

HUBUNGAN PENGGUNAAN MEDIA POWER POINT TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR IPS TERPADU PADA MATERI FLORA FAUNA
KELAS VII di MTsN 2 PONOROGO TAHUN AJARAN 2020/2021

SKRIPSI



OLEH:

DEVINDA RAMADANTY

NIM . 211417002

JURUSAN TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PONOROGO

APRIL 2021

ABSTRAK

Ramadanty, Devinda. 2021. *Hubungan Penggunaan Media Power Point Terhadap Motivasi Belajar IPS Terpadu Pada Materi Flora Fauna Kelas VII di MTsN 2 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021*. Skripsi, Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing Prof. Dr. Hj. Siti Maryam, M. Ag.

Kata Kunci: Power Point, Motivasi Belajar, IPS Terpadu, MTsN 2 Ponorogo

Motivasi belajar merupakan dorongan baik dari luar maupun dari dalam diri seseorang untuk belajar. Keberhasilan proses belajar siswa salah satunya adalah karena motivasi belajarnya. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan selalu berusaha untuk memahami dan menghalau segala permasalahan-permasalahan yang menghambatnya dalam proses belajar. Penelitian ini dilatar belakangi pada saat magang 1 yang telah dilakukan, pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih menggunakan cara yang konvensional. Guru menyampaikan materi dengan ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran. Siswa terlihat mengantuk dan kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan penggunaan media power point terhadap motivasi belajar IPS terpadu pada materi Flora dan Fauna kelas VII di MTsN 2 Ponorogo.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Dalam penelitian ini populasinya adalah siswa kelas VII yang berjumlah 347 siswa, sampel yang digunakan berjumlah 2 kelas yakni kelas VII D dan VII L yang berjumlah 55 siswa. Penelitian ini menggunakan angket sebagai instrumen pengumpulan datanya dengan jumlah soal sebanyak 13 soal untuk penggunaan media power point dan 13 soal untuk motivasi belajar siswa. Jawaban angket berbentuk pilihan ganda (A, B, C, D, E). Rumus yang digunakan untuk mengetahui tingkat hubungan penggunaan media power point dengan motivasi belajar siswa adalah rumus product moment dari person.

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan diperoleh data sebagai berikut: 1) Nilai koefisien korelasi (r_o)= 0,44 lebih besar jika dibandingkan dengan nilai r tabel product moment dengan signifikansi 5% = 0,266 % maupun 1%= 0,345%. 2) Nilai 0,44 jika dikonsultasikan dengan tabel product moment berada diantara rentang nilai 0,40 – 0,80 hal ini berada pada kategori cukup. Jadi dapat diartikan bahwa penggunaan media power point dan motivasi belajar siswa memiliki tingkat keeratan yang cukup. Arah korelasinya positif, karena adanya kesejajaran antara penggunaan media power point dan motivasi belajar siswa. 3) Berdasarkan hasil uji analisis koefisien determinasi pengaruh penggunaan media power point terhadap motivasi belajar siswa sebesar 19, 36 %, dan 80, 64 % dipengaruhi oleh faktor lain.

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara :

Nama : Devinda Ramadanty

NIM : 211417002

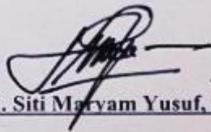
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul : Hubungan Penggunaan Media Power Point Terhadap Motivasi Belajar IPS
Terpadu pada Materi Flora Fauna Kelas VII di MTsN 2 Ponorogo Tahun
Ajaran 2020/2021

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah.

Pembimbing



Prof. Dr. Hj. Siti Maryam Yusuf, M.Ag.

Ponorogo, 18 Maret 2021

NIP. 195705061983032002

Mengetahui,

Ketua



Muhammad Widda Djuhan, S.Ag., M.Si.

NIP. 197207241998031003

P O N O R O G O



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

PENGESAHAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : DEVINDA RAMADANTY
NIM : 211417002
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Hubungan Penggunaan Media Power Point Terhadap Motivasi Belajar IPS
Terpadu Pada Materi Flora Fauna Kelas VII di MTsN 2 Ponorogo Tahun
Ajaran 2020/2021

Telah dipertahankan pada sidang Munaqosah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut
Agama Islam Negeri Ponorogo, Pada:

Hari : Kamis

Tanggal: 29 April 2021

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Tadris Ilmu
Pengetahuan Sosial, pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 5 Mei 2021

Ponorogo, 07 Mei 2021

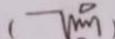
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



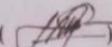
Dr. Muhammad Munir, Lc, M. Ag.

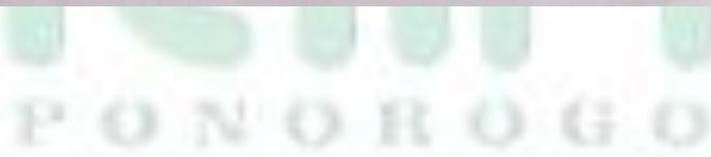
196807051999031001

Tim Penguji Skripsi :

1. Ketua Sidang : Dr. MOH. MIFTACHUL CHOIRI, MA ()

2. Penguji I : Dr. MUKHIBAT, M. Ag ()

3. Penguji II : Prof. Dr. SITI MARYAM YUSUF, M. Ag () )



SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

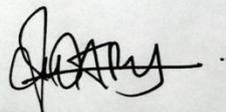
Yang Bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Devinda Ramadanty
NIM : 211417002
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Hubungan Penggunaan Media *Power Point* Terhadap
Motivasi Belajar IPS Terpadu pada Materi Flora Fauna
Kelas VII di MTs N 2 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021

Menyatakan bahwa naskah skripsi / tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di etheses.iainponorogo.ac.id. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis .

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 27 Mei 2021



Devinda Ramadanty
211417002

P O N O R O G O

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nam : Devinda Ramadanty

NIM : 211417002

Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul : Hubungan Penggunaan Media Power Point Terhadap Motivasi Belajar IPS Terpadu Pada Materi Flora Fauna Kelas VII di MTsN 2 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021

Dengan ini, menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adaah benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilan alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 13 April 2021

Yang Membuat Pernyataan



Devinda Ramadanty

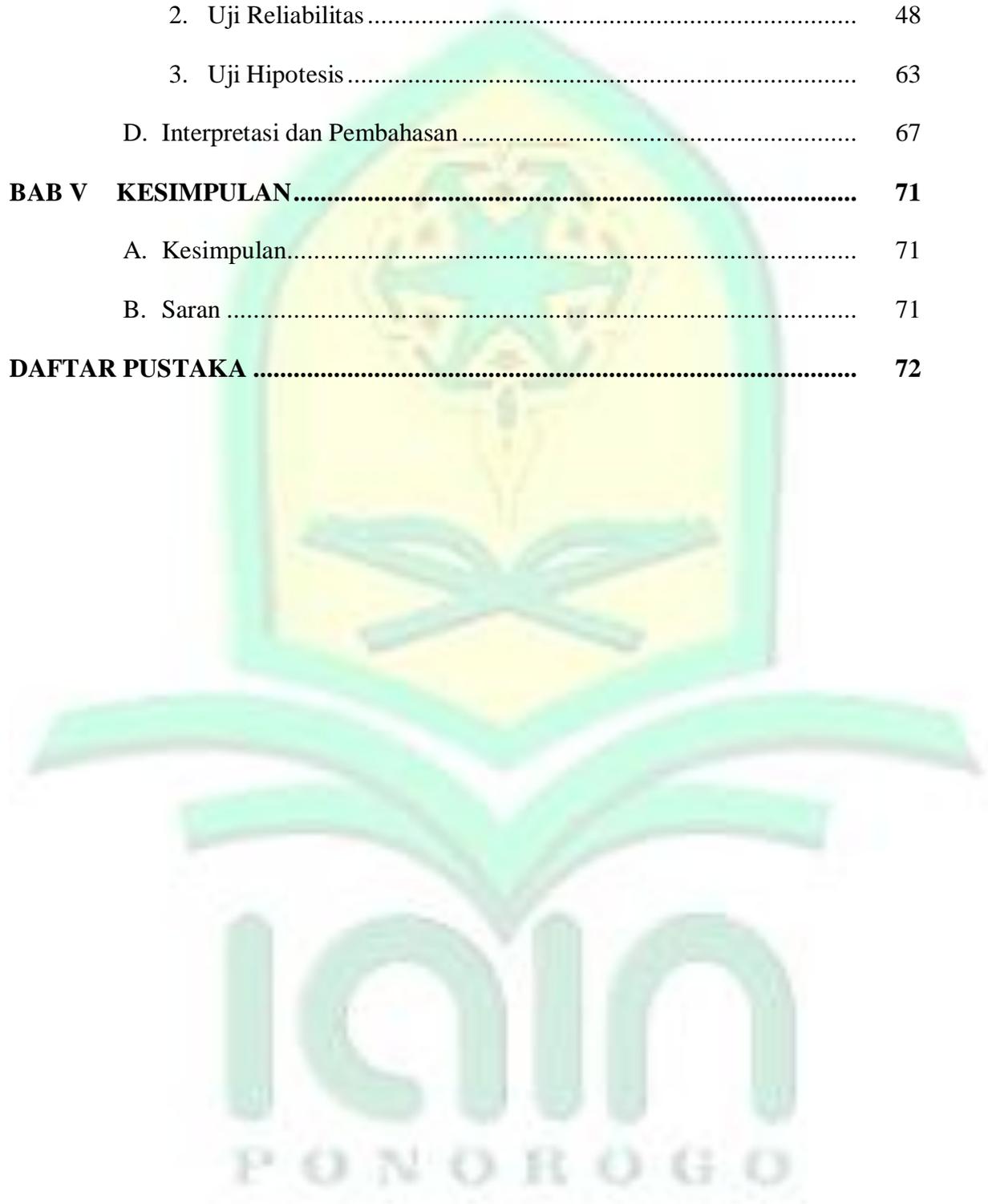
DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
DAFTAR ISI.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Batasan Masalah	5
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU, LANDASAN TEORI, KERANGKA BERFIKIR, DAN PENGAJUAN HIPOTESIS.....	8
A. Telaah Hasil PenelitianTerdahulu	8
B. Landasan Teori	10
1. Media Pembelajaran.....	10
a. Pengertian Media Pembelajaran	10
b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	10
2. Power Point	11
a. Media pembelajaran Power Point	11
b. Mengenal Menu-Menu Power Point	12
c. Kelebihan dan Kekurangan Power Point.....	15

3. Motivasi Belajar.....	16
a. Pengertian Motivasi Belajar	16
b. Macam-Macam Motivasi Belajar	18
c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	19
d. Indikator Motivasi Belajar.....	19
4. Hakikat IPS Terpadu.....	20
C. Kerangka Berpikir	22
D. Pengajuan Hipotesis.....	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
A. Rancangan Penelitian.....	25
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian	25
C. Populasi Dan Sampel	26
1. Populasi	26
2. Sampel.....	26
D. Instrumen Pengumpulan Data	27
1. Rumus Uji Validitas.....	29
2. Rumus Uji Reliabilitas	30
E. Teknik Pengumpulan Data	32
1. Kuisioner	32
2. Dokumentasi.....	34
F. Teknik Analisis Data	34
1. Rumus Product Moment	34
BAB IV HASIL PENELITIAN	36
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	36
1. Profil Singkat Madrasah.....	36
2. Visi, Misi, dan Tujuan Madrasah	37

B. Deskripsi Data	40
C. Analisis Data (Pengujian Hipotesis)	46
1. Uji Validitas.....	46
2. Uji Reliabilitas	48
3. Uji Hipotesis	63
D. Interpretasi dan Pembahasan	67
BAB V KESIMPULAN.....	71
A. Kesimpulan.....	71
B. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	72



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Di era maju seperti saat ini penggunaan teknologi di sekolah semakin berkembang dan maju. Karena penggunaan teknologi di sekolah sangat dibutuhkan untuk menjawab berbagai tantangan dan persoalan sehingga berbagai urusan atau kegiatan di sekolah menjadi cepat selesai seperti: 1). Urusan perkantoran (administrasi), 2). pengolahan data dan jaringan, 3). serta Pemanfaatan teknologi untuk menegakkan TARTIB.

Di samping itu yang paling urgen bagi penulis adalah pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Karena kegiatan pembelajaran di kelas merupakan bagian inti yang harus diperhatikan. Sebab berlangsungnya kegiatan pembelajaran merupakan proses pentrasferan ilmu pengetahuan, pelatihan, dan pembinaan karakter bagi semua peserta didik. Pembelajaran yang menyenangkan adalah suasana belajar mengajar yang menarik dan mengesankan. Pembelajaran yang menyenangkan akan membuat suasana belajar menjadi lebih menarik. Siswa akan antusias dan semangat dalam memperhatikan dan mengikuti pembelajaran.

Selain peran guru di kelas media pembelajaran menjadi hal mutlak yang harus hadir dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru ataupun sebaliknya sehingga dapat merangsang daya pikir, perasaan, dan ketertarikan siswa pada proses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan efektif.¹ Maka pentingnya peran media pembelajaran tidak bisa dianggap sepele. Dari berbagai jenis media yang ada biasanya lebih sering digunakan di sekolah adalah media

¹ Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*, (Bandung: Pustaka Setia, 2017), 130.

pembelajaran power point. Media pembelajaran power point adalah sebuah *software* yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan Microsoft dan program yang berbasis multimedia. Program ini dirancang untuk presentasi baik digunakan untuk perusahaan, lembaga pendidikan, maupun perorangan dengan berbagai fitur menu yang dapat mempermudah dan menjadikannya sebagai media komunikasi yang baik.²

Namun sayangnya di era yang canggih seperti saat ini masih ada beberapa guru masih menggunakan cara pembelajaran konvensional. Pembelajaran konvensional adalah segala alat, wahana, dan apapun itu yang diciptakan langsung oleh guru yang dibuat secara tradisional yang bertujuan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang daya pikir dan perasaan siswa.³ Pembelajaran konvensional dapat dikatakan sebuah metode pembelajaran yang berpusat pada guru selain itu cara yang digunakan dalam penyampaian materi juga masih sangat tradisional. Akibat yang ditimbulkan pembelajaran konvensional adalah 1). siswa menjadi kurang termotivasi atau bahkan tidak meningkat minat belajarnya karena terkesan monoton, 2). melihat dan mendengar guru menjelaskan sambil membuka buku dengan kurun waktu yang lama membuat siswa mudah jenuh dan merasa capek, 3). Pembelajaran konvensional membuat kurang semangatnya guru untuk berkreaitivitas. Selain itu pembelajaran konvensional harus terjadi karena 1). Masalah kurangnya sarana dan prasarana yang ada di sekolah dan 2). Tidak adanya bantuan dari pemerintah atau pihak swasta untuk memenuhi fasilitas seperti LCD, Komputer, dan proyektor.

