3	1	2	3	2	3	2	3	4	3	3	2	2	3	1	4	2	2
Khaerunnisa	2	3	3	1	2	3	2	3	2	3	4	3	3	2	2	3	1	4	2	2
Khalilah	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2
Khalisa Kirana Muhlis	3	3	1	1	1	3	1	4	1	1	4	4	4	1	1	4	1	4	1	1

Khalisha	3	3	1	1	1	3	1	4	4	1	1	4	4	1	1	4	1	4	2	2
Muh. Jeffry	3	3	3	1	1	3	1	4	1	1	4	4	4	1	1	4	1	4	2	2
Muhaimin Basri	3	4	4	1	1	4	2	4	1	1	4	4	4	1	1	4	1	4	2	1
Muhammad Afghan Musakkir	4	4	3	1	2	4	1	1	1	2	4	4	4	1	1	4	1	4	2	2
Muhammad Alfito	3	3	2	2	1	3	2	4	2	2	3	4	3	2	2	3	2	3	2	3
Muhammad Aqiel Iman	3	3	2	2	1	3	2	3	2	2	3	4	3	1	2	3	1	4	2	1
Muhammad Dhava Jamaluddin	4	4	3	1	2	4	1	1	1	2	4	4	4	1	1	4	1	4	2	2
Muhammad Naufal Rahman	3	4	3	1	1	3	1	3	2	2	4	4	3	1	1	4	1	4	2	2
Muhammad tegar Ramadhan	3	4	3	1	1	3	1	3	2	2	4	4	3	1	1	4	1	4	2	2
Muhria Salsabila	3	3	2	2	1	3	2	3	2	2	3	4	3	1	2	3	1	4	2	1
Nadiyah Ulfiyah	3	3	3	2	2	3	1	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2
Nailah	4	4	3	1	1	4	1	4	1	1	4	4	3	1	1	4	1	4	1	4
Nurul Aulia	3	3	3	2	2	3	2	2	1	2	4	4	4	2	2	3	2	4	1	1
Nurwangsa Fadelia	3	3	2	2	1	3	2	3	2	2	3	4	3	1	2	3	1	4	2	1
Riwaldi	3	3	2	2	1	3	2	3	3	2	2	3	4	3	1	2	3	1	4	3
Sitti Hajar Ganes	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	4	2	2	3	2	2	3	2	1
Sitti Tanwiyah Zulayka Azzahra	4	3	3	2	1	3	2	3	2	2	3	4	3	2	2	3	1	4	2	3
Wilda	3	3	4	2	2	3	2	3	2	1	4	3	4	1	2	4	2	3	2	2

Syamsul Bahri	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2
Aan Arinata	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	4	3	2	2	4	2	4	2	2
Achmad Muslimin	3	3	2	2	1	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2
Adelia Yudistir	3	3	2	2	1	3	2	2	2	2	3	4	3	1	2	3	1	4	2	1
Aditya Ardani	2	3	3	2	1	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	1
Adrian	2	3	3	2	1	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	1
Adyilia Nursyifah Amelia	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2
Andi Miftahul Jannah	2	3	3	2	1	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	1
Andi Muhammad Adli	2	3	3	1	2	3	2	3	2	3	4	3	3	2	2	3	1	4	2	2
Asty Nirwana Bahri	2	3	3	1	2	3	2	3	2	3	4	3	3	2	2	3	1	4	2	2
Bagus Ramadhan Gunarto	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2
Della Sabrina	3	3	1	1	1	3	1	4	1	1	4	4	4	1	1	4	1	4	1	1
Dzaky Dzul Hannan	3	3	1	1	1	3	1	4	4	1	1	4	4	1	1	4	1	4	2	2
Fadia Fadilla Ali	3	3	3	1	1	3	1	4	1	1	4	4	4	1	1	4	1	4	2	2
Medi Anisa Putri	3	4	4	1	1	4	2	4	1	1	4	4	4	1	1	4	1	4	2	1
Muh. Hidayat Annas	4	4	3	1	2	4	1	1	1	2	4	4	4	1	1	4	1	4	2	2
Muhammad Afdil Iskandar	3	3	2	2	1	3	2	4	2	2	3	4	3	2	2	3	2	3	2	3
Muhammad Ali Hasnan	3	3	2	2	1	3	2	3	2	2	3	4	3	1	2	3	1	4	2	1
Muhammad Bintang Ramadhan J	4	4	3	1	2	4	1	1	1	2	4	4	4	1	1	4	1	4	2	2
Muhammad Nabil Tsaqib	3	4	3	1	1	3	1	3	2	2	4	4	3	1	1	4	1	4	2	2
Nabil Alif Abrisam	3	4	3	1	1	3	1	3	2	2	4	4	3	1	1	4	1	4	2	2
Nahda Ameliya Resliyanta	3	3	2	2	1	3	2	3	2	2	3	4	3	1	2	3	1	4	2	1

Nur Armina Arifin	3	3	3	2	2	3	1	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2
Resky Juwita Anugrah	4	4	3	1	1	4	1	4	1	1	4	4	3	1	1	4	1	4	1	4
Resky Awaliyah	3	3	3	2	2	3	2	2	1	2	4	4	4	2	2	3	2	4	1	1
Risman Adit Triputra	3	3	2	2	1	3	2	3	2	2	3	4	3	1	2	3	1	4	2	1
Ruslang	3	3	2	2	1	3	2	3	3	2	2	3	4	3	1	2	3	1	4	3
Tesalonika Mathilda	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	4	2	2	3	2	2	3	2	1
Zahra Aulia Juharto	4	3	3	2	1	3	2	3	2	2	3	4	3	2	2	3	1	4	2	3
Zakila Azzahra Nashir	3	3	4	2	2	3	2	3	2	1	4	3	4	1	2	4	2	3	2	2
Zulfitriah Ramadhan	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2
Aditya	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	4	3	2	2	4	2	4	2	2
Ahmad Mushfiq	3	3	2	2	1	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2
Andi Amelia	3	3	2	2	1	3	2	2	2	2	3	4	3	1	2	3	1	4	2	1
Arya	2	3	3	2	1	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	1
Awal Ramadhan	2	3	3	2	1	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	1
Farlan Al Fatih	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2
Fikri Ayyu Darmawan	2	3	3	2	1	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	1



PAREPARE

Lampiran 7. Output Data SPSS

NO	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	TOTAL
1	4	4	3	3	4	3	3	3	2	3	3	2	1	4	42
2	3	4	3	2	4	4	3	3	3	2	4	4	3	4	46
3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	35
4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	39
5	3	3	4	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	37
6	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	38
7	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	40
8	4	4	4	4	2	4	4	1	4	4	4	4	2	2	47
9	3	3	3	3	2	3	4	2	2	3	4	3	4	2	41
10	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	38
11	4	3	3	3	2	2	4	3	3	3	4	4	3	2	43
12	4	4	4	4	4	4	3	4	3	2	3	3	3	3	48
13	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	3	3	2	3	46
14	4	4	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	45
15	4	4	4	4	4	4	4	2	2	3	2	3	3	3	46
16	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	4	2	40
17	4	4	4	4	3	3	2	1	1	3	4	4	3	3	43
18	4	4	3	4	3	4	3	2	4	4	3	3	2	2	45
19	3	3	2	3	3	4	3	2	3	4	3	3	3	3	42
20	4	4	3	3	4	3	3	3	2	3	3	2	1	4	42
21	3	4	3	2	4	4	3	3	2	4	4	4	3	4	46
22	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	35
23	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	39
24	3	3	4	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	37
25	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	38
26	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	40
27	4	4	4	4	2	4	4	1	4	4	4	4	2	2	47
28	3	3	3	3	2	3	4	2	2	3	4	3	4	2	41
29	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	38
30	4	3	3	3	2	2	4	3	3	3	4	4	3	2	43
31	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	2	3	3	3	48
32	4	4	4	4	4	4	3	2	3	3	3	3	2	3	46
33	4	4	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	45
34	4	4	4	4	4	4	4	2	2	3	2	3	3	3	46
35	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	4	2	40
36	4	4	4	4	3	3	2	1	1	3	4	4	3	3	43
37	4	4	3	4	3	4	3	2	4	4	3	3	2	2	45
38	3	3	2	3	3	4	3	2	3	4	3	3	3	3	42
39	4	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	2	4	50
40	4	4	4	4	3	2	4	2	4	3	2	1	3	3	43
41	4	3	2	2	1	4	4	4	4	3	2	1	2	3	39
42	3	2	3	4	2	2	3	2	2	2	4	2	4	4	39
43	4	4	3	4	2	4	3	2	2	4	4	3	3	2	44
44	3	3	4	3	4	3	4	2	3	3	4	4	1	1	42
45	4	3	3	4	3	3	4	2	3	4	3	4	1	1	42
46	3	3	2	3	3	3	4	2	3	3	3	3	2	2	39
47	3	2	3	4	2	2	3	4	3	4	3	3	4	3	43
48	3	2	3	4	2	3	3	3	4	3	3	4	3	3	43
															2026