Padahal penggunaan power point penting sekali dalam menunjang kegiatan pembelajaran karena mampu membangkitkan motivasi belajar siswa. Power point memiliki banyak fitur yang menarik yang dapat digunakan untuk menunjang tampilan dari slide presentasi. Seperti fitur animation, picture, maupun video. Semua fitur yang ada dapat dioperasikan dengan mudah sehingga hal ini menambah keunggulan tersendiri dari *software*

² Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), 157.

³ Zulmiyetri, *Penulisan Karya Ilmiah*, (Jakarta: Kencana, 2020), 143.

power point. Pembelajaran dengan materi yang banyak cukup membuat siswa malas dalam belajar dan membaca untuk itu untuk menyingkat materi dapat memanfaatkan power point. Power point akan menampilkan point-point materi yang diajarkan sehingga guru juga tidak perlu terlalu banyak menjelaskan.

Motivasi sendiri Menurut Mc.Donald adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.⁴ Sehingga motivasi bisa dikatakan sebagai dorongan dari batin manusia untuk lebih semangat dan tergerak melakukan sejumlah usaha untuk mencapai apa yang diinginkan.

Belajar adalah suatu kegiatan yang secara sadar dalam upaya mencapai tujuan. Belajar dapat disimpulkan sebagai usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa belajar akan membawa perubahan-perubahan pada individu yang belajar, baik dari ilmu pengetahuan, ketrampilan, sikap, minat, watak, dan juga penyesuaian diri.⁵

Motivasi merupakan langkah-langkah positif yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk membangun semangat belajar dan sikap pantang menyerah untuk mencapai hasil yang diinginkan. Salah satu kunci utama berhasilnya tujuan pembelajaran adalah motivasi siswa untuk belajar. Siswa yang tidak memiliki motivasi belajar yang tinggi akan sangat berpengaruh dalam segala hal seperti hasil belajar yang kurang memuaskan, tujuan pembelajaran yang tidak tercapai, dan tidak tertanamnya nilai-nilai baik yang ada dalam pembelajaran.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor terpenting dalam dunia pendidikan, motivasi sangat menentukan keberhasilan peserta didik dalam belajar, siswa yang memiliki

⁴ *Ibid.*, 73.

⁵ Amna Emda, “Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran,” *Lantanida journal*, 5 (2017), 173.

motivasi belajar yang tinggi akan berdampak pada hasil belajar yang memuaskan hal ini akan mendorong siswa untuk memiliki banyak ide dan mengasah kreatifitasnya. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang baik selalu ingin dipandang bahwa dirinya berhasil di lingkungannya, begitupun sebaliknya siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah tidak menunjukkan kesungguhan dalam belajar.⁶

Menurut Oemar Hamalik terdapat tiga fungsi dari motivasi:⁷

1. Mendorong manusia untuk berbuat. Motivasi membuat seseorang untuk terdorong jiwa dan raganya untuk melakukan suatu pekerjaan
2. Menentukan arah perbuatan yakni menuju kearah tujuan yang ingin dicapai. Motivasi akan mengarahkan inividu untuk menuju sebuah tujuan yang telah dirumuskan.
3. Menyeleksi perbuatan, motivasi juga berfungsi untuk menentukan cara mana kira-kira yang dapat digunakan untuk mempermudah mencapai tujuan yang dicapai dan menghalau cara-cara yang akan menghambat proses mencapai tujuan tersebut.

Berdasarkan pengamatan pada magang 1 di MTsN 2 Ponorogo penulis mengamati adanya kurangnya semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS, siswa terlihat mengantuk dan kurang antusias dalam pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar guru lebih banyak menyampaikan materi sehingga tidak ada umpan balik dari siswa. Siswa terkesan hanya mengikuti pembelajaran dan tidak memahami materi. Saat guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya, tidak ada siswa yang bertanya. Untuk itu dengan penggunaan power point diharapkan akan menambah semangat siswa dalam belajar, karena

⁶ Amni, "Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Poris Gaga 05 Kota Tangerang," Jurnal JPSD, 4 (2017).

⁷ *Ibid.*, 20.

dengan tampilan slide yang menarik dari power point siswa akan tertarik untuk memperhatikan dan lebih antusias dalam belajar IPS.

Penjelasan di atas memberikan gambaran penting tentang penggunaan power point dalam pembelajaran. Power point merupakan sebuah media pembelajaran yang cukup banyak digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, selain itu power point sangat mudah dioperasikan dan lebih praktis. Dengan banyaknya fitur dalam power point membuat pembelajaran pasti tidak membosankan sehingga sangat berhubungan dengan motivasi belajar siswa. Dengan alasan-alasan tersebut maka penulis mengangkat judul “Hubungan Penggunaan Media Power Point Terhadap Motivasi Belajar IPS Terpadu Pada Materi Flora Fauna Kelas VII di MTsN 2 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021”

Penulis akan memilih lokasi di MTsN 2 Ponorogo sebagai populasinya dan sampel kelas VII untuk mengambil data dan fakta yang ada di lapangan. Selain itu penulis akan meneliti terkait dengan hubungan penggunaan power point menggunakan salah satu sub pelajaran IPS yaitu materi “Flora Fauna”.

B. BATASAN MASALAH

Mengingat adanya keterbatasan waktu, biaya, dan banyaknya permasalahan yang mempengaruhi motivasi belajar siswa, maka diperlukan pembatasan masalah supaya hasil yang didapat terfokus, berkenaan dengan permasalahan yang ingin diungkap. Maka dari itu penelitian difokuskan hanya tentang penggunaan power point dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu kelas VII. Maka permasalahan yang akan diteliti dibatasi pada hubungan penggunaan power point terhadap motivasi belajar IPS terpadu kelas VII pada materi flora fauna di MTsN 2 Ponorogo.

Penentuan sampel dalam penelitian ini mempertimbangkan beberapa sebab, antara lain karena jumlah populasi yang besar sehingga karena keterbatasan waktu dan biaya serta

kesempatan yang diberikan oleh madrasah maka sampelnya berjumlah 55 siswa yakni di kelas VII D dan VII L.

C. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ Apakah terdapat hubungan yang signifikan penggunaan media power point terhadap motivasi belajar IPS terpadu pada materi Flora dan Fauna kelas VII di MTsN 2 Ponorogo ?”

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan penggunaan media power point terhadap motivasi belajar IPS terpadu pada materi Flora dan Fauna kelas VII di MTsN 2 Ponorogo.

E. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini manfaat yang diharapkan yaitu:

1. Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan akan menambah pengetahuan mengenai hubungan penggunaan power point dalam proses belajar IPS di kelas dengan motivasi belajar siswa.

2. Praktis

a. Bagi Peneliti

Sebagai pengalaman dan refleksi untuk menerapkan ilmu yang telah diperoleh dalam perkuliahan.

b. Bagi Guru

Diharapkan adanya hasil penelitian ini dapat menambah masukan untuk mengetahui pemilihan media belajar yang cocok digunakan dalam pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai masukan untuk meningkatkan proses belajar mengajar di MTsN 2 Ponorogo.



BAB II

TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU, LANDASAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian berjudul “Penggunaan Media Presentasi Microsoft Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Terpadu Pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 2 Tanantovea” yang di tulis oleh Ahmad Hitler. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan Kolonialisme dan Imperialisme Barat di kelas VIII A SMP Negeri 2 Tanantovea. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar menggunakan media power point yakni di siklus I diperoleh skor 36 dengan presentase 75% dan siklus II mendapatkan skor 45 dengan presentase 93%. Terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang penulis teliti. Persamaannya adalah mengenai variabel X yakni sama-sama menggunakan media power point dalam penelitian, lalu perbedaan fokus penelitian ini dengan yang peneliti teliti adalah mengenai hasil belajar siswa sementara yang peneliti teliti adalah motivasi belajar siswa.

Penelitian lainnya adalah berjudul “Pengaruh Media Power Point Terhadap hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 87 Palembang dalam Pembelajaran Materi Bangun Ruang” yang ditulis oleh Masrinawatie Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media power point pada materi bangun ruang terhadap hasil belajar siswa. Metode yang digunakan adalah *pre-exsperimen* dengan desain penelitian *one group pretest posttestdesign*. Setelah diuji dengan uji-t diperoleh t hitung sebesar 3,538, sedangkan r tabel sebesar 1,687, sehingga terlihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka tolak H_0 dan H_a diterima. Sehingga dapat diartikan hasil dari penelitian ini adalah ada pengaruh yang signifikan penggunaan media power point

dengan hasil belajar siswa. Terdapat persamaan dan perbedaan. Persamaan dengan penulis yang teliti adalah variabel X yakni sama-sama menggunakan media power point dan jenis penelitian yakni penelitian kuantitatif. Perbedaan fokus penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah jika penelitian berfokus pada hasil belajar siswa, dan akan peneliti teliti adalah mengenai motivasi belajar siswa.

Penelitian lain yang relevan dengan yang peneliti teliti yakni berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran Power Point Berbasis Animasi Dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar” yang ditulis oleh Yuliansah. Penelitian ini bertujuan untuk Mengkaji apakah pemanfaatan media pembelajaran Power point berbasis animasi dapat meningkat motivasi dan prestasi belajar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adaah metode survei dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan subjek penelitian adalah siswa kelas X SMK Negeri 1 Yogyakarta. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan partisipasi belajar peserta didik yakni sebesar 23,53% dan terjadi peningkatan dalam hal bertanya sebesar 20, 59%, respon terhadap penggunaan power point meningkat yakni sebesar 8,82%, Hasil belajar siswa meningkat sebesar 28,43 %. Terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang penulis teliti. Pesamaannya adalah sama-sama menggunakan metode kuantitatif, variabel X penggunaan media power point. Perbedaan fokus penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah jika penelitian ini berfokus pada hasil motivasi dan prestasi belajar, sementara itu yang akan peneliti teliti adalah hanya mengenai motivasi belajar siswa.

B. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki kedudukan yang penting dalam proses belajar mengajar. Dengan penggunaan media materi yang disampaikan akan lebih mudah difahami oleh siswa. Media pembelajaran yang menarik akan mempengaruhi antusias dan semangat siswa dalam belajar. Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam belajar, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media pembelajaran sangat penting karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara.

Sebagaimana disampaikan Gagne media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat membangkitkan semangat dan motivasi siswa untuk belajar. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari guru kepada siswa ataupun sebaliknya yang dapat merangsang daya pikir, perasaan, keterikatan peserta didik agar proses belajar mengajar berjalan sesuai tujuan.⁸

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat strategis dan manfaat yang luar biasa dalam proses belajar mengajar, penggunaan media yang tepat akan membuat siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Fungsi media pembelajaran dapat diterjemahkan sebagai kelebihan media pembelajaran, berikut kelebihan dari media pembelajaran:

⁸ Donni Juni, *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*, (Bandung: Pusaka Setia, 2017), 130.

1. Kemampuan fisaktif, merupakan kemampuan media untuk menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian dapat digambarkan, dipotret, difilmkan, kemudian disimpan jika suatu saat dibutuhkan dapat dtampilkan lagi.
2. Kemampuan manipulatif, dapat diartikan media untuk dimanipulasi sesuai kebutuhan pembelajaran.
3. Kemampuan distributif, yaitu dapat diartikan sebagai kemampuan media dalam menjangkau pendengar (peserta didik) yang besar jumlahnya dalam satu waktu.

Media pembelajaran juga memiliki banyak manfaat diantaranya:

- 1) Mengatasi keterbatasan
- 2) Menghasilkan keragaman pengamatan
- 3) Memberikan pengalaman integral
- 4) Membangkitkan keinginan dan minat guru
- 5) Merangsang dan membangkitkan motivasi untuk belajar
- 6) Interaksi langsung
- 7) Mengkongkritkan konsep-konsep yang abstrak⁹

2. Power Point

a. Media Pembelajaran Power Point

Pembelajaran merupakan proses penanaman nilai dan pengetahuan pada peserta didik. Dalam proses tersebut diperlukan sebuah cara atau alat yang digunakan atau bisa kita sebut sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Melalui media pembelajaran materi yang disampaikan akan terfokus dan

⁹ *Ibid.*, 131-132.

siswa akan mudah dalam memahaminya. Media pembelajaran juga membuat siswa antusias dan mau untuk memperhatikan materi yang sedang dipelajari di kelas.

Media pembelajaran ada banyak sekali ragamnya seperti dapat berupa film, media cetak, maupun berupa slide. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi tentunya akan membuat proses belajar mengajar di kelas akan menarik dan hal ini akan membuat tercapainya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Salah satu media pembelajaran yang mudah dan menarik yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah power point.

Power point merupakan salah satu *software* yang dirancang khusus untuk menampilkan program multimedia dengan menarik, yang mudah untuk dioperasikan, relatif murah karena tidak memerlukan bahan baku, selain itu dapat digunakan untuk menyimpan data.¹⁰ Power poin merupakan salah satu *software* yang tidak asing lagi bagi semua orang khususnya tenaga pengajar. Power point dilengkapi dengan beranda yang menarik seperti dapat memasukkan teks, gambar, suara, bahkan vidio sekaligus.

Pengguna power point juga dapat berkreasi dengan fitur-fitur yang kreatif yang dapat membuat tampilan slide power point semakin memukau seperti animation effect, slide transition, sound effect, dan fitur-fitur lain yang tersedia. Dengan banyaknya kecanggihan yang tersedia ini maka power point dirasa sangat cocok digunakan untuk media pembelajaran.

b. Menenal Menu-Menu Power Point

Power point merupakan software yang dirancang untuk digunakan dalam proses presentasi karena memiliki banyak kelebihan dan dirasa cukup maksimal untuk membuat pendengar memahami informasi yang disampaikan dalam presentasi.

Berikut menu-menu yang tersedia dalam microsoft power point:

¹⁰ Rayandra Arsyar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Refrensi Jakarta, 2012), 86.

1) Ribbon

Ribbon adalah tampilan user interface (UI) yang dibuat untuk mempercepat dan mempermudah pembuatan presentasi, diantaranya yaitu:

- a. Tab (menu yang berisi tombol-tombol perintah tertentu) didesain untuk melakukan tugas-tugas tertentu.
- b. Group yang terdapat pada masing-masing tab digunakan untuk sub-sub tugas tertentu
- c. Tombol perintah, digunakan untuk menampilkan menu dari perintah-perintah yang ada.

2) Office Button

Sebuah tombol yang berisi perintah-perintah seperti New, Open, Save, Print, Prepare, Send, Close, dan Publish.

3) Fasilitas Quick Acces Toolbar

Fasilitas ini berisi sekumpulan perintah yang berada di luar tampilan tab. Penggunaan dapat menambah tombol-tombol perintah pada quick access toolbar, selain itu juga dapat memindahkan quick access toolbar dari satu lokasi yang ada (dipojok kiri atas atau dibawah ribbon)

4) Theme dan Quick Style

Theme adalah perpaduan dari bentuk-bentuk warna, teks, dan efek. Theme dapat diaplikasikan ke beberapa slide yang dipilih atau ke semua slide yang ada. Quick Style merupakan koleksi dari pilihan format yang digunakan untuk memudahkan pengguna dalam memformat objek.

5) Layout Slide

Menggunakan microsoft power point, pengguna lebih mudah dalam mengatur layout slide. Pengguna dapat membuat kreasi dan mengembangkan layout yang mungkin berisi banyak placeholder, seperti kotak judul, sub judul,

dan teks atau objek seperti grafik, tabel, dan gambar. Dapat pula berbentuk elemen, seperti SmartArt, audio, video, termasuk di dalamnya ukuran, posisi, desain latar belakang, dan skema warna.

6) Grafik SmartArt

Pengguna grafik smartart membuat kreasi ilustrasi yang dapat diedit dengan mudah tanpa bantuan seorang desainer profesional. Pengguna juga dapat menambah daya tarik dengan fasilitas efek visual ke dalam grafik SmartArt, Shape, WordArt, dan grafik, termasuk di dalamnya efek tiga dimensi, shading, reflection, glow, dan lainnya.

7) Efek

Pengguna juga dapat menambahkan efek-efek seperti shadow, reflection, glow, soft edges, bevel, 3-D rotation to shapes, grafik SmartArt, tabel, teks, dan WordArt dalam dokumen. Pengguna lebih leluasa membuat kreasi efek pada dokumen. Selain itu, dapat membuat dokumen dengan lebih profesional dan mudah untuk memodifikasinya secara langsung dalam power point.

8) Tampilan Teks

Dengan bantuan tampilan teks Pengguna dapat membuat kreasi presentasi secara menarik, termasuk text wrapping, teks dalam banyak kolom, ataupun menekan slide secara vertikal ke bawah. Pilihan tampilan teks mempersilahkan kepada pengguna untuk memilih banyak tampilan teks, juga dapat memilih semua huruf kapital atau huruf kecil, huruf bergaris tengah, ataupun huruf bergaris tengah ganda. Pengguna juga dapat menambahkan garis-garis, bayangan, maupun cahaya (glow).

9) Fasilitas Tabel Dan Grafik

Microsoft power point juga dibekali dengan fitur tabel dan grafik yang sudah didesain ulang menjadi lebih mudah untuk diedit dan dikembangkan

dengan ribbon. Selain itu, pengolahan tabel dan grafik presentasi pada power point mirip dengan pengolahan tabel dan grafik pada microsoft excel.¹¹

c. Kelebihan dan Kekurangan Power Point

Power point sudah digunakan oleh banyak orang, baik dalam urusan perusahaan, lembaga, maupun perorangan. Pengoperasian yang mudah dan memiliki banyak fitur membuat software ini selalu menjadi idola tersendiri untuk digunakan dalam proses presentasi. Dengan banyaknya kelebihan power point ini ternyata media power point juga memiliki kekurangan. Berikut kelebihan dan kekurangan media power point dalam proses pembelajaran:

Dalam proses pembelajaran media power point memiliki beberapa kelebihan, berikut kelebihannya:

- 1) Memiliki fitur yang menarik karena memiliki fitur warna, huruf dan animasi, baik animasi teks ataupun gambar.
- 2) Menambah antusias siswa untuk mengikuti pembelajaran
- 3) Informasi dalam bentuk gambar memudahkan siswa untuk memahami
- 4) Pendidik tidak perlu terlalu banyak menjelaskan materi
- 5) Bisa diperbanyak dan dapat diulang-ulang penggunaannya
- 6) Bisa disimpan dalam flashdisk sehingga dapat dibawa kemana-mana.¹²

Meskipun memiliki banyak kelebihan, media pembelajaran Powerpoint juga memiliki beberapa kekurangan, berikut kekurangannya:

1. Membutuhkan banyak waktu dan tenaga dalam mempersiapkannya
2. Membutuhkan PC dalam pengoperasiannya

¹¹ Osman Osdirwan, *Microsoft Power Point Untuk Pemula*, (Jakarta: Kriya Pustaka, 2011), 2-8.

¹² Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), 158.

3. Penggunaan monitor yang kecil membuat siswa yang jauh dari monitor kesulitan untuk melihat
4. Ketrampilan guru dalam pengoperasian juga sangat dibutuhkan

3. Motivasi Belajar

a. Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata *motiv*, yang berarti sebagai daya penggerak yang berasal dari diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas guna mencapai tujuan tertentu. Hal ini senada dengan pendapat Mc. Donald “*Motivation is an energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reaction*” (Motivasi merupakan perubahan energi yang berasal dari dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya perasaan dan reaksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu).¹³

Belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar dalam upaya meraih tujuan tertentu. Belajar dapat diartikan sebagai usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan perilaku baik melalui latihan dan pengalaman mengenai aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa belajar akan membawa perubahan-perubahan pada individu yang belajar, baik dari ilmu pengetahuan, ketrampilan, sikap, minat, karakter, dan juga penyesuaian diri.¹⁴

Menurut Oemar Hamalik terdapat tiga fungsi dari motivasi:¹⁵

1. Mendorong manusia untuk berbuat. Motivasi membuat seseorang untuk terdorong jiwa dan raganya untuk melakukan suatu pekerjaan

¹³ Pupu Fathurrahman, *Strategi Belajar Mengajar, Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna Melalui Pemahaman Konsep Islami*, (Bandung: Refika Aditama, 2007), 19.

¹⁴ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2010), 35.

¹⁵ *Ibid.*, 20.

2. Menentukan arah perbuatan yakni menuju kearah tujuan yang ingin dicapai. Motivasi akan mengarahkan inividu untuk menuju sebuah tujuan yang telah dirumuskan.
3. Menyeleksi perbuatan, motivasi juga berfungsi untuk menentukan cara mana kira-kira yang dapat digunakan untuk mempermudah mencapai tujuan yang dicapai dan menghalau cara-cara yang akan menghambat proses mencapai tujuan tersebut.

Motivasi merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam proses belajar mengajar di kelas. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan selalu berusaha untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru dan akan sangat antusias untuk mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang baik akan selalu berusaha memecahkan permasalahan yang dihadapi dalam hal ini berkaitan dengan proses belajar. Hal ini akan berbeda dengan siswa yang memiliki motivasi yang rendah. Siswa akan malas dan terlihat tidak antusias untuk mengikuti pembelajaran, mereka akan mengabaikan segala hal yang berkitan dengan pembelajaran.

Menurut Pupuh Fathurrahman, dkk motivasi belajar terbagi menjadi dua, yakni:

- 1.) Motivasi Instrinsik, yakni motivasi yang muncul dalam diri individu sendiri artinya dorongan tersebut berasal dari kemauan sendiri tanpa ada faktor dari luar
- 2.) Motivasi Ekstrinsik, yakni motivasi yang berasal dari luar diri individu yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu, faktor dari luar ini antara lain adalah suruhan, ajakan, atau paksaan.¹⁶

Jadi, motivasi sangat diperlukan dalam proses belajar, karena motivasi merupakan dorongan dalam diri seseorang yang menggerakkan dirinya untuk melakukan sesuatu dalam hal ini berkaitan dengan proses belajar sehingga dapat tercapai tujuan yang ingin

¹⁶ Iskandar, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta:Gaung Persada, 2009), 187.

diraih. Motivasi belajar juga berfungsi sebagai pendorong individu untuk menyeleksi perbuatan-perbuatan yang akan membawanya sampai untuk mencapai tujuan yang hendak dicapai.

b. Macam-macam motivasi

Motivasi memiliki banyak macam, berdasarkan pembentukannya motivasi terbagi menjadi beberapa macam, berikut pejelasanannya:

1) Motif-motif bawaan.

Motivasi bawaan merupakan sebuah motivasi yang sudah terbentuk sejak dini atau sejak lahir. Motivasi ini muncul tanpa harus dipelajari, sebagai contoh misalnya: dorongan untuk minum, dorongan untuk makan, dorongan untuk bersosial, dll. motif ini terjadi karena faktor biologis.

2) Motif-motif yang dipelajari.

Motif ini muncul karena dipelajari. Sebagai contoh adalah dorongan untuk mempelajari suatu cabang ilmu pengetahuan, dorongan untuk menyampaikan pengetahuan kepada orang lain, dan sebagainya. Motif ini muncul karena faktor sosial.

3) Motif-motif darurat.

Motif darurat muncul karena adanya rangsangan atau faktor dari luar. Sebagai contoh adalah dorongan untuk membalas, untuk berusaha, atau untuk menyelamatkan diri.

4) Motif-motif objektif.

Motif ini muncul karena menyangkut kebutuhan untuk melakukan eksplorasi, melakukan manipulasi, untuk menaruh minat. Motif-motif ini muncul karena dorongan untuk dapat menghadapi dunia luar secara efektif.¹⁷

¹⁷ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Press, 2011), 88.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Keberhasilan proses belajar siswa salah satunya adalah karena motivasi belajarnya. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan selalu berusaha untuk memahami dan menghalau segala permasalahan-permasalahan yang menghambatnya dalam proses belajar.

Menurut Kompri motivasi belajar adalah segi kejiwaan yang mengalami perkembangan, artinya dipengaruhi oleh segi kematangan psikologi dan kondisi fisiologi siswa. Berikut unsur-unsur yang mempengaruhi motivasi siswa dalam belajar:

1. Cita-cita siswa

Cita-cita akan mendorong siswa untuk berusaha, mereka akan melakukan berbagai cara untuk mewujudkannya.

2. Kemampuan siswa

Harapan siswa perlu dibarengi dengan kecakapan dan kemampuan siswa

3. Kondisi siswa

Kondisi siswa terbagi atas kondisi jasmani dan rohani siswa, siswa yang sakit akan mengganggu perhatiannya dalam belajar.

4. Kondisi lingkungan siswa

Lingkungan siswa yang mendukung akan membuat siswa lebih giat dalam belajar, hal ini berbeda jika siswa berada dilingkungan yang tidak mendukung mereka akan cenderung malas dalam belajar.¹⁸

d. Indikator Motivasi Belajar

Motivasi belajar memiliki kedudukan yang penting dalam proses belajar mengajar di kelas. Motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dalam diri siswa tersebut maupun dari luar seperti lingkungan keluarga, teman sebaya,

¹⁸ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Prespektif Guru dan Siswa*, (Bandung: PT Rosda Karya, 2016), 234.

lingkungan sekolah dan lain sebagainya. Motivasi belajar siswa dapat dilihat dari berbagai aktivitasnya, berikut ciri-ciri motivasi belajar siswa:

- 1) Tekun dalam menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak putus asa jika belum selesai).
- 2) Ulet dalam menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa, tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi (tidak cepat merasa puas dengan prestasi yang telah dicapai)
- 3) Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah, untuk orang dewasa, (misalnya masalah pembangunan agama, politik, ekonomi, keadilan, pemberantasan korupsi, penentangan terhadap setiap tindak kriminal, amoral, dan sebagainya.)
- 4) Lebih senang bekerja mandiri.
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja sehingga kurang kreatif)
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini.
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal¹⁹

4. Hakikat IPS Terpadu

IPS merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Sosial. IPS dapat juga disebut sebagai *Social Studies* istilah ini pertama kali di populerkan oleh seorang tokoh yang bernama Edgar Bruce Wesley, ia mengemukakan bahwa *Social Studies* merupakan ilmu-ilmu sosial yang bertujuan untuk pendidikan. Pembelajaran IPS bertujuan untuk melatih

¹⁹ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar*, (Jakarta: PT Rajawali Pers, 2012), 10.

dan mendukung peserta didik agar mampu memiliki kemampuan untuk mengenali dan menganalisis suatu persoalan dari berbagai sudut pandang secara konferhensif. Selain itu pembelajaran IPS bertujuan untuk melatih dan mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab, serta mampu menjadi warga dunia yang cinta damai.²⁰

Pembelajaran terpadu pada hakikatnya adalah suatu pendekatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung, sehingga dapat menambah kekuatan untuk menerima, menyimpan dan memproduksi kesan-kesan tentang hal yang dipelajarinya.

Pada hakekatnya pembelajaran IPS di sekolah (SMP) bersifat terpadu. Dalam pendekatan pembelajaran terpadu, program pembelajaran disusun dari berbagai cabang ilmu dalam rumpun sosial. Mata pelajaran IPS terpadu memuat materi Ekonomi, Sosiologi, Geografi, dan Sejarah. Topik dapat dikembangkan dari isu, peristiwa, dan permasalahan yang berkembang, bisa membentuk permasalahan yang dapat dilihat dan dipecahkan dari berbagai disiplin ilmu atau sudut pandang, contohnya longsor, modernisasi, arus globalisasi, dan sebagainya yang dibahas dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial. Pembelajaran IPS terpadu merupakan pembelajaran dengan model yang mencoba memadukan beberapa pokok bahasan.

Model pembelajaran IPS terpadu dapat mempermudah dan memotivasi peserta didik untuk mengenal dan memahami hubungan antara konsep, pengetahuan, nilai atau tindakan. Mempergunakan model pembelajaran IPS terpadu, secara psikologis peserta didik digiring berpikir secara luas dan mendalam untuk menangkap dan memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Peserta didik akan lebih terfokus dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

²⁰ Dadang Supardan, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015), 17.

C. Kerangka Berpikir

Media pembelajaran merupakan salah satu hal yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada peserta didik, sehingga diharapkan siswa mampu dengan mudah menerima dan memahami apa yang disampaikan oleh guru guna tercapai tujuan yang ingin dicapai. Media pembelajaran dapat menjadi jembatan bagi guru untuk berbagi dan menanamkan pengetahuan pada siswa sehingga siswa mudah menerimanya.

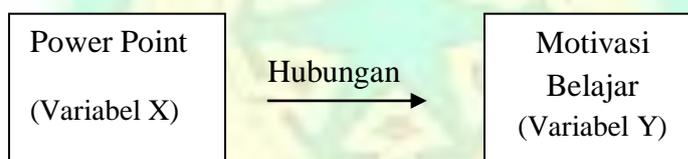
Power point merupakan sebuah *software* yang berisi slide-slide yang dapat digunakan untuk presentasi. Power poin cukup banyak digunakan dalam berbagai bidang dan salah satunya dapat digunakan dalam bidang pendidikan. Penggunaan power point sebagai media pembelajaran dirasa cukup cocok dan efektif, karena power point cukup mudah untuk dioperasikan. Power point juga memiliki banyak keunggulan jika digunakan untuk media pembelajaran karena dalam power point terdapat banyak fitur yang menarik seperti animasi, bisa memuat gambar, memuat vidio, dll, sehingga saat ditampilkan siswa akan fokus dan tertarik untuk memperhatikan.

Motivasi belajar siswa juga sangat berpengaruh terhadap proses belajar mengajar. Motivasi belajar merupakan dorongan atau hasrat yang timbul untuk melakukan belajar. Dorongan ini muncul bisa karena faktor dari dalam diri siswa atau dari faktor luar siswa. Motivasi belajar siswa perlu dibangun dan ditumbuhkan agar kegiatan belajar mengajar berjalan secara efektif.

Pembelajaran dengan penggunaan media power point dirasa cocok untuk memaksimalkan pembelajaran karena power point memiliki banyak kelebihan untuk membangkitkan motivasi belajar siswa. Fitur-fitur yang menarik dalam power point membuat pembelajaran lebih menarik untuk diperhatikan. Antusias siswa untuk mengikuti pembelajaran akan membuat

siswa meningkat motivasinya. Motivasi siswa yang meningkat akan berpengaruh pada hasil belajarnya.

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, bahwa dapat diduga kuat terdapat hubungan antara penggunaan media pembelajaran power point terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Untuk lebih jelasnya hubungan dari kedua variabel, berikut peneliti gambarkan dengan skema berikut ini:



D. Pengajuan Hipotesis

Hipotesa berasal dari kata *hypo* yang berarti “kurang dari”, dan *thesis* yang berarti “pendapat”. Hipotesis merupakan suatu kesimpulan atau pendapat yang masih harus dibuktikan.²¹ Hipotesis merupakan dugaan sementara yang harus dibuktikan terlebih dahulu kebenarannya.

Penelitian kuantitatif berbeda dengan kualitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang menguji sebuah hipotesis berbeda dengan penelitian kualitatif yang diharapkan dapat terumus suatu hipotesis. Hipotesis dalam penelitian kuantitatif bisa jadi benar dan bisa saja salah untuk itu perlu diuji dan dibuktikan di lapangan.

²¹Tukiran Taniredja, *Penelitian Kuantitatif (Sebuah Pengantar)* (Bandung: Alfabeta, 2012), 24.

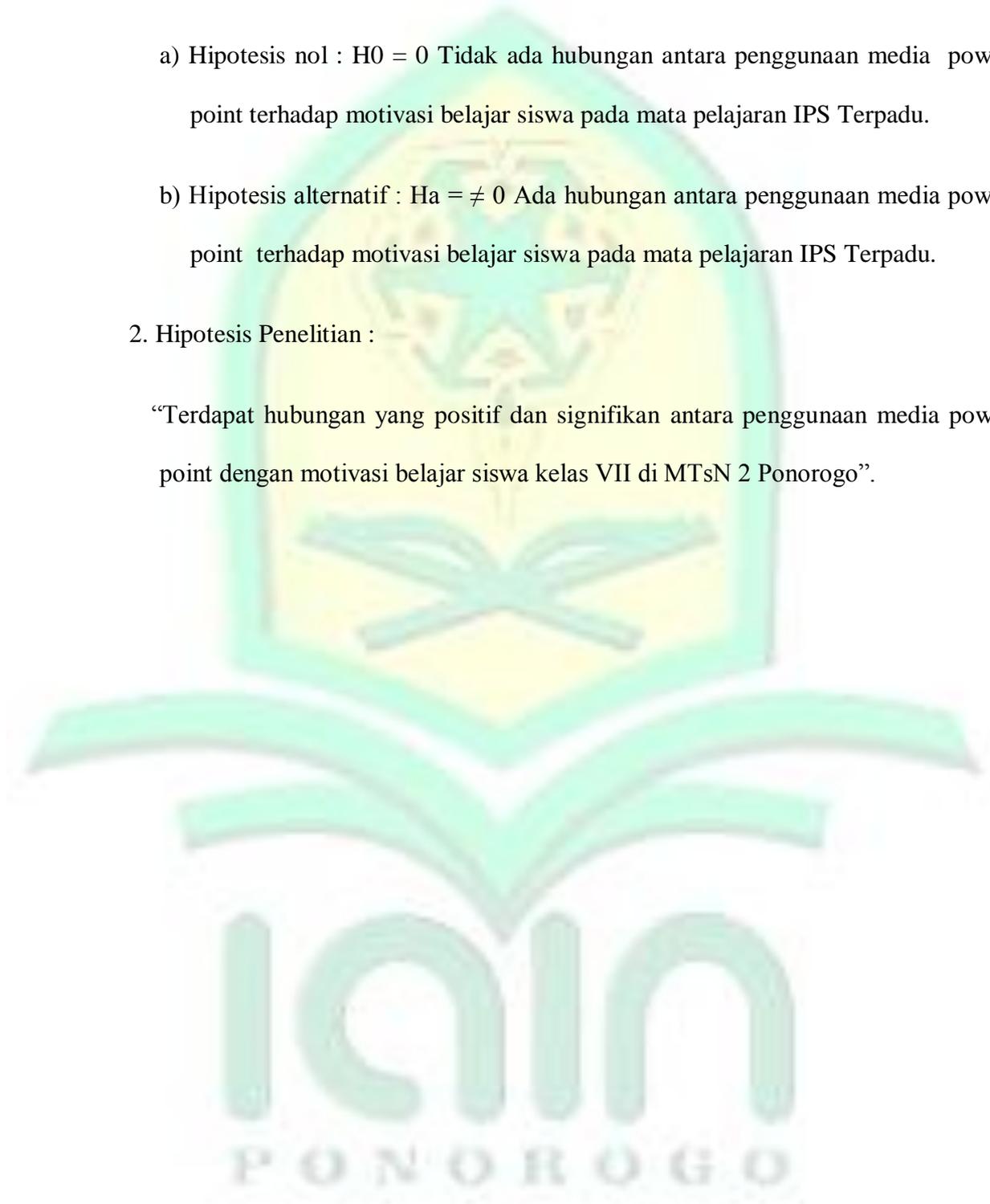
Dalam penelitian ini penulis mengajukan hipotesis untuk mempermudah jalannya penelitian, berikut rumusan hipotesisnya:

1. Hipotesis Statistik

- a) Hipotesis nol : $H_0 = 0$ Tidak ada hubungan antara penggunaan media power point terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu.
- b) Hipotesis alternatif : $H_a \neq 0$ Ada hubungan antara penggunaan media power point terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu.

2. Hipotesis Penelitian :

“Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan media power point dengan motivasi belajar siswa kelas VII di MTsN 2 Ponorogo”.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian adalah susunan penelitian yang dirancang sedemikian rupa untuk memudahkan penelitian sehingga kita dapat memperoleh jawaban atas permasalahan-permasalahan yang kita teliti. Rancangan penelitian bertujuan untuk memberi pertanggungjawaban atas semua langkah yang diambil.²² Dalam penelitian ini peneliti ingin menggali sebuah fakta yang ada di MTsN 2 Ponorogo dengan menggunakan instrumen angket. Angket ini berisi pertanyaan atau pernyataan yang diisi oleh siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS terpadu.

Rancangan dalam penelitian ini, peneliti mengambil dua variabel yakni variabel X (*variabel Independent*) mengenai penggunaan media power poin, dan variabel Y (*variabel dependent*) mengenai motivasi belajar siswa.

Mengingat penelitian ini dilakukan pada masa pandemi corona seperti saat ini, maka pembelajaran dilakukan menggunakan WhatsApp grub kelas, siswa dan peneliti mendiskusikan slide power point yang telah peneliti kirim, lalu siswa disuruh mengisi angket diakhir pembelajaran.

B. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana penelitian sebagai instrumen kunci.²³

²² Margono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 100.

²³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfa Beta, 2006), 15.

Statistika adalah alat bantu penelitian kuantitatif dalam kegiatan analisis data. Pada penelitian ini metode statistik yang digunakan adalah statistik inferensial. Statistik inferensial merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya akan digeneralisasikan ditingkat populasi tempat sampel yang diambil.

C. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan suatu wilayah terdiri dari subyek dan objek yang memiliki karakteristik dan kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.²⁴ Dalam sebuah penelitian populasi merupakan hal yang penting untuk diperhatikan karena populasi memiliki kedudukan sebagai objek yang kita teliti. Pemilihan objek dapat disesuaikan dengan judul penelitian.

Berdasarkan pengertian di atas, maka populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Ponorogo terdiri dari kelas VII A sampai VII L

2. Sampel

Sampel merupakan bagian jumlah dan karakteristik pada suatu populasi. Apabila cakupan populasi terlalu besar maka peneliti tidak mungkin untuk mempelajari semua yang ada di populasi misalnya karena adanya keterbatasan waktu, dana, dan tenaga.²⁵

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas VII D berjumlah 27 siswa dan kelas VII L berjumlah 28 siswa dengan menggunakan teknik purposive sampling, jadi jumlah keseluruhan sampel adalah 55 siswa. Teknik purposive sampling merupakan teknik

²⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Cet. 20, (Bandung: Alfabeta, 2014), 7.

²⁵ *Ibid.*, 118.

pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu.²⁶ Pemilihan sampel ini dilakukan dengan sengaja berdasarkan pertimbangan tertentu.

Pertimbangan pemilihan sampel kelas VII D dan kelas VII L ini karena buku belajar yang digunakan sama dan diajar oleh guru mata pelajaran IPS yang sama yakni bapak Kuncoro karena pada saat itu peneliti diberi kesempatan oleh madrasah untuk melakukan penelitian pada kelas yang diajar oleh bapak Kuncoro.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data merupakan alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang disebut variabel penelitian.²⁷ Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah:

1. Data tentang penggunaa power point
2. Data tentang motivasi belajar

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1

Tabel Instrumen Penelitian

Judul Penelitian	Variabel Penelitian	Indikator	Teknik
Hubungan Penggunaan Media Power Point Terhadap	Variabel X : Penggunaan Power Point	1. Kejelasan penyampaian materi 2. Penyajian yang menarik 3. Keinteraktifan selama menyampaikan materi	Angket

²⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2007), 85.

²⁷Wulansari, *Penelitian Pendidikan: Suatu Pendekatan Praktik dengan Menggunakan SPSS*, 78.

<p>Motivasi Belajar IPS Terpadu Pada Materi Flora Fauna Kelas VII²⁸ di MTsN 2 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021</p>		<p>4. Penggunaan waktu dalam penyampaian materi</p>	
	<p>Variabel Y: Motivasi Belajar</p>	<p>1. Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai)</p> <p>2. Ulet menghadapi kesulitan (tidak mudah putus asa. Tidak membutuhkan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya)</p> <p>3. Menunjukkan minat terhadap macam – macam masalah, untuk orang dewasa, (misalnya masalah</p>	<p>Angket</p>

		<p>pembangunan, agama, politik, ekonomi, keadilan, dan sebagainya)</p> <p>4. lebih senang bekerja mandiri</p> <p>5. Cepat bosan pada tugas-tugas rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang – ulang begitu saja sehingga kurang kreatif)</p> <p>6. Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin adanya sesuatu)</p> <p>7. Tidak mudah melepaskan hal yang sudah diyakini</p> <p>8. Senang mencari dan memecahkan masalah</p>	
--	--	---	--

Data yang diperoleh selanjutnya diuji nilai validitas dan reliabilitasnya, berikut penjelasannya:

1. Rumus Uji Validitas

Validitas merupakan ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan suatu instrumen. Dalam suatu penelitian penggunaan instrumen yang valid berarti memiliki validitas yang tinggi. Sebaliknya penggunaan instrumen yang kurang valid berarti memiliki tingkat validitas yang rendah.

Menurut Suharsimi, validitas merupakan ukuran yang menggambarkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen dikatakan valid apabila dapat mengukur apa yang hendak diukur.²⁹

Setelah diketahui jumlahnya, selanjutnya dimasukkan dalam rumus:

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

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan Y

x = deviasi dari mean untuk nilai variabel X

y = deviasai mean untuk variabel Y

$x.y$ = jumlah perkalian X dan Y

x^2 = kuadrat dari nilai x

y^2 = kuadrat dari nilai y

2. Rumus Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan derajat ketepatan alat dalam mengukur apa yang diukur.³⁰ Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui kapanpun alat ukur tersebut digunakan akan memberikan hasil yang relatif sama. Instrumen yang reliabel akan menghasilkan data penelitian yang terpercaya. Apabila datanya memang benar

²⁹ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 121.

³⁰ Arief Furchan, *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan* (Surabaya: Usaha Nasional, 1982), 295.

sesuai dengan kenyataan yang ada meskipun data tersebut di ujicobakan berkali-kali tetap akan sama.

Rumus yang digunakan untuk menghitung masing-masing setiap butir soal ganjil dan genap sebagai berikut:

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

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan Y

x = deviasi dari mean untuk nilai variabel X

y = deviasai mean untuk variabel Y

$x.y$ = jumlah perkalian X dan Y

x^2 = kuadrat dari nilai x

y^2 = kuadrat dari nilai y

Setelah dihitung dengan rumus diatas, kemudian dimasukkan ke dalam rumus spearman Brown:

$$r_i = \frac{2 \times r_b}{(1 + r_b)}$$

Keterangan:

r_i = reliabilitas internal seluruh instrumen

r_b = korelasi product moment antara belahan (awal-akhir)

Untuk reliabilitas tes dikonfirmasi dengan tabel harga kritik r_{tabel} dengan $\alpha = 0.05$. jika $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$, maka dapat disimpulkan bahwa angket yang digunakan reliabel.

Untuk mengartikan suatu koefisien reliabilitas, digunakan ketentuan sebagai berikut:

0,91 - 0,100 = reliabilitas sangat tinggi

0,71 - 0,90 = reliabilitas tinggi

0,41 - 0,70 = reliabilitas cukup

0,00 - 0,40 = reliabilitas rendah

E. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik dalam penelitian ini adalah:

1. Kuisioner (Angket)

Kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti mengetahui dengan pasti variabel yang akan diukur dan mengetahui apa yang bisa diharapkan dari responden.³¹

Adapun angket yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah jenis angket langsung dengan bentuk multiple choice (pilihan ganda). Angket ini digunakan untuk mengetahui keaktifan pelaksanaan proses belajar mengajar dengan menggunakan power point. Berikut gambaran angket dalam bentuk pilihan ganda.

³¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Cet. 20*, (Bandung: Alfabeta, 2014), 199.

Tabel 3.2

Tabel Pilihan Jawaban Angket

Pilihan	Keterangan
A	Selalu
B	Sering
C	Kadang-kadang
D	Pernah
E	Tidak pernah

Adapun pengumpulan data angket penggunaan power point dan motivasi belajar siswa tersebut peneliti memberi skor pada setiap jawaban siswa sebagai berikut:

Tabel 3.3

Tabel Skor Jawaban Angket

Pilihan	Keterangan
A	5
B	4
C	3
D	2
E	1

2. Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip-arsip termasuk buku-buku, pendapat, teori, dalil atau hukum-hukum, dan lain-lain yang berhubungan dengan masalah penelitian.³²

Penggunaan metode dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui jumlah siswa, profil madrasah, ataupun visi dan misi madrasah, tujuan madrasah, sejarah berdirinya madrasah, sarana dan prasarana madrasah, dan daftar guru.

F. Teknik Analisis Data

1. Rumus Product Moment

Penelitian ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya atau besar kecilnya hubungan antara kedua variabel yang diteliti. Untuk itu dalam menganalisis data dari penelitian ini menggunakan teknik dengan rumus product moment dari Pearson sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi x dan y

xy = Hasil kali antara x dan y

N = Jumlah data

x = Gejala x

y = Gejala y

³² Margono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 181.

Kriteria Uji: Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ H_a diterima

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ H_a ditolak

Untuk mengetahui hubungan tingkat keeratan hubungan antara dua variabel, yaitu penggunaan media power point dengan motivasi belajar siswa, maka digunakan indeks korelasi pada tabel berikut:

Tabel 3.4

Tabel Interpretasi Nilai Koefisien Korelasi “r” Product Moment

Besarnya “r” product Moment	Interpretasi
0,00 – 0,20	Antara variabel X dengan variabel Y terdapat korelasi yang sangat lemah/sangat rendah
0,20 - 0,40	Antara variabel X dengan variabel Y terdapat korelasi yang lemah/rendah
0,40 – 0,60	Antara variabel X dan Y terdapat korelasi yang sedang/cukup
0,60 – 0,80	Antara variabel X dengan variabel Y terdapat korelasi yang kuat/tinggi
0,80 – 1,00	Antara variabel X dengan variabel Y terdapat korelasi yang sangat kuat/sangat tinggi

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Profil Singkat Madrasah

Profil MTs N 2 Ponorogo yaitu sebagai berikut.

Nama Sekolah : MTs N 2 Ponorogo

Alamat : Jl. Ki Ageng Mirah No.79, Kel. Japan, Kab. Ponorogo

Status Sekolah : Negeri

NIS : 12113502002

Tahun : 1980

didirikan

Status Tanah : Milik sendiri

Nomor SK : No. 27 Tahun 1980

Penerbit SK : Kementrian Agama

MTs Negeri 2 Ponorogo merupakan lembaga pendidikan formal yang setingkat dengan Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP) dan lazim disebut sebagai SLTP yang bercorak khas Agama Islam yang mana didirikan atau diselenggarakan oleh Departemen Agama.

Adapun yang mendorong berdirinya MTs Negeri 2 Ponorogo adalah, karena di Ponorogo saat itu hanya satu MTs Negeri Jetis yang terletak di Desa Karanggebang, Kec. Jetis Ponorogo. Disamping hal tersebut terdapat banyaknya bermunculan MTs Swasta pada saat itu, Sehingga pada tahun 1979 Kepala Kantor Departemen Agama Ponorogo membuat usulan kepada Menteri Agama untuk menerbitkan Surat Keputusan Penegerian dari

beberapa MTs Swasta di Kabupaten Ponorogo. Maka pada tahun 1980 turunkanlah surat Penegerian itu, akan tetapi yang mendapat status penegerian bukan MTs Swasta yang ada di Kab. Ponorogo, melainkan relokasi perpindahan MTs Negeri dari MTs Negeri Genteng Kabupaten Ngawi.

Akhirnya keluar Surat Keputusan Departemen Agama Republik Indonesia dengan nomor 27 Tahun 1980 Tanggal, 31 Mei 1980 tentang Relokasi Madrasah Negeri, yang mana MTsN Genteng yang berada Kabupaten Ngawi di relokasi menjadi MTsN Ponorogo yang berada di Jalan Ki Ageng Mirah No. 79 Ponorogo.

Kemudian disaat penegerian Mts Negeri oleh Kepala Kantor Depag Ponorogo ditetapkan dan diletakkan di kelurahan Setono Kec. Jenangan Kabupaten Ponorogo. Pada waktu itu, MTs Negeri masuk siang hari yang menempati gedung Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Setono dengan jumlah siswa sebanyak 80 siswa yang terdiri dari 2 lokal. Selanjutnya pada tahun ajaran 1981/1982 sehubungan dengan situasi dan kondisi pada saat itu, maka lokasi MTs Negeri Ponorogo dipindahkan ke lingkungan Pelampitan di tepi Jalan Raya Jurusan Ngebel. Di lokasi baru inilah siswa siswi MTs Negeri Ponorogo masuk pagi seluruhnya. Kemudian pada tahun 1982/1983 jumlah siswa kelas 1 sebanyak 104, kelas 2 sebanyak 96, sedang kelas 3 sebanyak 76. maka jumlah seluruhnya 276 Siswa, sedangkan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar siswa MTs Negeri 2 Ponorogo pada saat itu menyewa rumah bapak Hardjo Tunggul dan bapak Parto Jikan di lingkungan pelampitan Kelurahan Setono, Kabupaten Ponorogo.

2. Visi, Misi, Dan Tujuan Madrasah

A. Visi Madrasah

Setiap satuan pendidikan pastinya selalu mempunyai cita-cita serta tujuan yang ingin dicapai guna meningkatkan kualitas lembaga pendidikan. MTsN Negeri 2 Ponorogo mempunyai harapan yang ingin dicapai yang biasa disebut dengan Visi. Visi MTs Negeri 2 Ponorogo yaitu: Terbentuknya Pribadi Muslim Indonesia yang Berakhlaq

Mulia, Berwawasan Global, Cerdas Terampil yang Ber-Imtaq dan Ber-Iptek serta Peduli, Berbudaya, dan Ramah Lingkungan.

B. Misi Madrasah

Untuk mencapai tujuan dan cita-cita suatu lembaga pendidikan tentunya dibutuhkan upaya-upaya atau tindakan yang dilakukan oleh warga sekolah atau disebut dengan misi. Misi MTs Negeri 2 Ponorogo adalah sebagai berikut:

1. Menumbuh kembangkan sikap dan perilaku yang amaliah islami serta nilai-nilai budaya bagsa dalam kehidupan nyata
2. Mengembangkan kurikulum ynag bertaraf internasional untuk mata pelajaran MIPA, Bahasa Inggris dan Bahasa Arab dengan mengadopsi atau mengadaptasi kurikulum dari Negara maju
3. Melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai sumber (multi resources) dan berbasis pada teknologi informasi dan komunikasi (TIK)
4. Melaksanakan proses pembelajaran secara aktif, inovatif, kreatif, efektif, kooperatif, komunikatif, dan inspiratif terhadap peserta didik
5. Menumbuhkan semangat kepedulian lingkungan sosial, lingkungan fisik, dan menanamkan hidup hemat dalam upaya pelestarian lingkungan
6. Mengaplikasikan budaya hidup bersih dalam rangka mencegah pencemaran lingkungan dalam kehidupan sehari-hari
7. Membiasakan perilaku santun dalam upaya mencegah terjadinya kerusakan lingkungan
8. Menumbuhkan semangat berkompetisi dalam berabagai kompetensi bagi seluruh warga madrasah
9. Mengembangkan potensi dan kreativitas warga sekolah yang unggul dan mampu bersaing baik di tingkat regional, nasional maupun internasional

10. Menerapkan Manajemen Sekolah Berbasis Madrasah (MSBM) secara professional dan mengarah kepada manajemen mutu pendidikan yang telah distandarkan dengan melibatkan seluruh warga madrasah dan lembaga terkait lainnya dalam bentuk MoU
11. Menjalin kemitraaan dengan sekolah/madrasah unggul dan perguruan tinggi sebagai pendapng pengembangan kelembagaan, sumberdaya manusia, kurikulum dan kegiatan belajar mengajar dalam bentuk MoU
12. Peduli, berbudaya dan ramah lingkungan, bersikap santun terhadap lingkungan dengan cara mengimplementasikan kepedulian dalam kehidupan sehari-hari

C. Tujuan Madrasah

1. Memenuhi kebutuhan peserta didik yang memiliki karakteristik spesifik dari segi perkembangan kognitif dan efektifnya
2. Memenuhi hak asasi peserta didik sesuai dengan kebutuhan pendidikan bagi dirinya sendiri
3. Memenuhi minat intelektual dan perspektif masa depan peserta didik
4. Memenuhi kebutuhan aktualisasi diri peserta didik
5. Menimbang peran peserta didik sebagai asset masyarakat dan kebutuhan masyarakat untuk pengisian peran
6. Menyiapkan peserta didik sebagai pemimpin masa depan
7. Menghasilkan output dan outcome MTsN Ponorogo yang lebih berkualitas
8. Memberi kesempatan kepada siswa yang memiliki kemampuan diatas rata-rata untuk menyelesaikan program belalar lebih cepat

B. Deskripsi Data

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat hubungan antara variabel penggunaan media power point dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini dilakukan di kelas VII D dan VII L di MTsN 2 Ponorogo dengan jumlah sampel sebanyak 55 siswa atau dua kelas dengan rincian 27 siswa di kelas VII D dan 28 siswa di kelas VII L.

Proses pengambilan data dilakukan dengan cara memberikan siswa materi pembelajaran menggunakan media power point. Setelah siswa mengikuti proses pembelajaran, siswa diminta untuk mengisi kuisioner angket yang telah dikirim.

Setelah data diperoleh, terlebih dahulu diuji validitasnya. Setelah itu data diuji reliabilitasnya. Setelah diuji validitas dan reliabilitas data akan dianalisis menggunakan rumus product moment dari Pearson, hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat hubungan antara variabel penggunaan media power point dan motivasi belajar siswa. Berikut hasil skor angket penggunaan media power point dan motivasi belajar siswa:

Tabel 4.1

Data Skor Angket Penggunaan Media Power Point

No	Item Soal													Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1.	1	1	4	5	5	1	1	5	5	5	5	5	5	48
2.	4	4	3	1	1	4	4	2	3	2	1	5	4	38
3.	3	5	5	5	1	5	5	3	5	4	3	5	5	54
4.	3	2	3	1	2	3	4	5	2	3	3	2	3	36
5.	4	5	5	2	3	4	4	5	4	4	3	5	3	51
6.	2	3	3	1	3	4	2	5	4	3	3	4	1	38
7.	3	3	3	1	1	5	5	5	3	5	3	5	1	43
8.	4	3	2	1	2	4	5	5	3	4	1	3	1	38
9.	2	2	5	1	1	2	4	3	2	1	1	4	1	29
10.	5	5	5	1	1	5	5	3	5	4	3	4	1	47
11.	5	4	1	1	1	4	3	5	4	3	3	5	1	40

12.	5	5	3	4	1	4	5	5	5	3	3	3	5	51
13.	5	5	4	1	1	5	5	5	5	5	2	5	1	49
14.	5	5	5	5	1	2	2	5	5	5	2	5	1	48
15.	2	2	4	3	1	4	4	5	5	5	2	2	3	42
16.	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	47
17.	3	3	3	4	2	4	5	5	3	5	4	4	3	48
18.	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	29
19.	5	5	5	1	3	3	4	5	5	5	5	5	5	56
20.	3	3	4	4	4	3	3	5	3	3	3	3	3	44
21.	5	4	1	1	1	4	2	2	4	3	1	4	1	33
22.	5	4	3	3	4	5	5	4	4	5	3	3	3	51
23.	4	5	4	1	1	4	4	5	5	4	4	4	1	46
24.	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	3	5	5	59
25.	4	4	3	1	1	5	5	4	5	4	3	5	1	45
26.	3	4	2	2	2	3	4	4	4	4	1	4	3	40
27.	4	4	4	3	3	5	4	5	3	5	1	3	3	47
28.	4	2	5	3	2	5	4	4	4	3	3	3	3	45
29.	2	2	5	4	3	4	4	4	4	4	3	3	2	44
30.	4	4	3	2	1	4	5	4	4	5	4	3	1	44
31.	3	5	4	1	1	4	4	5	5	4	3	5	1	45
32.	5	4	3	2	1	3	3	4	4	4	4	4	1	42
33.	5	5	4	1	1	4	5	5	4	5	1	4	1	45
34.	4	3	2	1	1	3	5	3	4	2	2	3	2	35
35.	5	5	4	1	1	5	5	5	5	4	3	5	3	51
36.	3	3	1	1	1	2	5	5	2	3	1	2	1	30
37.	5	3	3	5	1	5	5	5	5	5	3	5	1	51
38.	4	3	2	1	2	4	5	4	4	5	2	4	1	41
39.	4	4	4	1	1	4	4	5	4	3	1	4	1	40
40.	4	4	4	1	1	4	4	5	5	5	3	5	1	46
41.	4	3	4	3	2	5	4	5	4	4	1	3	2	44
42.	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	1	43
43.	5	4	5	1	1	3	3	4	2	4	1	3	3	39
44.	5	4	2	1	1	4	4	5	4	5	4	4	1	44
45.	2	3	2	3	1	3	2	5	3	5	3	2	1	35
46.	5	4	2	4	3	3	3	5	3	4	2	3	1	42

47.	3	3	3	3	3	3	3	5	3	3	2	3	1	38
48.	5	5	4	1	1	5	5	4	5	5	3	5	4	52
49.	3	3	4	2	1	4	3	5	3	4	4	4	4	44
50.	4	4	3	2	3	5	5	5	4	5	5	5	2	52
51.	5	5	4	3	3	5	5	5	5	4	4	5	1	54
52.	4	4	3	3	3	4	4	5	4	4	5	5	2	50
53.	5	5	5	1	1	5	5	5	5	5	5	5	1	53
54.	5	4	3	5	4	4	3	2	3	4	2	3	4	46
55.	5	2	2	3	1	2	2	4	2	5	2	2	1	33

Setelah skor penggunaan media power point diperoleh, langkah selanjutnya adalah mencari intervalnya, berikut cara mencarinya:

$$\begin{aligned} \text{Interval} &= \frac{\text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah}}{\text{Kategori} - \text{Kelompok}} \\ &= \frac{59 - 29}{3} \\ &= 10 \end{aligned}$$

Setelah diketahui nilai intervalnya, selanjutnya dicari tingkat baik atau kurang baiknya penggunaan media power point, maka penulis akan membuat kriterianya sebagai berikut:

Tabel 4.2

Skor Penggunaan Media Power Point

No.	Interval	Kualifikasi	Frekuensi	Persentase%
1	29 – 38	Kurang	12	21,82 %
2	39 – 48	Cukup	29	52,73 %
3	49 – 59	Baik	14	25,45 %

Jumlah			55	100 %
--------	--	--	----	-------

Berdasarkan tabel diatas presentase terbanyak adalah 52,73%, jadi dapat dikatakan bahwa penggunaan media power point adalah cukup.

Tabel 4.3

Data Skor Angket Motivasi Belajar Siswa

No	Item Soal													Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1.	5	5	5	5	2	5	5	4	5	5	2	1	4	53
2.	4	4	4	3	2	4	4	3	4	3	5	4	4	48
3.	5	5	5	5	2	5	5	5	5	5	3	3	1	54
4.	4	4	2	3	3	3	3	2	2	1	5	2	3	37
5.	3	3	4	3	3	4	3	4	5	3	4	4	3	46
6.	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	4	1	38
7.	5	5	3	3	2	5	5	2	5	2	2	5	3	47
8.	2	3	4	2	4	3	4	3	2	3	4	2	3	39
9.	2	5	5	2	2	3	3	4	2	4	4	1	3	40
10.	1	5	5	5	1	3	5	4	4	4	5	1	4	47
11.	1	3	3	4	1	5	5	3	4	4	5	1	5	44
12.	2	4	4	4	4	5	5	5	5	3	5	1	1	48
13.	1	5	5	5	1	4	4	4	5	5	5	4	5	53
14.	1	5	5	5	1	5	2	5	5	1	5	1	2	43
15.	2	2	4	4	2	4	3	4	4	3	5	3	3	43
16.	2	3	3	3	1	5	5	3	4	3	2	1	3	38
17.	2	3	5	3	3	3	2	3	4	4	2	3	4	41
18.	3	2	3	2	3	4	3	3	3	2	5	3	4	40
19.	1	5	4	3	2	1	5	5	3	2	2	1	5	39
20.	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	4	3	41
21.	1	3	4	3	1	2	3	2	3	3	3	1	2	31
22.	1	3	4	3	1	2	3	2	3	3	3	1	2	31
23.	1	4	4	4	1	4	5	5	4	4	3	1	2	42

24.	3	4	4	2	4	3	3	3	4	5	4	3	2	44
25.	1	5	5	2	1	4	5	3	4	5	5	3	3	46
26.	2	3	2	3	2	4	5	3	4	5	5	3	3	44
27.	3	3	3	3	3	3	5	4	3	3	3	3	4	43
28.	1	5	4	3	3	4	5	4	5	3	3	3	5	48
29.	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	40
30.	4	4	4	4	3	2	3	3	5	3	4	3	2	44
31.	3	3	4	4	1	5	5	4	5	3	3	3	2	45
32.	3	3	4	4	1	4	5	4	5	2	3	2	3	43
33.	3	3	5	3	1	3	1	4	4	3	3	3	5	41
34.	3	3	3	3	1	5	4	5	4	4	5	2	4	46
35.	5	5	5	1	1	5	5	1	5	5	2	1	1	42
36.	3	3	2	1	3	5	4	5	5	4	5	2	3	45
37.	1	3	5	3	1	5	3	3	5	5	1	3	1	39
38.	1	4	4	4	2	4	4	3	5	4	4	1	2	42
39.	1	3	4	3	1	3	4	4	4	4	3	3	3	40
40.	4	4	4	4	2	5	4	4	4	3	3	3	1	45
41.	2	4	3	2	2	4	5	4	3	4	5	1	2	41
42.	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	1	41
43.	3	3	3	3	2	4	4	2	4	3	2	2	1	36
44.	3	3	4	3	1	3	3	2	4	4	4	4	1	39
45.	4	4	2	2	1	4	3	2	2	2	3	3	1	33
46.	3	3	4	4	2	1	3	2	3	4	5	3	1	38
47.	3	3	3	3	3	5	4	4	3	3	3	5	4	46
48.	4	4	5	4	3	4	3	4	3	3	4	2	3	46
49.	4	4	5	4	1	2	4	4	5	2	3	2	1	41
50.	4	4	4	4	3	5	4	2	5	4	4	2	3	48
51.	3	3	5	5	3	5	4	3	5	4	5	3	3	51
52.	4	4	4	5	5	5	5	2	5	5	5	5	2	56
53.	5	5	5	5	1	5	5	1	5	5	5	2	5	54
54.	2	2	2	5	5	5	5	3	4	5	4	4	4	50
55.	2	2	2	3	2	2	2	1	3	4	4	3	3	33

Setelah skor motivasi belajar diperoleh, langkah selanjutnya adalah mencari intervalnya, berikut cara mencarinya:

$$\begin{aligned} \text{Interval} &= \frac{\text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah}}{\text{Kategori} - \text{Kelompok}} \\ &= \frac{56 - 33}{3} \\ &= 9 \end{aligned}$$

Setelah diketahui nilai intervalnya, selanjutnya dicari tingkat baik atau kurang baiknya penggunaan media power point, maka penulis akan membuat kriterianya sebagai berikut:

Tabel 4.4

Skor Motivasi Belajar Siswa

No	Interval	Kualifikasi	Frekuensi	Persentase%
1	31 – 39	Kurang	13	23,64 %
2	40 – 48	Cukup	35	63,64 %
3	49 – 56	Baik	7	12,72 %
Jumlah			55	100 %

Berdasarkan tabel diatas presentase terbanyak adalah 63, 64%, jadi dapat dikatakan bahwa motivasi belajar siswa adalah cukup.

C. Analisis Data (Pengajuan Hipotesis)

1. Uji Validitas

Validitas merupakan ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan suatu instrumen. Dalam suatu penelitian penggunaan instrumen yang valid berarti memiliki validitas yang tinggi. Sebaliknya penggunaan instrumen yang kurang valid berarti memiliki tingkat validitas yang rendah.

Berikut hasil perhitungan nilai validitas kuisioner mengenai penggunaan media power point dan motivasi belajar siswa:

Tabel 4.5

Rekapitulasi Uji Validitas Item Kuisioner Penggunaan Media Power Point

Variabel	Nomer Soal	r "Tabel"	r "Hitung"	Keterangan
Variabel X (Penggunaan Media Power Point)	1	0,266	0,370	Valid
	2	0,266	0,564	Valid
	3	0,266	0,521	Valid
	4	0,266	0,356	Valid
	5	0,266	0,295	Valid
	6	0,266	0,586	Valid
	7	0,266	0,401	Valid
	8	0,266	0,354	Valid
	9	0,266	0,698	Valid
	10	0,266	0,546	Valid
	11	0,266	0,573	Valid
	12	0,266	0,607	Valid

	13	0,266	0,426	Valid
--	----	-------	-------	-------

Berdasarkan hasil tabel uji validitas penggunaan media power point diatas dapat dikatakan bahwa kuisisioner yang digunakan adalah valid. Nilai tertinggi perhitungan terdapat pada item soal nomer 9 dengan hasil 0,698 dan nilai terendah terdapat pada soal nomer 5 dengan hasil 0,295. Perhitungan uji validitas ini dilakukan dengan cara membandingkan nilai r hitung dengan r tabel pada nilai signifikansi 5% dan sampel sebanyak 55. Hasilnya yakni sebesar 0,266. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir soal dapat dikatakan valid, dan begitupun sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir soal dikatakan tidak valid.

Jadi, karena hasil perhitungan uji validitas penggunaan media power point di atas nilai yang dihasilkan r_{hitung} lebih besar dari nilai r_{tabel} , maka dapat diambil kesimpulan bahwa kuisisioner penggunaan media power point adalah valid.

Tabel 4.6

Rekapitulasi Uji Validitas Item Kuisisioner Motivasi Belajar

Variabel	Nomer Soal	r "Tabel"	r "Hitung"	Keterangan
Variabel Y (Motivasi Belajar)	1	0,266	0,327	Valid
	2	0,266	0,407	Valid
	3	0,266	0,323	Valid
	4	0,266	0,552	Valid
	5	0,266	0,278	Valid
	6	0,266	0,587	Valid
	7	0,266	0,501	Valid

	8	0,266	0,280	Valid
	9	0,266	0,625	Valid
	10	0,266	0,437	Valid
	11	0,266	0,321	Valid
	12	0,266	0,268	Valid
	13	0,266	0,326	Valid

Berdasarkan hasil tabel uji validitas motivasi belajar diatas dapat dikatakan bahwa kuisisioner yang digunakan adalah valid. Nilai tertinggi perhitungan terdapat pada item soal nomer 9 dengan hasil 0,625 dan nilai terendah terdapat pada soal nomer 12 dengan hasil 0,268. Perhitungan uji validitas ini dilakukan dengan cara membandingkan nilai r hitung dengan r tabel pada nilai signifikansi 5% dan sampel sebanyak 55. Hasil perhitungannya yakni sebesar 0,266. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir soal dapat dikatakan valid, dan begitupun sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir soal dikatakan tidak valid.

Jadi, karena hasil perhitungan uji validitas motivasi belajar diatas nilai r_{hitung} yang dihasilkan lebih besar dari nilai r_{tabel} , maka dapat diambil kesimpulan bahwa kuisisioner motivasi belajar adalah valid.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan derajat ketepatan alat dalam mengukur apa yang diukur.³³ Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui kapanpun alat ukur tersebut digunakan akan memberikan hasil yang relatif sama. Instrumen yang reliabel akan menghasilkan data penelitian yang terpercaya. Apabila datanya memang benar sesuai dengan kenyataan yang

³³ Arief Furchan, *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan* (Surabaya: Usaha Nasional, 1982), 295.

ada meskipun data tersebut di ujicobakan berkali-kali tetap akan sama. Berikut hasil uji reliabilitas angket penggunaan power point:

Tabel 4.7

Uji Reliabilitas Kuisiner Penggunaan Media Power Point Skor Ganjil

No	Butir Skor Ganjil							Jumlah
	1	3	5	7	9	11	13	
1.	1	4	5	1	5	5	5	26
2.	4	3	1	4	3	1	4	20
3.	3	5	1	5	5	3	5	27
4.	3	3	2	4	2	3	3	20
5.	4	5	3	4	4	3	3	26
6.	2	3	3	2	4	3	1	18
7.	3	3	1	5	3	3	1	19
8.	4	2	2	5	3	1	1	18
9.	2	5	1	4	2	1	1	16
10.	5	5	1	5	5	3	1	25
11.	5	1	1	3	4	3	1	18
12.	5	3	1	5	5	3	5	27
13.	5	4	1	5	5	2	1	23
14.	5	5	1	2	5	2	1	21
15.	2	4	1	4	5	2	3	21
16.	4	3	3	4	4	4	3	25
17.	3	3	2	5	3	4	3	23
18.	2	2	2	3	3	2	2	16
19.	5	5	3	4	5	5	5	32
20.	3	4	4	3	3	3	3	23
21.	5	1	1	2	4	1	1	15
22.	5	3	4	5	4	3	3	27
23.	4	4	1	4	5	4	1	23

24.	4	4	4	5	5	3	5	30
25.	4	3	1	5	5	3	1	22
26.	3	2	2	4	4	1	3	19
27.	4	4	3	4	3	1	3	22
28.	4	5	2	4	4	3	3	25
29.	2	5	3	4	4	3	2	23
30.	4	3	1	5	4	4	1	22
31.	3	4	1	4	5	3	1	21
32.	5	3	1	3	4	4	1	21
33.	5	4	1	5	4	1	1	21
34.	4	2	1	5	4	2	2	20
35.	5	4	1	5	5	3	3	26
36.	3	1	1	5	2	1	1	14
37.	5	3	1	5	5	3	1	23
38.	4	2	2	5	4	2	1	30
39.	4	4	1	4	4	1	1	19
40.	4	4	1	4	5	3	1	22
41.	4	4	2	4	4	1	2	21
42.	4	4	3	4	4	3	1	23
43.	5	5	1	3	2	1	3	20
44.	5	2	1	4	4	4	1	21
45.	2	2	1	2	3	3	1	14
46.	5	2	3	3	3	2	1	19
47.	3	3	3	3	3	2	1	18
48.	5	4	1	5	5	3	4	27
49.	3	4	1	3	3	4	4	22
50.	4	3	3	5	4	5	2	26
51.	5	4	3	5	5	4	1	27
52.	4	3	3	4	4	5	2	25
53.	5	5	1	5	5	5	1	27
54.	5	3	4	3	3	2	4	24

55.	5	2	1	2	2	2	1	15
-----	---	---	---	---	---	---	---	----

Tabel 4.8

Uji Reliabilitas Kuisisioner Penggunaan Media Power Point Skor Genap

No	Skor Soal Genap						Jumlah
	2	4	6	8	10	12	
1.	1	5	1	5	5	5	22
2.	4	1	4	2	2	5	18
3.	5	5	5	3	4	5	27
4.	2	1	3	5	3	2	16
5.	5	2	4	5	4	5	25
6.	3	1	4	5	3	4	20
7.	3	1	5	5	5	5	24
8.	3	1	4	5	4	3	20
9.	2	1	2	3	1	4	13
10.	5	1	5	3	4	4	22
11.	4	1	4	5	3	5	22
12.	5	4	4	5	3	3	24
13.	5	1	5	5	5	5	26
14.	5	5	2	5	5	5	27
15.	2	3	4	5	5	2	21
16.	4	3	4	4	3	4	22
17.	3	4	4	5	5	4	25
18.	2	2	2	2	3	2	13
19.	5	1	3	5	5	5	24
20.	3	4	3	5	3	3	21
21.	4	1	4	2	3	4	18
22.	4	3	5	4	5	3	24
23.	5	1	4	5	4	4	23
24.	4	5	5	5	5	5	29
25.	4	1	5	4	4	5	23
26.	4	2	3	4	4	4	21
27.	4	3	5	5	5	3	25

28.	2	3	5	4	3	3	20
29.	2	4	4	4	4	3	21
30.	4	2	4	4	5	3	22
31.	5	1	4	5	4	5	24
32.	4	2	3	4	4	4	21
33.	5	1	4	5	5	4	24
34.	3	1	3	3	2	3	15
35.	5	1	5	5	4	5	25
36.	3	1	2	5	3	2	16
37.	3	5	5	5	5	5	28
38.	3	1	4	4	5	4	21
39.	4	1	4	5	3	4	21
40.	4	1	4	5	5	5	24
41.	3	3	5	5	4	3	23
42.	4	3	4	3	3	3	20
43.	4	1	3	4	4	3	19
44.	4	1	4	5	5	4	23
45.	3	3	3	5	5	2	21
46.	4	4	3	5	4	3	23
47.	3	3	3	5	3	3	20
48.	5	1	5	4	5	5	25
49.	3	2	4	5	4	4	22
50.	4	2	5	5	5	5	26
51.	5	3	5	5	4	5	27
52.	4	3	4	5	4	5	25
53.	5	1	5	5	5	5	26
54.	4	5	4	2	4	3	22
55.	2	3	2	4	5	2	18

Setiap jumlah item soal ganjil dan item soal genap dikorelasikan sebagai berikut:

Tabel 4.9

Tabel Jumlah Korelasi Soal Bernomer Genap dan Ganjil

NO	X	Y	X ²	Y ²	XY
1.	26	22	676	484	572
2.	20	18	400	324	360
3.	27	27	729	729	729
4.	20	16	400	256	320
5.	26	25	676	625	650
6.	18	20	324	400	360
7.	19	24	361	576	456
8.	18	20	324	400	360
9.	16	13	256	169	208
10.	25	22	625	484	550
11.	18	22	324	484	396
12.	27	24	729	576	648
13.	23	26	529	676	598
14.	21	27	441	729	567
15.	21	21	441	441	441
16.	25	22	625	484	550
17.	23	25	529	625	575
18.	16	13	256	169	208
19.	32	24	1024	576	768
20.	23	21	529	441	483
21.	15	18	225	324	270
22.	27	24	729	576	648
23.	23	23	529	529	529
24.	30	29	900	841	870
25.	22	23	484	529	506
26.	19	21	361	441	399
27.	22	25	484	625	550
28.	25	20	625	400	500

29.	23	21	529	441	483
30.	22	22	484	484	484
31.	21	24	441	576	504
32.	21	21	441	441	441
33.	21	24	441	576	504
34.	20	15	400	225	300
35.	26	25	676	625	650
36.	14	16	196	256	224
37.	23	28	529	784	644
38.	30	21	900	441	630
39.	19	21	361	441	399
40.	22	24	484	576	528
41.	21	23	441	529	483
42.	23	20	529	400	460
43.	20	19	400	361	380
44.	21	23	441	529	483
45.	14	21	196	441	294
46.	19	23	361	529	437
47.	18	20	324	400	360
48.	27	25	729	625	675
49.	22	22	484	484	484
50.	26	26	676	676	676
51.	27	27	729	729	729
52.	25	25	625	625	625
53.	27	26	729	676	702
54.	24	22	576	484	528
55.	15	18	225	324	270
JUMLAH	1218	1217	27882	27591	27448

Setelah hasil perhitungan skor ganjil dan skor genap diketahui, selanjutnya hasil perhitungan dimasukkan ke dalam rumus berikut:

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{\sum XY}{\sqrt{(\sum X^2)(\sum Y^2)}} \\
 &= \frac{27448}{\sqrt{(27882)(27591)}} \\
 &= \frac{27448}{\sqrt{769292262}} \\
 &= \frac{27448}{27736,1184} \\
 &= 0,98
 \end{aligned}$$

Setelah dihitung dengan rumus di atas, selanjutnya hasil perhitungan dimasukkan ke dalam rumus Sperman Brown:

$$\begin{aligned}
 r_i &= \frac{2 \times r_b}{(1 + r_b)} \\
 &= \frac{2 \times 0,98}{(1 + 0,98)} \\
 &= \frac{1,96}{1,98} \\
 &= 0,989
 \end{aligned}$$

Dari hasil diatas diketahui data koefisien seluruh item r_{total} sebesar 0,989, jika dilihat dari kriteria nilai reliabilitas, nilai ini berada pada rentang 0,91 – 0,100 yang berarti memiliki kriteria yang sangat tinggi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa angket penggunaan power point layak digunakan dalam penelitian.

Berikut hasil uji reliabilitas angket motivasi belajar siswa:

Tabel 4.10

Tabel Uji Reliabilitas Kuisisioner Motivasi Belajar Soal Ganjil

No	Skor Soal Ganjil							Jumlah
	1	3	5	7	9	11	13	
1.	5	5	2	5	5	2	4	28
2.	4	4	2	4	4	5	4	27
3.	5	5	2	5	5	3	1	26
4.	4	2	3	3	2	5	3	22
5.	3	4	3	3	5	4	3	25
6.	3	3	3	3	3	2	1	18
7.	5	3	2	5	5	2	3	25
8.	2	4	4	4	2	4	3	23
9.	2	5	2	3	2	4	3	21
10.	1	5	1	5	4	5	4	25
11.	1	3	1	5	4	5	5	24
12.	2	4	4	5	5	5	1	26
13.	1	5	1	4	5	5	5	26
14.	1	5	1	2	5	5	2	21
15.	2	4	2	3	4	5	3	23
16.	2	3	1	5	4	2	3	20
17.	2	5	3	2	4	2	4	22
18.	3	3	3	3	3	5	4	24
19.	1	4	2	5	3	2	5	22
20.	3	3	3	3	4	3	3	22
21.	1	4	1	3	3	3	2	17
22.	1	4	1	3	3	3	2	17
23.	1	4	1	5	4	3	2	20
24.	3	4	4	3	4	4	2	24
25.	1	5	1	5	4	5	3	24
26.	2	2	2	5	4	5	3	23
27.	3	3	3	5	3	3	4	24

28.	1	4	3	5	5	3	5	26
29.	3	3	3	3	3	3	3	21
30.	4	4	3	3	5	4	2	25
31.	3	4	1	5	5	3	2	23
32.	3	4	1	5	5	3	3	24
33.	3	5	1	1	4	3	5	22
34.	3	3	1	4	4	5	4	24
35.	5	5	1	5	5	2	1	24
36.	3	2	3	4	5	5	3	25
37.	1	5	1	3	5	1	1	17
38.	1	4	2	4	5	4	2	22
39.	1	4	1	4	4	3	3	20
40.	4	4	2	4	4	3	1	22
41.	2	3	2	5	3	5	2	22
42.	3	4	3	4	4	3	1	22
43.	3	3	2	4	4	2	1	19
44.	3	4	1	3	4	4	1	20
45.	4	2	1	3	2	3	1	16
46.	3	4	2	3	3	5	1	21
47.	3	3	3	4	3	3	4	23
48.	4	5	3	3	3	4	3	25
49.	4	5	1	4	5	3	1	23
50.	4	4	3	4	5	4	3	27
51.	3	5	3	4	5	5	3	28
52.	4	4	5	5	5	5	2	30
53.	5	5	1	5	5	5	5	31
54.	2	2	5	5	4	4	4	26
55.	2	2	2	2	3	4	3	18

Tabel 4.11

Tabel Uji Reliabilitas Kuisisioner Motivasi Belajar Soal Genap

No	Skor Soal Genap						Jumlah
	2	4	6	8	10	12	
1.	5	5	5	4	5	1	25
2.	4	3	4	3	3	4	21
3.	5	5	5	5	5	3	28
4.	4	3	3	2	1	2	15
5.	3	3	4	4	3	4	21
6.	3	3	4	3	3	4	20
7.	5	3	5	2	2	5	22
8.	3	2	3	3	3	2	16
9.	5	2	3	4	4	1	19
10.	5	5	3	4	4	1	22
11.	3	4	5	3	4	1	20
12.	4	4	5	5	3	1	22
13.	5	5	4	4	5	4	27
14.	5	5	5	5	1	1	22
15.	2	4	4	4	3	3	20
16.	3	3	5	3	3	1	18
17.	3	3	3	3	4	3	19
18.	2	2	4	3	2	3	16
19.	5	3	1	5	2	1	17
20.	3	3	3	4	2	4	19
21.	3	3	2	2	3	1	14
22.	3	3	2	2	3	1	14
23.	4	4	4	5	4	1	22
24.	4	2	3	3	5	3	20
25.	5	2	4	3	5	3	22

26.	3	3	4	3	5	3	21
27.	3	3	3	4	3	3	19
28.	5	3	4	4	3	3	22
29.	3	3	4	3	3	3	19
30.	4	4	2	3	3	3	19
31.	3	4	5	4	3	3	22
32.	3	4	4	4	2	2	19
33.	3	3	3	4	3	3	19
34.	3	3	5	5	4	2	22
35.	5	1	5	1	5	1	18
36.	3	1	5	5	4	2	20
37.	3	3	5	3	5	3	22
38.	4	4	4	3	4	1	20
39.	3	3	3	4	4	3	20
40.	4	4	5	4	3	3	23
41.	4	2	4	4	4	1	19
42.	4	3	3	3	3	3	19
43.	3	3	4	2	3	2	17
44.	3	3	3	2	4	4	19
45.	4	2	4	2	2	3	17
46.	3	4	1	2	4	3	17
47.	3	3	5	4	3	5	23
48.	4	4	4	4	3	2	21
49.	4	4	2	4	2	2	18
50.	4	4	5	2	4	2	21
51.	3	5	5	3	4	3	23
52.	4	5	5	2	5	5	26
53.	5	5	5	1	5	2	23
54.	2	5	5	3	5	4	24
55.	2	3	2	1	4	3	15

Setiap jumlah item soal ganjil dan item soal genap dikorelasikan sebagai berikut:

Tabel 4.12

Tabel Korelasi Soal Bernomer Ganjil dan Genap

No	X	Y	X ²	Y ²	XY
1.	28	25	784	625	700
2.	27	21	729	441	567
3.	26	28	676	784	728
4.	22	15	484	225	330
5.	25	21	625	441	525
6.	18	20	324	400	360
7.	25	22	625	484	550
8.	23	16	529	256	368
9.	21	19	441	361	399
10.	25	22	625	484	550
11.	24	20	576	400	480
12.	26	22	676	484	572
13.	26	27	676	729	702
14.	21	22	441	484	462
15.	23	20	529	400	460
16.	20	18	400	324	360
17.	22	19	484	361	418
18.	24	16	576	256	384
19.	22	17	484	289	374
20.	22	19	484	361	418
21.	17	14	289	196	238
22.	17	14	289	196	238
23.	20	22	400	484	440
24.	24	20	576	400	480
25.	24	22	576	484	528

26.	23	21	529	441	483
27.	24	19	576	361	456
28.	26	22	676	484	572
29.	21	19	441	361	399
30.	25	19	625	361	475
31.	23	22	529	484	506
32.	24	19	576	361	456
33.	22	19	484	361	418
34.	24	22	576	484	528
35.	24	18	576	324	432
36.	25	20	625	400	500
37.	17	22	289	484	374
38.	22	20	484	400	440
39.	20	20	400	400	400
40.	22	23	484	529	506
41.	22	19	484	361	418
42.	22	19	484	361	418
43.	19	17	361	289	323
44.	20	19	400	361	380
45.	16	17	256	289	272
46.	21	17	441	289	357
47.	23	23	529	529	529
48.	25	21	625	441	525
49.	23	18	529	324	414
50.	27	21	729	441	567
51.	28	23	784	529	644
52.	30	26	900	676	780
53.	31	23	961	529	713
54.	26	24	676	576	624
55.	18	15	324	225	270
JUMLAH	1265	1108	29651	22804	25810

Setelah hasil perhitungan skor ganjil dan skor genap diketahui, selanjutnya hasil perhitungan dimasukkan ke dalam rumus berikut:

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{\sum XY}{\sqrt{(\sum X^2)(\sum Y^2)}} \\
 &= \frac{25810}{\sqrt{(29651)(22804)}} \\
 &= \frac{25810}{\sqrt{676161404}} \\
 &= \frac{25810}{26003,1037} \\
 &= 0,99
 \end{aligned}$$

Setelah hasil perhitungan dengan rumus di atas diketahui, selanjutnya dimasukkan dalam rumus Spearman Brown:

$$\begin{aligned}
 r_i &= \frac{2 \times r_b}{(1 + r_b)} \\
 &= \frac{2 \times 0,99}{(1 + 0,99)} \\
 &= \frac{1,98}{1,99} \\
 &= 0,994
 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas nilai koefisien r_{total} sebesar 0,994, nilai ini jika dilihat pada kriteria nilai reliabilitas berada pada rentang 0,91 – 0,100 yang memiliki kriteria yang sangat tinggi. Jadi, dapat disimpulkan kuisisioner tentang motivasi belajar layak untuk digunakan dalam penelitian.

3. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas angket, selanjutnya adalah uji hipotesis. Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya atau besar kecilnya hubungan antara kedua variabel yang diteliti. Pada uji ini rumus yang digunakan adalah rumus product moment dari Pearson.

Untuk mempermudah memahami perhitungan, maka penulis akan membuat tabel kerja. Dengan keterangan X untuk variabel penggunaan media power point, dan Y untuk variabel motivasi belajar. Berikut tabel kerjanya:

Tabel 4.13

Tabel Kerja Variabel X dan Y

No	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	48	53	2304	2809	2544
2	38	48	1444	2304	1824
3	54	54	2916	2916	2916
4	36	37	1296	1369	1332
5	51	46	2601	2116	2346
6	38	38	1444	1444	1444
7	43	47	1849	2209	2021
8	38	39	1444	1521	1482
9	29	40	841	1600	1160
10	47	47	2209	2209	2209
11	40	44	1600	1936	1760
12	51	48	2601	2304	2448
13	49	53	2401	2809	2597
14	48	43	2304	1849	2064
15	42	43	1764	1849	1806
16	47	38	2209	1444	1786
17	48	41	2304	1681	1968

18	29	40	841	1600	1160
19	56	39	3136	1521	2184
20	44	41	1936	1681	1804
21	33	31	1089	961	1023
22	51	31	2601	961	1581
23	46	42	2116	1764	1932
24	59	44	3481	1936	2596
25	45	46	2025	2116	2070
26	40	44	1600	1936	1760
27	47	43	2209	1849	2021
28	45	48	2025	2304	2160
29	44	40	1936	1600	1760
30	44	44	1936	1936	1936
31	45	45	2025	2025	2025
32	42	43	1764	1849	1806
33	45	41	2025	1681	1845
34	35	46	1225	2116	1610
35	51	42	2601	1764	2142
36	30	45	900	2025	1350
37	51	39	2601	1521	1989
38	41	42	1681	1764	1722
39	40	40	1600	1600	1600
40	46	45	2116	2025	2070
41	44	41	1936	1681	1804
42	43	41	1849	1681	1763
43	39	36	1521	1296	1404
44	44	39	1936	1521	1716
45	35	33	1225	1089	1155
46	42	38	1764	1444	1596
47	38	46	1444	2116	1748
48	52	46	2704	2116	2392

49	44	41	1936	1681	1804
50	52	48	2704	2304	2496
51	54	51	2916	2601	2754
52	50	56	2500	3136	2800
53	53	54	2809	2916	2862
54	46	50	2116	2500	2300
55	33	33	1089	1089	1089
N=55	2425	2373	109449	104075	105536

Untuk mengetahui tingkat hubungan antara penggunaan media power point dan motivasi belajar siswa, langkah yang dilakukan adalah menghitung data dari variabel X dan variabel Y.

Sebelum memasukkan data ke rumus, terlebih dahulu kita harus mengetahui besaran nilai koefisien dari $\sum X$, $\sum Y$, $\sum X^2$, $\sum Y^2$, $\sum XY$, dari tabel diatas, dapat kita ketahui besaran nilai hasil perhitungannya. Berikut rinciannya:

$$\sum X = 2425$$

$$\sum Y = 2373$$

$$\sum X^2 = 109449$$

$$\sum Y^2 = 104075$$

$$\sum XY = 105536$$

$$N = 55$$

Setelah diketahui besaran nilainya, selanjutnya adalah memasukkan nilai tersebut ke dalam rumus product moment dari Pearson:

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}} \\
 &= \frac{55 (105536) - (2425)(2373)}{\sqrt{\{55(109449) - (2425)^2\} \{55(104075) - (2373)^2\}}} \\
 &= \frac{5804480 - 5754525}{\sqrt{\{(6019695) - (5880625)\} \{(5724125) - (5631129)\}}} \\
 &= \frac{49955}{\sqrt{12932953710}} \\
 &= \frac{49955}{113723,145} \\
 &= 0,44
 \end{aligned}$$

Setelah diketahui nilai “r” selajutnya, nilai “r” tersebut dikonsultasikan dengan tabel tingkat hubungan antar variabel, berikut tabelnya:

Tabel 4.14

Tabel Interpretasi Nilai Koefisien Korelasi “r” Product Moment

Besarnya “r” product Moment	Interpretasi
0,00 – 0,20	Antara variabel X dengan variabel Y terdapat korelasi yang sangat lemah/sangat rendah
0,20 - 0,40	Antara variabel X dengan variabel Y terdapat korelasi yang lemah/rendah
0,40 – 0,60	Antara variabel X dan Y terdapat

	korelasi yang sedang /cukup
0,60 – 0,80	Antara variabel X dengan variabel Y terdapat korelasi yang kuat/tinggi
0,80 – 1,00	Antara variabel X dengan variabel Y terdapat korelasi yang sangat kuat/sangat tinggi

Dari perhitungan yang telah dilakukan diketahui indeks koefisien korelasi sebesar 0,44, jika dilihat ditabel nilai 0,44 berada direntang 0,40-0,60, hal ini memiliki interpretasi bahwa penggunaan media power point dan motivasi belajar siswa memiliki korelasi yang sedang/cukup.

D. Interpretasi dan Pembahasan

Berdasarkan tabel data interval variabel penggunaan media power point dari 55 sampel yang diambil siswa yang berada pada rentang 29 – 38 terdapat 12 siswa dengan persentase 21,82 % nilai ini dikategorikan kurang. Pada rentang 39 – 48 terdapat 29 siswa dengan persentase sebesar 52,73% nilai ini masuk dalam kategori cukup, dan pada rentang 49 – 59 dengan persentase 25,45 % terdapat 14 siswa dengan kategori baik. Jadi, dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media power point di MTsN 2 Ponorogo adalah cukup.

Berdasarkan tabel data interval variabel motivasi belajar siswa dari 55 sampel yang diambil siswa yang berada pada rentang 31 – 39 terdapat 13 siswa dengan persentase 23,64 % nilai ini dikategorikan kurang. Pada rentang 40 – 48 terdapat 35 siswa dengan persentase sebesar 63,64% nilai ini masuk dalam kategori cukup, dan pada rentang 49 – 56 dengan persentase 12,72 % terdapat 7 siswa dengan kategori baik. Jadi, dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi belajar siswa di MTsN 2 Ponorogo adalah cukup.

Berdasarkan uji instrumen angket penggunaan media power point yang dilakukan, dari 55 sampel yang diteliti dan 13 soal yang diberikan secara keseluruhan adalah valid, nilai tertinggi pada terdapat pada soal nomer 9 dengan nilai sebesar 0,698 dan nilai terendah terdapat pada soal nomer 5 sebesar 0,295. Keputusan valid dan tidaknya instrumen dilakukan dengan cara membandingkan nilai r_{tabel} dengan r_{hitung} . Jika jumlah sampel sebesar 55 maka nilai r_{tabel} sebesar 0,266. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dapat dikatakan valid begitupun sebaliknya Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ dapat dikatakan tidak valid

Berdasarkan uji instrumen angket motivasi belajar siswa yang dilakukan, dari 55 sampel yang diteliti dan 13 soal yang diberikan secara keseluruhan adalah valid, nilai tertinggi terdapat pada soal nomer 9 dengan nilai 0,625 dan nilai terendah terdapat pada soal nomer 12 dengan nilai sebesar 0,268. Keputusan valid dan tidaknya instrumen dilakukan dengan cara membandingkan nilai r_{tabel} dengan r_{hitung} . Jika jumlah sampel sebesar 55 maka nilai r_{tabel} sebesar 0,266. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dapat dikatakan valid begitupun sebaliknya Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ dapat dikatakan tidak valid.

Setelah dilakukan uji validitas instrumen selanjutnya data diuji reliabilitasnya, berdasarkan hasil analisis uji reliabilitas penggunaan media power point, dari 55 sampel yang diteliti dan 13 soal yang diberikan menghasilkan nilai 0,989. Jika dilihat di tabel interval reliabilitas, nilai ini berada pada rentang nilai 0,91 – 0,100 dengan kategori sangat baik. Lalu, jika uji reliabilitas motivasi belajar siswa dari 55 sampel dan 13 soal yang diberikan menghasilkan nilai sebesar 0,994. Nilai ini berada pada rentang 0,91 – 0,100 dengan kategori sangat baik. Jadi jika disimpulkan angket penggunaan media power point dan motivasi belajar siswa layak digunakan dalam penelitian.

Setelah uji instrumen selanjutnya uji hipotesis. Uji hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui hubungan penggunaan media power point dan motivasi belajar siswa. Uji hipotesis dilakukan menggunakan rumus product moment dari Person. Dari perhitungan yang telah dilakukan nilai koefisien korelasi $r_{(o)}$ yang diperoleh sebesar 0,44.

Langkah selanjutnya adalah mencari nilai df, berikut rinciannya:

$$\begin{aligned} Df &= N - Nr. \\ &= 55 - 2 \\ &= 53 \end{aligned}$$

Setelah diketahui nilai df, langkah selanjutnya adalah membandingkan nilai koefisien korelasi (r_o), nilai df = 53 dan N = 55 dengan tabel r product moment. Nilai koefisien korelasi yang didapat lebih besar dari r tabel dengan taraf signifikansi 1 % = 0,266 % maupun pada signifikansi 1 % = 0,345 %. Lebih mudahnya dapat dipaparkan sebagai berikut:

$$0,266 < 0,44 > 0,345.$$

Arah korelasi antara penggunaan media power point dan motivasi belajar siswa adalah positif, hal ini menunjukkan adanya kesejajaran. Dimana dapat dikatakan bahwa semakin baik penggunaan media power point, maka akan ada kecenderungan semakin baik motivasi belajar siswa, begitupun sebaliknya, penggunaan media power point yang tidak baik maka kecenderungan motivasi belajar siswa akan semakin tidak baik.

Nilai koefisien korelasi sebesar 0,44. Nilai ini jika dikonsultasikan dengan tabel product moment sebagai berikut:

0,80 – 1,00 = sangat baik

0,60 – 0,80 = tinggi

0,40 – 0,60 = cukup

0,20 – 0,40 = rendah

0,00 – 0,20 = sangat rendah

Nilai 0,44 berada diantara rentang nilai 0,40 – 0,60 hal ini dikategorikan cukup. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media power point dan motivasi belajar siswa memiliki tingkat keeratan yang cukup. Arah korelasinya positif, karena adanya kesejajaran antara penggunaan media power point dan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, nilai koefisiensi korelasi (r_o)= 0,44 lebih besar jika dibandingkan dengan nilai r tabel product moment dengan signifikansi 5% = 0,266 % maupun 1%= 0,345%. Maka dapat dikatakan bahwa hipotesis alternatif (H_a) yang penulis ajukan yakni: “Ada hubungan yang signifikan antara penggunaan media power point dengan motivasi belajar siswa di MTsN 2 Ponorogo” diterima. Dengan begitu penggunaan media power point dan motivasi belajar siswa sangat berkaitan, dimana penggunaan media power point yang baik akan semakin baik pula motivasi belajar siswa.

Nilai koefisiensi determinasi dapat dicari dengan cara mengkuadratkan nilai koefisien yang telah ditemukan, selanjutnya dikalikan 100 untuk mencari nilai persentase. Untuk analisis data ini yaitu $0,44^2 \times 100\% = 19,36\%$. jadi dapat diartikan varian yang terjadi pada variabel motivasi belajar siswa 19, 36% ditentukan oleh varian yang terjadi pada variabel penggunaan media power point. Atau dapat dipahami bahwa pengaruh penggunaan media power point terhadap motivasi belajar siswa sebesar 19, 36 % , dan 80, 64 % dipengaruhi oleh faktor lain.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perhitungan dan analisis data yang dilakukan menggunakan rumus product moment dari pearson menghasilkan nilai sebesar 0,44, nilai ini berada pada rentang 0,40 – 0,80 dengan kategori cukup. Jadi, dapat disimpulkan penggunaan media power point terhadap motivasi belajar siswa memiliki keeratan yang cukup, arah korelasinya positif karena adanya kesejajaran antara penggunaan media power point dengan motivasi belajar siswa. Dengan begitu penggunaan media power point yang baik akan membuat motivasi belajar siswa menjadi baik, dan begitu juga sebaliknya penggunaan media power point yang tidak baik akan membuat motivasi belajar siswa menjadi tidak baik.

B. Saran

Dari penelitian yang telah dilakukan, penulis akan menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada kepala madrasah MTsN 2 Ponorogo untuk memberikan pelatihan-pelatihan kepada guru mengenai cara-cara memilih media pembelajaran yang baik agar pembelajaran terkesan menarik dan materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa.
2. Kepada para guru di MTsN 2 Ponorogo, khususnya guru IPS untuk memilih media pembelajaran lain yang sesuai dengan materi belajar dan meningkatkan kreatifitas dalam proses belajar mengajar.
3. Kepada para siswa MTsN 2 Ponorogo untuk lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan memupuk motivasi belajarnya agar dapat memahami materi yang diajarkan oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Amni. 2017. "Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Poris Gaga 05 Kota Tangerang." *Jurnal JPSD*, 4.
- Aunurrahman. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Arikunto, Suharsimi. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Arsyar, Rayandra. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Refrensi Jakarta, 2012.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media, 2010.
- Donni Juni. *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*. Bandung: Pusaka Setia, 2017.
- Emda, Amna. "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran." *Aceh: Lantanida journal*, 2017: 173.
- Fathurrahman, Pupuh. *Strategi Belajar Mengajar, Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna Melalui Pemahaman Konsep Islami*. Bandung: Refika Aditama, 2007.
- Furchan, Arief. *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional, 1982.
- Iskandar. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada, 2009.
- Juni, Donni Juni Priansa. *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia, 2017.
- Kompri. *Motivasi Pembelajaran Prespektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Rosda Karya, 2016.
- Machfudz, Ahmad. *Metodologi, Riset, Manajemen Sumber Daya Manusia*. Malang: UIN Malang Press, 2010.
- Margono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Martono, Nanang. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011.
- Omdirwan, Osman. *Microsoft Power Point Untuk Pemula*. Jakarta: Kriya Pustaka, 2011.

Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press, 2011.

Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar*. Jakarta: PT Rajawali Pers, 2012.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Cet. 20*. Bandung: Alfabeta, 2014.

Supardan, Dadang. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015.

Taniredja, Tukiran. *Penelitian Kuantitatif (Sebuah Pengantar)*. Bandung: Alfabeta, 2012.

Wulansari. *Penelitian Pendidikan: Suatu Pendekatan Praktik dengan Menggunakan SPSS*.

Zulmiyetri. *Penulisan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana, 2020.