NO	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15	TOTAL
1	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	49
2	4	4	2	4	3	4	2	3	3	4	3	2	4	4	4	50
3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	47
4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	2	3	4	3	3	3	47
5	3	4	3	2	1	3	2	1	3	2	3	4	3	2	2	38
6	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	4	48
7	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	4	4	47
8	4	4	4	3	4	1	1	1	4	4	4	4	4	4	4	50
9	2	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	53
10	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	43
11	2	3	3	3	2	4	3	3	3	3	4	3	3	2	3	44
12	4	3	4	1	1	1	1	2	3	2	4	4	4	4	4	42
13	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	4	3	3	3	2	43
14	3	4	3	3	3	4	3	2	3	3	2	3	3	3	2	44
15	3	4	4	4	2	4	3	3	3	3	3	4	3	4	2	49
16	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	2	4	3	4	47
17	2	1	3	3	3	2	4	4	3	2	2	3	1	2	1	36
18	4	4	2	2	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	49
19	3	3	4	3	4	3	2	3	3	3	4	3	4	3	3	48
20	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	49
21	4	4	2	4	3	4	2	3	3	4	3	2	4	4	4	50
22	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	47
23	3	4	3	3	3	4	3	3	3	2	3	4	3	3	3	47
24	3	4	3	2	1	3	2	1	3	2	3	4	3	2	2	38
25	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	4	48
26	4	3	4	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	4	4	47
27	4	4	4	3	4	1	1	1	4	4	4	4	4	4	4	50
28	2	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	53
29	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	43
30	2	3	3	3	2	4	3	3	3	3	4	3	3	2	3	44
31	4	3	4	1	1	1	1	2	3	2	4	4	4	4	4	42
32	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	4	4	3	3	2	43
33	3	4	3	3	3	4	3	2	3	3	2	3	3	3	2	44
34	3	4	4	4	2	4	3	3	3	3	3	4	3	4	2	49
35	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	2	4	3	4	47
36	2	1	3	3	3	2	4	4	3	2	2	3	1	2	1	36
37	4	4	2	2	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	49
38	3	3	4	3	4	3	2	3	3	3	4	3	4	3	3	48
39	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	58
40	4	3	4	3	2	1	2	4	3	2	4	4	3	3	1	43
41	4	3	4	3	2	3	4	2	2	3	2	4	2	3	1	42
42	3	2	3	4	3	4	2	4	3	4	2	1	4	1	4	44
43	4	3	4	3	4	2	4	3	4	2	4	4	2	4	3	50
44	2	3	4	3	4	4	3	2	4	4	3	4	4	4	4	52
45	2	4	4	3	4	4	3	2	4	4	3	4	4	4	4	53
46	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	4	4	4	4	46
47	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	57
48	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	57
																2250

Lampiran 8. Hasil Uji Analisis Data

Statistics

Pretest_Ekperimen

N	Valid	31
	Missing	0
Mean		76.23
Std. Error of Mean		.951
Median		75.00
Mode		70
Std. Deviation		5.296
Variance		28.047
Range		15
Minimum		70
Maximum		85
Sum		2363

Pretest_Ekperimen

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 70	8	25.8	25.8	25.8
73	6	19.4	19.4	45.2
75	3	9.7	9.7	54.8
78	1	3.2	3.2	58.1
79	1	3.2	3.2	61.3
80	7	22.6	22.6	83.9
83	1	3.2	3.2	87.1
85	4	12.9	12.9	100.0
Total	31	100.0	100.0	

Statistics

Pretest_Kontrol

N	Valid	30
	Missing	1
Mean		78.57
Std. Error of Mean		.502
Median		80.00
Mode		80
Std. Deviation		2.750
Variance		7.564
Range		13
Minimum		72
Maximum		85
Sum		2357

Independent Samples 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
Hasil Media Power Point	Equal variances assumed	2.025	.160	3.025	59	.004	5.019	1.659	1.699	8.340
	Equal variances not assumed			3.037	56.446	.004	5.019	1.653	1.709	8.329

Tests of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Media Power Point						
Pre-Test Eksperimen (Project Based Learning)	.180	31	.012	.880	31	.002
Post-Test Eksperimen (Project Based Learnings)	.148	31	.083	.967	31	.437
Pre-Test Kontrol (Konvensional)	.232	30	.000	.924	30	.034
Post-Test Kontrol (Konvensional)	.123	30	.200*	.966	30	.437

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

BIODATA PENULIS



Azhim Anshary, lahir di Parepare, 15 Juli 1999, yang saat ini berusia 24 tahun anak dari pasangan suami istri Bapak Wello dan Ibu Andi Isma Memulai pendidikan dibangku Sekolah Dasar (SDN) 166 Kariango. Kemudian melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMPN 1 Mattirobulu. Kemudian melanjutkan pendidikan kejenjang Sekolah Menengah di SMK NEGERI 3 Parepare. Selanjutnya melanjutkan jenjang pendidikan perguruan tinggi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kota Parepare dengan memilih Fakultas Tarbiyah dengan Program Studi Tadris IPS Terdaftar sebagai mahasiswa baru pada tahun 2018 akhirnya telah menyelesaikan pendidikan Strata 1 (S1) pada tahun 2024. Penulis mengajukan judul skripsi sebagai tugas akhir, yakni, “Pengaruh Media Power Point Berbentuk Animasi Terhadap Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 10 Parepare” akhir kata penulis mengucapkan rasa Syukur kepada Allah SWT dan seluruh pihak yang telah membantu atas terselesaikannya skripsi ini dan semoga skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan.