

**PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI  
BELAJAR IPA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 11 SATAP PULAU  
MASALIMA LIUKANG KALMAS KABUPATEN PANGKEP**



**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan Prodi Teknologi Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar*

**Oleh**

**JENIAR RAHMA**

**105311104220**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

**2024**



LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Ipa Siswa  
Kelas VII SMP Negeri 11 Satap Pulau Masalima Liukang Kalmas  
Kabupaten Pangkep

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : Jeniar Rahma  
NIM. : 105311104220  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah di periksa dan teliti ulang, maka Skripsi ini dinyatakan telah memenuhi persyaratan untuk diujikan di hadapan Tim Penguji ujian Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, Agustus 2024

Disetujui Oleh,

Pembimbing I,

**Dr. Muhammad Nawir, M.Pd**

Pembimbing II,

**Nasir, S.Pd., M.Pd.**

Diketahui,

Dekan FKIP Unismuh Makassar

  
**Eriwin Akik, M.Pd., Ph.D**  
NBM. 951/576

Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan

  
**Dr. Muhammad Nawir, M.Pd**  
NBM. 991 323

Terakreditasi Institusi

21 Agustus 2024 pukul 16.01



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : **Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Ipa Siswa Kelas VII SMP Negeri 11 Satap Pulau Masalima Liukang Kalmas Kabupaten Pangkep**

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : Jeniar Rahma  
NIM : 105311104220  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah di periksa dan teliti ulang, maka Skripsi ini dinyatakan telah memenuhi persyaratan untuk diujikan di hadapan Tim Penguji ujian Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, Agustus 2024

Disetujui Oleh,

Pembimbing I,

Drs. Muhammad Nawir, M.Pd

Pembimbing II,

Nasir, S.Pd., M.Pd.

Diketahui,

Dekan FKIP Unismuh Makassar

Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan

Erwin Akbar, M.Pd., Ph.D

NBM. 934 576

Dr. Muhammad Nawir, M.Pd

NBM. 991 323



Terakreditasi Institusi

21 Agustus 2024 pukul 16.01



**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Jeniar Rahma

Nim : 105311104220

Jurusan : Teknologi Pendidikan

JudulSkripsi : **Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Ipa  
Siswa Kelas VII SMP Negeri 11 Satap Pulau Masalima  
Liukang Kalmas Kabupaten Pangkep**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Agustus 2024

Yang Membuat Pernyataan

**Jeniar Rahma**



Terakreditasi Institusi

22 Agustus 2024 pukul 14.38





### SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Jeniar Rahma  
Nim : 105311104220  
Jurusan : Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2,3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Agustus 2024  
Yang Membuat Pernyataan

  
Jeniar Rahma



## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Jika engkau di rendahkan dan dihina  
oleh orang lain maka jadikanlah hinaan itu sebagai  
motivasi untuk membuktikan bahwa perkataan mereka itu salah.



Kupersembahkan karya ini buat:

Kedua orang tuaku, saudaraku, keluarga besarku dan sahabatku,  
atas keihklasan dan doanya dalam mendukung penulis.

## ABSTRAK

**Jeniar Rahma**, 2024. *Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas VII SMP Negeri 11 Satap Pulau Masalima Liukang Kalmas Kabupaten Pangkep*. Skripsi, Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Muhammad Nawir dan Pembimbing II Nasir.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi siswa dengan menggunakan wps office. Sampel pada penelitian adalah kelas VII dengan jumlah siswa 18 orang. Instrument penelitian menggunakan lembar observasi dan angket. Teknik analisis data yang di gunakan adalah teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial.

Hasil Penelitian terdapat pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 11 Satap Pulau Masalima Liukang Kalmas Kabupaten Pangkep dapat dilihat dari analisis statistik deskriptif yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif berada pada kategori sangat tinggi 76,98% dan pada pertemuan selanjutnya setelah diterapkan media WPS OFFICE berada pada kategori 96,81%.

Berdasarkan hasil hipotesis pada dengan uji t nilai 0,05 menunjukkan bahwa nilai  $\alpha$  0,05 dalam penelitian ini nilai signifikan adalah  $4.408 > 1.739$  sehingga  $H_0$  di tolak dan  $H_1$  di terima. Berdasarkan hasil tersebut, di simpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan multimedia interaktif dengan menggunakan wps office terhadap motivasi belajar siswa, sehingga multimedia interaktif baik di gunakan pada Mata Pelajaran IPA.

**Kata Kunci:** Multimedia Media Interaktif, Motivasi Belajar, IPA

## KATA PENGANTAR

الرَّحِيمِ الرَّحْمَنِ اللَّهُ بِسْمِ

Puji syukur atas kehadiran Allah swt, atas segala Rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh multimedia interaktif terhadap motivasi belajar ipa siswa kelas VII di SMP Negeri 11 Satap Pulau Masalima Liukang Kalmas Kabupaten Pangkep”. Tak lupa pula penulis kirimkan sholawat serta salam tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad saw yang telah mengantarkan kita dari zaman jahiliah menuju zaman islamiah. Dengan segala kekurangan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dari segala pihak yang memerlukan.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya atas bimbingan, bantuan moril maupun meteril, dukungan, dan semangat yang luar biasa kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis selama proses pembuatan skripsi.

Penulis ucapkan terimakasih kepada kedua orang tua penulis, ayahanda tercinta Anwar dan ibundaku tercinta Alm Insan Liana atas seluruh pengorbanannya yang telah merawat dan membesarkan penulis dengan penuh cinta dan kasih sayang, yang tetap selalu memberi dukungan, kepercayaan dan do'a yang luar biasa kepada penulis.

Penulis juga mengucapkan banyak terimakasih Kepada Dr. Muhammad Nawir selaku Ketua Prodi Teknologi Pendidikan sekaligus Pembimbing I dan pembimbing II Bapak Nasir S.Pd., M.Pd yang telah memberikan bimbingan, arahan serta saran yang berharga dalam mengarahkan pelaksanaan penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kepada Dr. Ir. Abd. Rakhim Nanda, ST., MT.,



IPU., selaku rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M.Pd., Ph.D., selaku Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkup Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Terimakasih pula penulis mengucapkan kepada kepala sekolah Askari S.Pd serta Susanti S.Pd selaku guru IPA di sekolah SMP Negeri Satap Pulau Masalima Lukang Kalmas Kabupaten Pangkep yang telah memberikan izin, kesempatan serta bantuan dalam pelaksanaan penelitian ini. Tidak lupa juga penulis mengucapkan terimakasih kepada sahabat saya Ririn Asta Rina (105351104220) yang selalu kebersamai penulis selama penyusunan skripsi ini, yang selalu mendorong dan memberikan semangat serta dukungan yang sangat berarti bagi penulis. Terimakasih telah menjadi support system yang tidak semua orang bisa melakukannya. Mari tetap saling kebersamai sampai pada batas waktu yang tidak di tentukan. Terimakasih pula kepada teman-teman seperjuangan mahasiswa teknologi Pendidikan khususnya Angkatan 2020 dengan segala kebersamaan, candaan, saran, bantuan yang di berikan kepada penulis.

Dengan segala kerendahan hati, penulis dengan tulus selalu mengharapkan agar berbagai pihak yang membaca karya ini dapat memberikan kritik dan saran yang sifatnya membangun. Harapan tersebut adalah agar penulis dapat lebih bersemangat dan terus berusaha untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas karyanya di masa depan, semoga dengan adanya karya ini, tidak hanya dapat memberikan manfaat yang berarti bagi para pembaca, tetapi juga dapat menjadi

cerminan yang positif dan memberikan inspirasi bagi penulis sendiri dalam perjalanan kreatifnya aamin.

Makassar, Agustus 2024

Penulis,

Jeniar Rahma



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERJANJIAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>9</b>
A. Kajian Teori.....	9
B. Kerangka Pikir.....	25
C. Hasil Penelitian Relevan.....	25
D. Hipotesis Penelitian.....	28

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>29</b>
A. Jenis Penelitian.....	29
B. Lokasi Penelitian .....	29
C. Populasi dan Sampel Penelitianl .....	30
D. Desain Penelitian.....	31
E. Variabel Penelitian .....	31
F. Defenisi Oprasional Variabel .....	31
G. Prosedur Penelitian.....	32
H. Instrumen Penelitian.....	33
I. Teknik Pengumpula Data.....	34
J. Teknik Analisis Data .....	35
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>42</b>
A. Hasil Penelitian.....	42
1. Analisis Statistik Dekskriktif Data Penelitian .....	43
2. Analisis Statistik Inferensial .....	47
B. Pembahasan .....	50
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>57</b>
A. Simpulan.....	57
B. Saran.....	57
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>58</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>63</b>
<b>RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>114</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jumlah Siswa Kelas VII SMP Negeri 11 Satap Pulau Masalima	30
Tabel 3.2 Teknik Kategorisasi Standar Ketentuan Hasil Belajar	35
Tabel 3.3 Kreteria Taraf Keberhasilan Aktifitas Siswa	37
Tabel 3.4 Kreteria Taraf Keberhasilan Respon Siswa	38
Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas	43
Tabel 4.4 Hasil Uji-t	43
Tabel 4.5 Hasil Sampel Statistik	49





## DAFTAR GAMBAR

3.1 Kerangka Pikir Penelitian .....	25
-------------------------------------	----



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan pesat ilmu pengetahuan dan teknologi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dunia pendidikan. Dalam menghadapi persaingan global yang semakin ketat, peningkatan kualitas pembelajaran menjadi sangat penting untuk melahirkan sumber daya manusia yang kompeten dan siap menghadapi tantangan masa depan.

Berbicara mengenai peningkatan dan pengembangan sumber daya manusia, pendidikan memiliki peran penting. Berdasarkan tujuan Pendidikan Nasional dalam UU No.20 Pasal 3 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan nasional pada dasarnya bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab dalam mencapai tujuan tersebut maka peningkatan kualitas pembelajaran tentunya memiliki peranan penting dari berbagai komponen yang terlibat didalamnya seperti peserta didik, materi, metode, sumber belajar, sarana dan prasarana serta media pembelajaran yang digunakan.

SMP Negeri 11 Satap Pulau Masalima Liukang Kalmas Kabupaten Pangkep, sebagai salah satu lembaga pendidikan di daerah terpencil, menghadapi tantangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Keterbatasan akses internet dan sulitnya jaringan di lokasi sekolah menjadi kendala utama dalam

pemanfaatan media pembelajaran berbasis internet. Selain itu, sekolah juga kekurangan fasilitas pendukung pembelajaran, seperti genset, komputer, proyektor, dan buku paket. Kondisi ini menyebabkan terbatasnya akses siswa terhadap sumber belajar yang memadai. Sebagai contoh, buku paket IPA kelas VII hanya tersedia 4 buah, yang dipegang oleh guru dan tidak dapat diakses oleh siswa secara individual.

Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi cenderung lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar, lebih mudah memahami materi, dan mencapai hasil belajar yang lebih baik. Namun, di SMP Negeri 11 Satap Pulau Masalima, motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPA, masih rendah. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya metode pembelajaran yang menarik, keterbatasan sumber belajar, dan kurangnya fasilitas pendukung pembelajaran.

Penelitian ini berfokus pada pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas VII di SMP Negeri 11 Satap Pulau Masalima. Pilihan penggunaan multimedia interaktif diharapkan dapat mengatasi kendala akses internet dan jaringan yang terbatas di sekolah. WPS Office dipilih sebagai media interaktif karena memiliki keunggulan utama dalam kemampuannya berfungsi secara offline, sehingga tidak terkendala oleh keterbatasan akses internet.

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, slide, gambar/foto, grafik. Selain itu media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar atau

wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Ada berbagai macam bentuk media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran diantaranya, yaitu media visual, media audio dan media audio visual. Salah satu contoh media yang efektif dalam pembelajaran yaitu multimedia interaktif.

Penggunaan multimedia interaktif juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri. Mereka dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja melalui perangkat teknologi seperti komputer, tablet, atau smartphone. Dengan adanya fleksibilitas ini, siswa dapat mempelajari materi dengan kecepatan mereka sendiri, sesuai dengan gaya belajar individu masing-masing.

Secara umum, multimedia interaktif adalah kombinasi dari elemen-elemen visual, audio, teks, dan interaktif yang dirancang untuk menyampaikan informasi secara efektif dan menarik. Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran telah terbukti dapat meningkatkan motivasi siswa, meningkatkan pemahaman materi, dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih menyenangkan.

WPS Office, sebagai salah satu perangkat lunak produktivitas yang populer, menyediakan berbagai fitur yang dapat digunakan untuk membuat presentasi multimedia interaktif. Fitur-fitur WPS seperti *Writer*, *Presentation*, *Spreadsheets*. pengguna dapat dengan mudah membuat slide presentasi yang menarik dengan tambahan elemen multimedia seperti gambar, video, animasi, dan suara.

Berikut adalah beberapa alasan mengapa penggunaan multimedia interaktif menggunakan WPS Office dapat meningkatkan motivasi siswa:

1. Visual yang Menarik: Elemen visual seperti gambar dan animasi dapat membantu memperjelas konsep-konsep yang kompleks dan membuat materi pembelajaran lebih menarik bagi siswa.
2. Interaktivitas: Fitur interaktif dalam presentasi multimedia memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran, seperti menjawab pertanyaan langsung dari slide presentasi.
3. Pemahaman yang Lebih Baik: Dengan menggunakan berbagai jenis media, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi pembelajaran, karena informasi disajikan dalam berbagai bentuk yang memfasilitasi pemahaman.
4. Pembelajaran yang Menyenangkan: Multimedia interaktif membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

Dengan memanfaatkan fitur-fitur WPS Office untuk membuat multimedia interaktif, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan efektif bagi siswa. Dengan demikian, penggunaan multimedia interaktif menggunakan WPS Office dapat menjadi salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam konteks pendidikan saat ini.

Memilih WPS Office sebagai media interaktif karena akses jaringan lokasi penelitian sulit mendapatkan jaringan menjadi pertimbangan yang penting. Sedangkan Wps Office tidak Memerlukan Koneksi Internet. ini menjadi salah



satu keunggulan. utama WPS Office yang kemampuannya berfungsi secara offline tanpa memerlukan koneksi internet. Hal ini memungkinkan pengguna untuk tetap dapat membuat, mengedit, dan menampilkan presentasi multimedia interaktif tanpa tergantung pada ketersediaan jaringan internet.

WPS Office juga memiliki kompatibilitas yang baik dengan berbagai format file, termasuk format PowerPoint, Word, dan Excel. Hal ini memudahkan pengguna untuk menyimpan dan berbagi presentasi multimedia interaktif dalam berbagai format tanpa harus terhubung ke internet. WPS Office menyediakan berbagai fitur kreatif untuk membuat presentasi multimedia interaktif yang menarik, seperti animasi, efek transisi, tambahan elemen multimedia, dan lain sebagainya. Dengan fitur-fitur ini, pengguna dapat menciptakan konten yang menarik tanpa bergantung pada koneksi internet.

Berdasarkan hasil observasi SMP 11 Satap Pulau Masalima, penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran IPA kelas VII dapat memberikan manfaat yang signifikan. Dengan motivasi belajar yang meningkat, siswa diharapkan dapat mencapai pemahaman yang lebih baik, mencapai hasil belajar yang lebih tinggi, dan mengembangkan minat mereka terhadap ilmu pengetahuan alam. Hal ini akan berdampak positif pada prestasi akademik mereka serta memberikan dasar yang kuat untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi.

Penelitian ini penting karena merupakan suatu alat atau perantara yang di gunakan untuk memudahkan proses belajar mengajar. Media sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa untuk menerima dan memahami pelajaran

yang di sampaikan oleh guru dalam perkembangan zaman teknologi semakin canggih, maka guru harus mengikuti perkembangan zaman untuk menciptakan atau mampu memiliki pemikiran yang kreatif dalam menggunakan media berbasis teknologi yaitu seperti multimedia interaktif. Multimedia interaktif di gunakan tidak hanya sebagai alat bantu Pendidikan namun di dimanfaatkan lebih dari itu yang memiliki fungsi untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran yang di sampaikan guru lebih efisien. Terkait bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif, dari beberapa media yang tepat untuk diterapkan karena memiliki keunggulan dalam gambar bergerak, animasi, vidio, audio dan vidio game. Satu dari sekian macam media yang menarik dan memiliki kelebihan dari jenis yang lainnya adalah multimedia interaktif bisa menggabungkan unsur gambar dan suara akan membuat peserta didik lebih tertarik dalam proses belajar dan mengajar (Wati, 2016:54).

Penggunaan multimedia interaktif bertujuan untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran di kelas sehingga diharapkan dengan penggunaan media tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, untuk mengetahui pengaruh media tersebut di lakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII di Smp 11 Satap Pulau Masalima”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan penelitian ini adalah Apakah ada pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas VII SMP Negeri 11 Satap Pulau Masalima?

## **C. Tujuan Penelitian**

Pada dasarnya tujuan penelitian ini yaitu, untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas VII SMP Negeri 11 Satap Pulau Masalima.

## **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini yaitu:

### **1. Manfaat Teoretis**

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VII SMP 11 Satap Pulau Masalima sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Siswa**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi untuk meningkatkan pemahaman konsep mereka tentang materi yang diajarkan. Selain itu, tindakan yang diterapkan guru dikelas dapat membantu siswa dalam mengatasi kesulitan memahami materi tentang IPA sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

#### b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini mendorong guru untuk lebih kreatif dalam menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran, memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, serta meningkatkan pemahaman materi kepada siswa, serta meningkatkan pemahaman guru terhadap kebutuhan dan responsifitas media terhadap siswa.

#### c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan acuan bagi peneliti mengenai media pembelajaran yang interaktif dengan tujuan pembelajaran IPA di sekolah menengah pertama.

#### d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pengembangan proses pengajaran IPA. Dalam meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya pada materi IPA. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai bahan rujukan oleh peneliti selanjutnya. Oleh karena itu, hasil penelitian ini akan diterbitkan dalam bentuk artikel yang dipublish pada jurnal nasional.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Multimedia Pembelajaran Interaktif

###### a. Pengertian multimedia pembelajaran

Kata multimedia terdiri dari dua kata yaitu multi dan media, jika dipisahkan maka dapat diartikan, multi adalah kata dari bahasa latin yaitu *nouns* yang memiliki arti banyak. Sedangkan media adalah kata dari bahasa latin yaitu medium yang memiliki arti perantara atau sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan, menghantarkan, atau membawa sesuatu. Berdasarkan arti dua kata multi dan media tersebut, dapat kita artikan multimedia adalah perpaduan bermacam-macam media seperti teks, animasi, gambar, video dan lain lain, kemudian disatukan berbentuk file digital dengan bantuan komputer yang berguna untuk menyampaikan informasi atau pesan.

Cahyanengtias, dkk (2022) Media adalah suatu bentuk alat penghubung informasi guna untuk belajar. Media dapat dikatakan menarik apabila dapat membangunkan dan menumbuhkan motivasi belajar siswa, sebagai perangsang siswa agar dapat belajar dengan giat dan penuh semangat serta siswa dapat tertarik dengan pembelajaran yang diberikan oleh tenaga pendidik. sebagai penggunaan sejumlah media berbeda yang disatukan sebagai alat untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam bentuk teks, grafis, audio, animasi maupun video. Kristanti, dkk (2020) perantara untuk menghubungkan antara siswa sebagai pelajar dengan berbagai sumber belajar yang tersedia, seperti guru, buku, internet, gambar, dan



lainnya agar siswa memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran serta menguasai kompetensi yang diharapkan.

Firda, dkk (2022) media pembelajaran interaktif saat ini bukan lagi hal baru dalam dunia pendidikan. Berbagai pengembangan tentang media pembelajaran interaktif telah banyak dilakukan. Salah satu jenis aplikasi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif adalah spring. Ilmiani, A. M., dkk (2020) multimedia interaktif merupakan multimedia yang dibuat dengan tampilan yang memenuhi fungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan serta mempunyai interaktifitas bagi penggunanya. Jadi jika pengguna memiliki kebebasan dalam mengatur jalannya multimedia, multimedia itu dinamakan multimedia interaktif.

b. Fungsi multimedia interaktif mencakup beberapa aspek penting, antara lain:

- 1) Pembelajaran dan Pendidikan: Membantu proses belajar menjadi lebih menarik dan efektif dengan menyajikan materi secara visual dan interaktif.
- 2) Komunikasi dan Informasi: Menyediakan platform yang memungkinkan komunikasi dua arah antara pengguna dan sistem, seperti website interaktif, aplikasi, dan e-learning
- 3) Pemasaran dan Promosi: Digunakan dalam kampanye iklan dan promosi untuk menarik perhatian audiens melalui konten visual dan interaktif yang kreatif.
- 4) Hiburan: Menyediakan pengalaman hiburan yang lebih mendalam, seperti dalam video game, film interaktif, dan aplikasi hiburan lainnya.

- 5) Pelatihan dan Simulasi: Membantu dalam pelatihan keterampilan tertentu melalui simulasi yang realistis dan interaktif, seperti dalam pelatihan pilot atau operasi medis.

c. Manfaat multimedia interaktif meliputi:

- 1) Meningkatkan Keterlibatan Pengguna: Interaktivitas membuat pengguna lebih terlibat dan tertarik dengan konten yang disajikan, sehingga meningkatkan tingkat partisipasi.
- 2) Pembelajaran yang Lebih Efektif: Multimedia interaktif dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, dengan memadukan teks, gambar, audio, dan video.
- 3) Penyampaian Informasi yang Lebih Jelas: Informasi dapat disajikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dimengerti melalui animasi, grafik, dan simulasi.
- 4) Personalisasi Konten: Konten dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi masing-masing pengguna, meningkatkan pengalaman individu.
- 5) Meningkatkan Retensi Informasi: Pengguna cenderung mengingat informasi lebih baik ketika disajikan secara visual dan interaktif dibandingkan dengan teks biasa.
- 6) Efisiensi dalam Pelatihan: Dalam konteks pelatihan, multimedia interaktif dapat menyediakan simulasi realistis yang memungkinkan pengguna berlatih tanpa risiko nyata.

7) Peningkatan Kreativitas dan Inovasi: Membuka peluang bagi kreator konten untuk menciptakan karya-karya inovatif dan interaktif yang menarik bagi audiens.

d. Tujuan multimedia interaktif meliputi:

- 1) Meningkatkan Keterlibatan Pengguna: Membuat konten lebih menarik dan interaktif sehingga pengguna lebih aktif berpartisipasi.
- 2) Menyampaikan Informasi dengan Efektif: Menggabungkan berbagai bentuk media untuk menyampaikan pesan secara jelas dan menarik.
- 3) Mempermudah Pembelajaran: Membantu pengguna memahami materi dengan lebih baik melalui penggunaan visualisasi, simulasi, dan interaksi langsung.
- 4) Mengoptimalkan Pengalaman Pengguna: Memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan melalui interaksi yang intuitif dan responsif.
- 5) Meningkatkan Retensi Informasi: Membuat informasi lebih mudah diingat dengan menggunakan elemen multimedia yang menarik.
- 6) Mendorong Kreativitas dan Inovasi: Membuka peluang bagi kreator untuk mengeksplorasi berbagai cara baru dalam menyajikan konten
- 7) Meningkatkan Efisiensi Pelatihan dan Simulasi: Memberikan platform yang efektif untuk pelatihan keterampilan melalui simulasi interaktif.

e. Multimedia terdiri dari beberapa bagian penting yang saling melengkapi untuk menciptakan pengalaman yang komprehensif. Berikut adalah bagian-bagian utama dari multimedia:

- 1) Teks: Bagian ini menyajikan informasi secara tertulis. Teks sangat penting dalam memberikan konteks dan detail yang mendalam.
- 2) Gambar: Gambar digunakan untuk memperjelas dan mempercantik presentasi, membantu visualisasi konsep, dan menarik perhatian pengguna.
- 3) Audio: Audio mencakup suara, musik, dan efek suara yang menambah dimensi auditor pada konten, membuatnya lebih menarik dan mudah diingat.
- 4) Video: Video menggabungkan gambar bergerak dan audio untuk menyampaikan pesan secara dinamis dan menarik. Video dapat berupa dokumentasi, tutorial, atau hiburan.
- 5) Animasi: Animasi adalah gambar bergerak yang dibuat secara digital untuk menambah dinamika dan memvisualisasikan konsep yang kompleks.
- 6) Grafik: Grafik seperti diagram, chart, dan ilustrasi digunakan untuk menyederhanakan informasi yang kompleks dan membuatnya lebih mudah dipahami.
- 7) Interaktivitas: Bagian ini memungkinkan pengguna berinteraksi dengan konten, seperti melalui klik, input, atau navigasi, sehingga pengguna lebih terlibat dan dapat berpartisipasi secara aktif.

Menurut Cahyanengtias, dkk (2022) media adalah suatu bentuk alat penghubung informasi guna untuk belajar. Media dapat dikatakan menarik apabila dapat membangunkan dan menumbuhkan motivasi belajar siswa, sebagai perangsang siswa agar dapat belajar dengan giat dan penuh semangat serta siswa dapat tertarik dengan pembelajaran yang diberikan oleh tenaga

pendidik. sebagai penggunaan sejumlah media berbeda yang disatukan sebagai alat untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam bentuk teks, grafis, audio, animasi maupun video.

Menurut kristanti, dkk (2020) perantara untuk menghubungkan antara siswa sebagai pelajar dengan berbagai sumber belajar yang tersedia, seperti guru, buku, internet, gambar, dan lainnya agar siswa memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran serta menguasai kompetensi yang diharapkan. Menurut firda, dkk (2022) media pembelajaran interaktif saat ini bukan lagi hal baru dalam dunia pendidikan. Berbagai pengembangan tentang media pembelajaran interaktif telah banyak dilakukan. Salah satu jenis aplikasi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif adalah spring. Menurut Deni, E. (2022) multimedia terdiri dari dua macam yaitu multimedia linier dan multimedia non-linier. Multimedia yang berjalan lurus atau berurutan disebut dengan multimedia linier, contoh jenis multimedia linier adalah TV dan film. Akan tetapi apabila multimedia dapat dikontrol oleh pengguna maka dinamakan multimedia non-liner yang sering dikenal dengan multimedia interaktif, contoh multimedia interaktif adalah presentasi pembelajaran dimana pengguna dapat memilih topik mana yang ingin dipelajari tidak harus menunggu seluruh presentasi ditayangkan.

Menurut ilmiani, A. M., dkk (2020) multimedia interaktif merupakan multimedia yang dibuat dengan tampilan yang memenuhi fungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan serta mempunyai interaktifitas bagi

penggunanya. Jadi jika pengguna memiliki kebebasan dalam mengatur jalannya multimedia, multimedia itu dinamakan multimedia interaktif. Menurut andini, N. P. M. (2022) multimedia pembelajaran interaktif adalah program pembelajaran kombinasi text, gambar, video, animasi dll, yang terpadu dengan bantuan komputer digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pengguna dapat berinteraksi dengan program secara aktif.

Berdasarkan definisi beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif adalah pengaplikasian penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran dimana multimedia yang dibuat dengan tampilan yang memenuhi fungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan dan untuk mencapai tujuan pembelajaran, serta memiliki alat pengontrol untuk dapat digunakan oleh pengguna dan memiliki interaktifitas bagi penggunanya.

## **2. WPS Office**

### **a. pengertian Wps Office**

Wps Office (*Writer, Presentation, Spreadsheets*) adalah media interaktif yang menyediakan berbagai fitur untuk pengolahan dokumen, spreadsheet, presentasi, dan PDF. Aplikasi ini memiliki empat modul utama, yaitu Writer (untuk pengolahan kata), Spreadsheet (untuk spreadsheet), Presentation (untuk presentasi), dan PDF. Dengan WPS Office, pengguna dapat melakukan berbagai tugas kantor seperti membuat dan mengedit dokumen teks, membuat spreadsheet yang kompleks, merancang presentasi yang menarik, serta mengonversi dan mengedit file PDF. Salah satu keunggulan utama dari WPS Office adalah kemampuannya untuk berjalan pada berbagai platform,

termasuk Windows, macOS, Android, dan iOS. Hal ini memungkinkan pengguna untuk mengakses dan mengedit dokumen mereka di berbagai perangkat dengan mudah. Selain itu, WPS Office juga merupakan alternatif yang baik untuk Microsoft Office, karena menyediakan fitur yang serupa namun dengan biaya yang lebih terjangkau.

Menurut Nadjal, B. Z., & Arif, Q. N. (2024) Microsoft office merupakan perangkat lunak perkantoran yang paling populer saat ini. Namun, Microsoft office memiliki beberapa kekurangan, seperti harganya mahal dan tidak kompatibel dengan beberapa sistem operasi. WPS Office adalah sebuah akronim dari Writer, Presentation, dan Spreadsheets, sebuah aplikasi yang memiliki beberapa layanan seperti writer, spreadsheet, dan presentation. Sebelum menggunakan nama WPS Office, aplikasi ini bernama Kingsoft Office.

Menurut Akhdan, M. A., (2022) ada beberapa keuntungan menggunakan wps sebagai aplikasi office mereka berbiaya rendah dan gratis, komabilitas lebih baik, antarmuka dan alat yang familier, sudah di tentukan sebelumnya pintasan keyboard, dan terhubung ke cloud sebagai Cadangan. Menurut Sudayat, R. (2024) melalui penggunaan aplikasi Android WPS Office berbantuan wireless projector ini, dapat memudahkan guru agar lebih praktis dan efektif dalam membelajarkan siswa karena materinya sudah disusun sedemikian rupa dan tersimpan pada smartphone lalu ditayangkan melalui wireless projector.



Dengan WPS Office, pengguna dapat mengunduh versi terbaru aplikasi ini secara online. Versi terbaru biasanya menawarkan pembaruan fitur dan peningkatan kinerja untuk memastikan pengalaman pengguna yang lebih baik. Aplikasi ini juga memiliki antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan, sehingga pengguna dapat dengan cepat memulai menggunakannya tanpa perlu waktu yang lama untuk belajar. Selain itu, WPS Office juga menyediakan berbagai fitur tambahan seperti kemampuan untuk mengonversi dokumen ke format PDF, menyimpan dokumen ke cloud, kolaborasi online dengan rekan kerja, dan banyak lagi. Dengan fitur-fitur ini, WPS Office dapat membantu meningkatkan produktivitas dan efisiensi kepada para penggunanya.

#### b. Manfaat wps office

##### 1) Ringan dan Kaya Fitur

Salah satu keunggulan utama dari WPS Office adalah keberhasilannya dalam menggabungkan kemudahan penggunaan dengan sejumlah fitur kaya. Anda tidak perlu lagi menggunakan beberapa program yang berbeda untuk mengelola dokumen, presentasi, dan spreadsheet Anda. Semuanya tersedia dalam satu aplikasi, yang membuat pekerjaan Anda menjadi lebih efisien. Dengan akses mudah ke Writer, Presentation, dan Spreadsheet, Anda memiliki alat yang Anda butuhkan dalam genggaman Anda.

## 2) Kompatibilitas Tinggi

Ketika berbicara tentang perangkat lunak perkantoran, kompatibilitas adalah salah satu hal yang paling penting. WPS Office memahami hal ini dan telah berkomitmen untuk memberikan kompatibilitas tinggi dengan berbagai format file. Artinya, Anda dapat dengan mudah membuka, mengedit, dan menyimpan file yang Anda terima atau yang telah Anda buat dengan aplikasi perkantoran lainnya. Anda tidak akan perlu khawatir tentang perbedaan format yang menghambat kolaborasi dan produktivitas Anda.

## 3) Editor Yang Kuat

WPS Office tidak hanya menawarkan kemampuan dasar untuk mengedit dokumen, tetapi juga menyediakan sejumlah alat dan fitur yang kuat. Anda dapat dengan mudah memformat teks, mengatur tata letak halaman, dan menambahkan elemen-elemen desain seperti gambar dan grafik. Ini memungkinkan Anda untuk membuat dokumen yang profesional dan menarik tanpa kesulitan.

## 4) PDF Editing dan Konversi

Selain mengedit dokumen dalam format tradisional seperti DOC dan XLS, WPS Office juga memungkinkan Anda untuk mengedit dan mengonversi file PDF. Kita dapat menambahkan atau menghapus teks, gambar, dan objek PDF, sehingga memiliki kendali penuh atas konten file PDF Anda. Ini adalah fitur yang sangat berguna dalam berbagai situasi, terutama jika Anda perlu mengedit atau berbagi dokumen dalam format PDF.

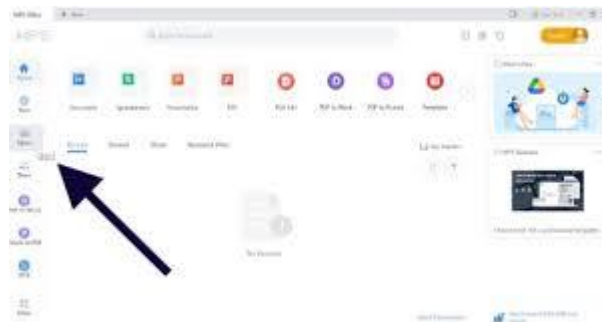
Berikut adalah deskripsi langkah-langkah penggunaan WPS Office yang disusun dalam bentuk paragraf terpisah, dengan penjelasan mengenai gambar yang relevan untuk setiap langkah:

### 1. Instalasi WPS Office

Untuk memulai, unduh WPS Office dari situs resminya atau melalui platform distribusi aplikasi seperti Google Play Store untuk perangkat Android atau Apple App Store untuk perangkat iOS. Setelah berhasil diunduh, ikuti petunjuk instalasi yang diberikan hingga proses selesai.

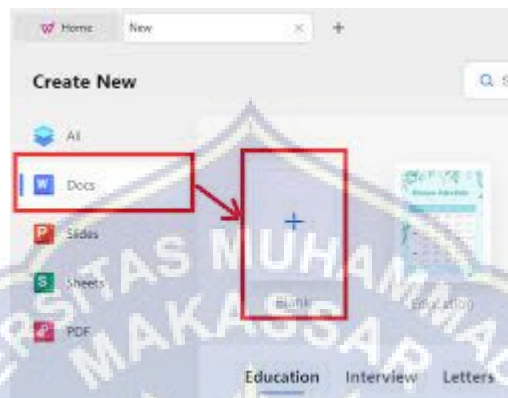
### 2. Membuka WPS Office

Setelah aplikasi terinstal, buka WPS Office dari desktop (untuk pengguna PC) atau dari layar aplikasi (untuk pengguna ponsel). Saat pertama kali membuka aplikasi, Anda mungkin akan diminta untuk masuk atau membuat akun WPS. Meskipun tidak wajib, masuk atau membuat akun dapat memberikan akses ke fitur tambahan.



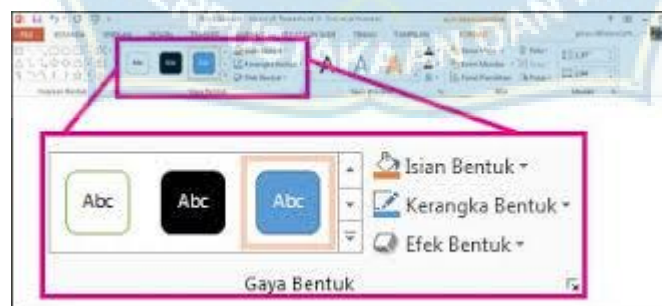
### 3. Membuat Dokumen Baru

Untuk membuat dokumen baru, pilih ikon "Tambah" atau "New" yang terdapat di layar utama aplikasi. Selanjutnya, pilih jenis dokumen yang ingin Anda buat, seperti dokumen Word (Doc), Excel (Spreadsheet), atau PowerPoint (Presentation).



### 4. Mengedit Dokumen

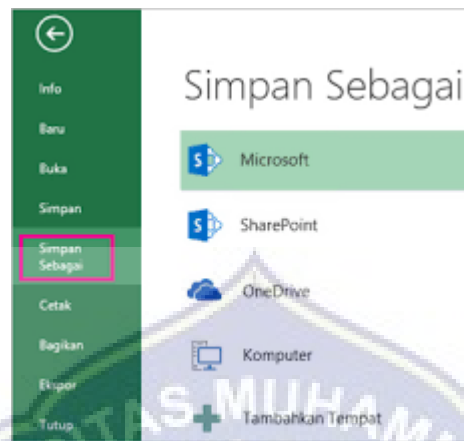
Setelah membuat dokumen, Anda bisa mulai menulis atau mengedit menggunakan berbagai alat yang tersedia. Gunakan alat-alat seperti pemformatan teks, penambahan gambar, dan pembuatan tabel untuk menyempurnakan dokumen Anda. Semua fitur ini dapat diakses melalui menu di atas atau toolbar di dalam aplikasi.



### 5. Menyimpan Dokumen

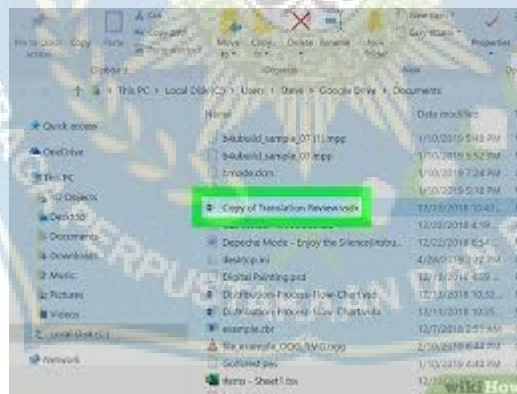
Setelah selesai mengedit, simpan dokumen Anda dengan memilih ikon "Simpan" atau melalui menu "File" > "Save As". Anda bisa menyimpan dokumen

ke berbagai lokasi, seperti perangkat lokal, layanan cloud, atau platform penyimpanan lainnya seperti Google Drive atau Dropbox.



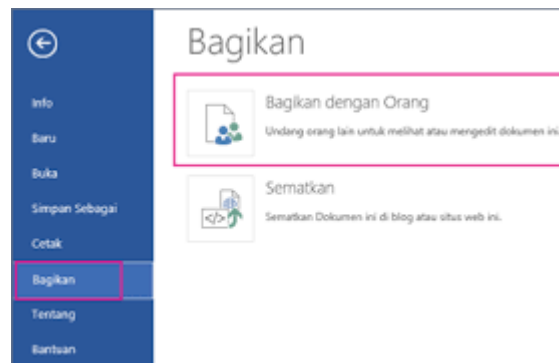
#### 6. Membuka Dokumen yang Sudah Ada

Untuk membuka dokumen yang sudah ada, pilih opsi "Open" di layar utama atau melalui menu "File" > "Open". Setelah itu, telusuri lokasi penyimpanan untuk menemukan dokumen yang ingin Anda buka.



#### 7. Berbagi Dokumen

Jika Anda ingin berbagi dokumen, pilih opsi "File" > "Share" atau gunakan ikon berbagi yang ada di toolbar. Anda dapat memilih untuk berbagi dokumen melalui email, layanan cloud, atau aplikasi lain yang mendukung WPS Office.



## 8. Menggunakan Fitur Lain

WPS Office juga menawarkan berbagai fitur tambahan seperti konversi PDF, penggabungan dokumen, dan enkripsi file. Fitur-fitur ini bisa diakses melalui menu "Tools" atau "Alat" yang terdapat di dalam aplikasi.



## 9. Menutup Dokumen atau Aplikasi

Setelah selesai menggunakan aplikasi, Anda dapat menutup dokumen dengan memilih "File" > "Close" atau keluar dari aplikasi sepenuhnya dengan menutup jendela aplikasi

Dengan mengikuti panduan ini dan melihat gambar yang relevan, Anda dapat lebih mudah memahami langkah-langkah penggunaan WPS Office untuk berbagai kebutuhan dokumen Anda.

### 3. Motivasi

Motivasi berasal dari kata 'motif' yang berarti sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Sedangkan motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat mendesak/dirasakan.

Harahap, Z. N., dkk (2023) Motivasi adalah sesuatu yang menggerakkan seseorang atau kelompok orang untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu. Motivasi berprestasi adalah daya penggerak dalam diri siswa untuk mencapai taraf prestasi setinggi mungkin, sesuai dengan yang ditetapkan oleh siswa yang bersangkutan. Untuk itu siswa dituntut untuk bertanggungjawab mengenai taraf keberhasilan yang akan diperolehnya. Mayasari, A., dkk (2021) menyatakan bahwa motivasi adalah kondisi yang mengaktifkan bertingkah laku mencapai tujuan yang ditimbulkan oleh motivasi tersebut, sedangkan belajar sebagai proses di mana tingkah laku diubah melalui latihan atau pengalaman.

### 4. Belajar

Belajar adalah proses memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, atau nilai melalui pengalaman, pendidikan, atau pelatihan. Proses ini dapat berlangsung secara formal maupun informal dan melibatkan perubahan dalam kemampuan dan perilaku individu. Berikut adalah beberapa aspek penting tentang belajar:



1. Proses Berkesinambungan: Belajar adalah proses yang terus berlanjut sepanjang hidup, tidak hanya terbatas pada pendidikan formal di sekolah atau universitas.
2. Interaksi dengan Lingkungan: Belajar seringkali melibatkan interaksi dengan lingkungan sekitar, termasuk orang lain, media, dan berbagai sumber informasi.
3. Berbasis Pengalaman: Pengalaman adalah salah satu cara utama dalam belajar. Individu belajar dari kesuksesan dan kegagalan yang mereka alami.
4. Perubahan dalam Pengetahuan dan Perilaku: Belajar menyebabkan perubahan yang relatif permanen dalam pengetahuan, sikap, atau perilaku.
5. Metode yang Beragam: Ada berbagai metode belajar, seperti belajar melalui pengajaran langsung, membaca, praktik, observasi, dan diskusi.
6. Tujuan yang Berbeda: Orang belajar untuk berbagai tujuan, mulai dari pengembangan pribadi, peningkatan keterampilan profesional, hingga pemenuhan hobi dan minat.

#### **5. Indikator Motivasi Belajar**

Indikator motivasi belajar merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat motivasi seseorang dalam belajar dan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan baru. Motivasi belajar mempunyai peranan penting dalam keberhasilan akademik dan pengembangan pribadi seseorang. Dalam konteks pendidikan, pemahaman mendalam tentang indikator motivasi belajar dapat membantu pendidik merancang pengalaman belajar yang lebih efektif dan memenuhi kebutuhan individu siswa.

Berikut adalah beberapa indikator motivasi belajar yang umumnya

diamati:

- a. Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil dapat mencakup berbagai aspek dalam konteks motivasi belajar. Berikut adalah beberapa indikator yang dapat menunjukkan adanya hasrat dan keinginan untuk mencapai kesuksesan, yakni: kemauan untuk belajar, komitmen terhadap tujuan, ketekunan dalam menghadapi rintangan, optimisme dan keyakinan, rasa tanggung jawab terhadap hasil, kebutuhan akan prestasi, kesediaan untuk mengambil risiko, antusiasme dan semangat, keterlibatan aktif dalam proses belajar, dan pencapaian berkelanjutan.
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar mencerminkan berbagai faktor yang mendorong seseorang untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Berikut adalah beberapa indikator yang menunjukkan adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar: rasa ingin tahu, kepentingan terhadap materi pelajaran, kebutuhan akan pemenuhan, tujuan yang jelas, dan penghargaan dari lingkungan.
- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan dapat menjadi dorongan yang kuat dalam belajar. Berikut adalah beberapa indikator yang menunjukkan adanya harapan dan cita-cita masa depan dalam konteks Pembelajaran, yakni: penetapan tujuan jangka panjang, keterlibatan dalam rencana perencanaan karier, komitmen terhadap pendidikan, dan antusiasme terhadap belajar.
- d. Adanya penghargaan belajar adalah salah satu indikator penting dari motivasi dan kepuasan siswa terhadap pencapaian akademis mereka. Ini mencakup pengakuan atas usaha dan prestasi siswa oleh diri mereka sendiri, guru, dan lingkungan belajar mereka. Berikut adalah beberapa indikator adanya

penghargaan belajar: pencapaian akademis yang tinggi, umpan balik positif dari guru, pengakuan dari teman sebaya, penghargaan formal, dan pemberian penghargaan diri sendiri.

- e. Adanya kegiatan menarik dalam belajar adalah salah satu indikator penting dari pengalaman belajar yang efektif dan memotivasi. Kegiatan yang menarik dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan, interaktif, dan berarti bagi siswa. Berikut adalah beberapa indikator adanya kegiatan menarik dalam belajar: partisipasi aktif, rasa keterlibatan, penggunaan teknologi dan media yang interaktif, dan variasi dalam metode pengajaran.

Memahami dan mengakui berbagai indikator motivasi belajar dapat membantu pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan memotivasi. Dengan memperhatikan kebutuhan dan preferensi individu, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan memenuhi kebutuhan siswa secara holistik.

## **6. Teori- Teori Motivasi**

Menurut (Cahyani, A., dkk 2020) mengatakan bahwa motivasi manusia dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:

- a. Motivasi biologis, yaitu motivasi dalam bentuk primer atau dasar yang menggerakkan kekuatan seseorang yang timbul sebagai akibat dari kebutuhan organik tertentu seperti lapar, haus, kekuarangan udara, letih dan merasakan rasa sakit. Keperluan-keperluan ini mencerminkan suasana yang mendorong seseorang untuk mengerjakan suatu tingkah laku.
- b. Motivasi emosi, seperti rasa takut, marah, gembira, cinta, benci dan sebagainya. Emosi-emosi seperti ini menunjukkan adanya keadaan keadaan

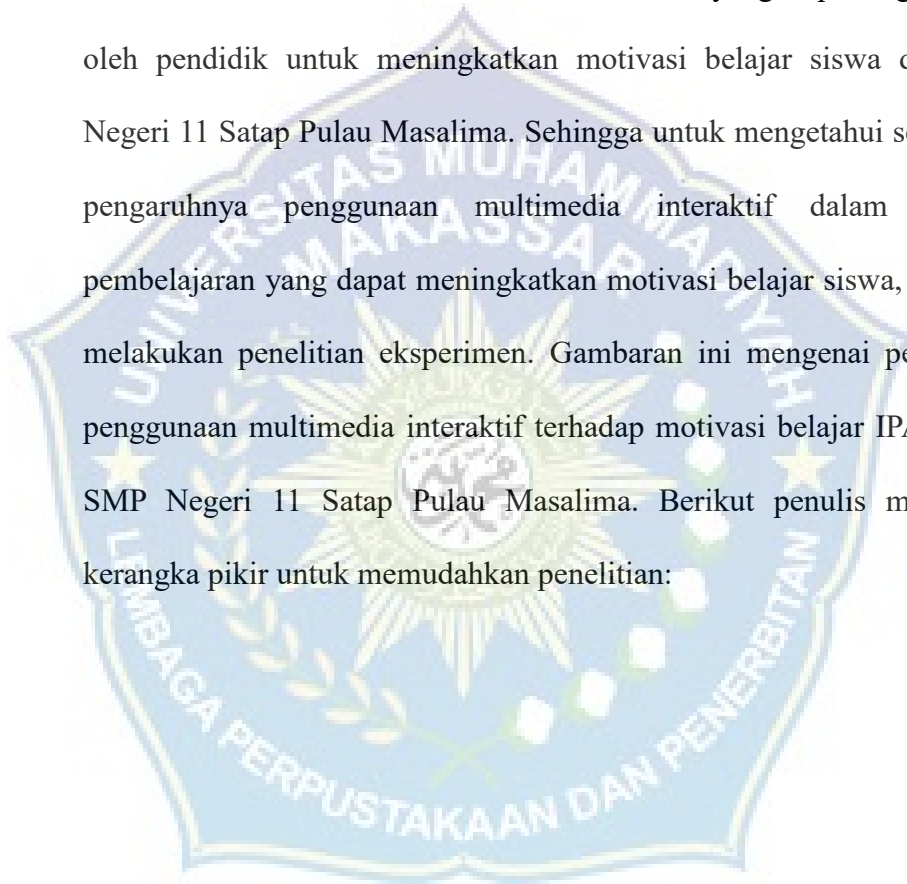
yang mendorong seseorang untuk bertindak laku tertentu.

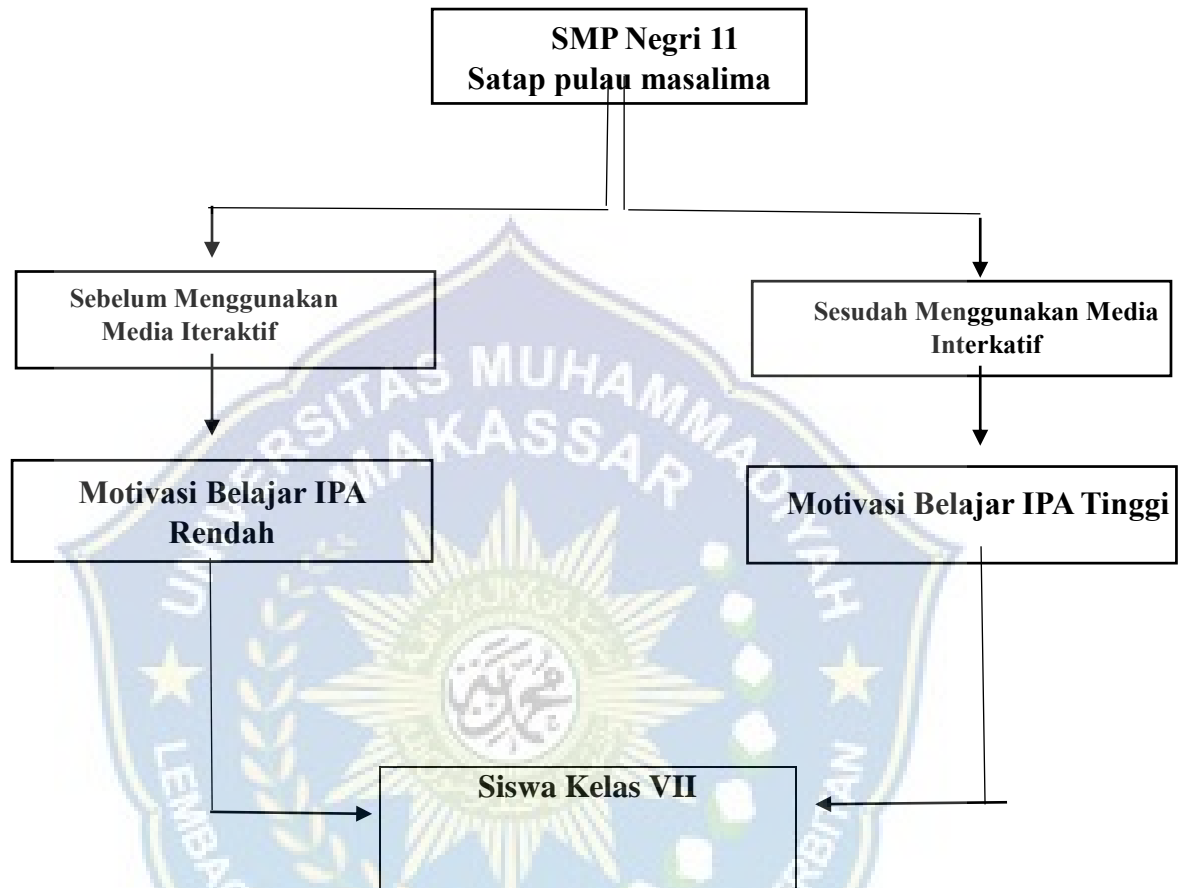
- c. Motivasi nilai dan minat. Nilai dan minat seseorang itu bekerja sebagai motivasi yang mendorong seseorang bertindak laku sesuai dengan nilai dan minat yang dimilikinya. Seseorang yang beragama, tingkah lakunya dipengaruhi oleh nilai yang dimilikinya. Nilai dan minat adalah motivasi yang ada hubungannya dengan struktur fisiologi seseorang
- d. Menurut Adan, S. I A. (2023) mengartikan motivasi belajar adalah segala usaha di dalam diri sendiri yang menimbulkan kegiatan belajar, dan menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar serta memberi arah pada kegiatankegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki tercapai. Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual dan berperan dalam hal menumbuhkan semangat belajar untuk individu.

## **B. Kerangka Pikir**

Menurut sugiyono (2018), kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting. Kerangka pikir ini dimaksudkan untuk memberikan dasar yang sistematis untuk mempertimbangkan dan menjelaskan isu-isu yang di bahas dalam penelitian ini. Proses pembelajaran adalah suatu proses yang meliputi serangkaian Tindakan oleh guru dan siswa berdasarkan hubungan timbal balik yang terjadi dalam situasi pendidikan untuk mencapai tujuan tertentu. Diketahui berhasil atau gagalnya suatu pelajaran dapat dilihat dari perubahan yang terjadi pada diri siswa. Perubahan tersebut terjadi pada aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Masalah yang ditemukan di SMP Negeri 11 Satap Pulau Masalima terkait dengan media pembelajaran yang digunakan. Terdapat banyak guru yang belum menggunakan media pembelajaran dengan baik, masih berpegang pada pembelajaran konvensional atau lebih memilih metode ceramah terutama pada mata pelajaran IPA di kelas. Multimedia interaktif adalah salah satu media yang dapat digunakan oleh pendidik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 11 Satap Pulau Masalima. Sehingga untuk mengetahui seberapa pengaruhnya penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, penulis melakukan penelitian eksperimen. Gambaran ini mengenai pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar IPA siswa SMP Negeri 11 Satap Pulau Masalima. Berikut penulis membuat kerangka pikir untuk memudahkan penelitian:





Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

### C. Hasil Penelitian Relevan

Berikut ini penelitian yang relevan terhadap penelitian, antara lain:

1. Deliany, N., dkk, (2019) hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dilakukan sesuai dengan sintaks pembelajaran dan masuk dalam kategori sangat baik. Pemahaman konsep IPA peserta didik pada kelas eksperimen telah mencapai kriteria ketuntasan minimal setelah diberikan perlakuan menggunakan multimedia interaktif. Selain itu, peningkatan pemahaman konsep IPA pada kelas eksperimen lebih baik

dibandingkan kelas kontrol, dan terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Secara keseluruhan, penerapan multimedia interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA pada peserta didik di sekolah dasar.

2. Yustiqvar, M, dkk (2019) hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar di kelas eksperimen yang menggunakan multimedia berbasis *green chemistry* secara signifikan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Analisis statistik mengindikasikan perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, dengan  $t = 0,002 < \alpha = 0,05$ . Kesimpulan penelitian ini adalah multimedia interaktif berbasis *green chemistry* berpengaruh positif terhadap penguasaan konsep kimia siswa.
3. Novitasari, D. (2016) tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengamati pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 4 Tangerang pada tahun ajaran 2014/2015, melibatkan siswa kelas VIII. Berdasarkan perhitungan statistik, ditemukan bahwa rata-rata kemampuan pemahaman konsep matematis pada kelas eksperimen yang menggunakan multimedia interaktif lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berpengaruh terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa.
4. Arsyad, M. N. (2018) penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan penerapan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada



materi sejarah peradaban Romawi kuno untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa program studi Sejarah dan Sosiologi di IKIP Budi Utomo Malang.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain one-group pretest-posttest. Populasinya adalah mahasiswa angkatan 2016 kelas A program studi Sejarah dan Sosiologi. Pengambilan sampel dilakukan melalui teknik purposive sampling pada satu kelas.

Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli desain media menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dinyatakan valid dan sangat valid, dengan skor masing-masing 80% dan 87%. Hal ini menunjukkan media tersebut layak digunakan.

5. Andriyani, A., dkk (2020) tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia dan animasi interaktif terhadap keterampilan membaca permulaan pada anak usia dini. Penelitian ini dilakukan di TK Lab School FIP UMJ dan TK Ketilang, yang melibatkan 60 siswa kelompok TK B. Hasil analisis regresi berganda menunjukkan bahwa multimedia dan animasi interaktif memiliki efek positif dan signifikan terhadap keterampilan membaca permulaan. Secara spesifik, analisis menunjukkan bahwa multimedia memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Keterampilan Membaca Permulaan, artinya multimedia dan animasi secara bersama-sama (simultan) mempengaruhi keterampilan membaca permulaan.

Berdasarkan hasil penelitian relevan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat mempengaruhi motivasi

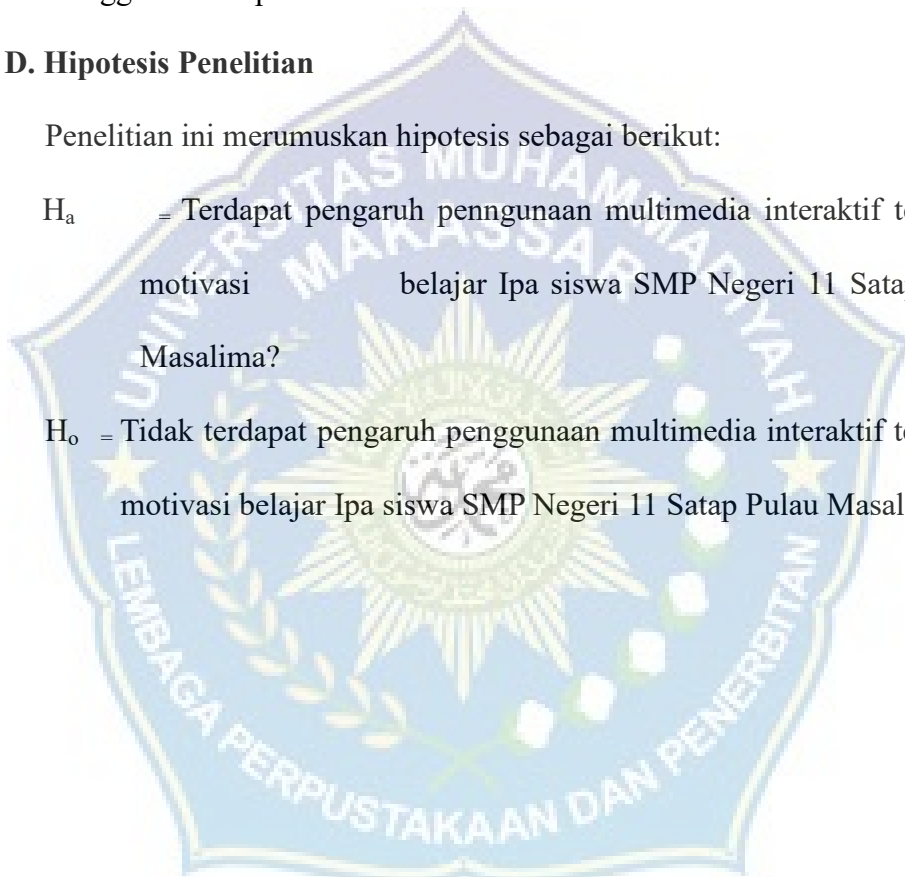
belajar siswa karena penggunaan multimedia interaktif cukup efektif dalam pembelajaran dan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru dalam proses pembelajaran, siswa menjadi aktif, pembelajaran menjadi menarik, siswa dapat merasakan pembelajaran langsung melalui multimedia interaktif dengan menggunakan wps office.

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Penelitian ini merumuskan hipotesis sebagai berikut:

$H_a$  = Terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar Ipa siswa SMP Negeri 11 Satap Pulau Masalima?

$H_o$  = Tidak terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar Ipa siswa SMP Negeri 11 Satap Pulau Masalima?



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Dengan Jenis penelitian eksperimen untuk melaksanakan penelitian ini. Jenis penelitian ini merupakan kegiatan penelitian untuk menilai suatu perlakuan, tindakan dan treatment Pendidikan terhadap subjek atau objek penelitian untuk menguji hipotesis.

Menurut Sugiyono (2018:15) penelitian kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

#### **B. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 11 Satap Pulau Masalima yang terletak di desa Pammas, Kecamatan Kalukuang Masalima, Kabupaten Pangkajene Dan Kepulauan, Sulawesi Selatan.

Penelitian dilakukan dalam waktu selama kurang lebih dua bulain yaitu bulan Januari-Maret 2024 berdasarkan dari kondisi di lapangan serta izin dari LP3M Unismuh Makassar.

## C. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi penelitian ini seluruh siswa kelas VII SMPN 11 Satap Pulau Masalima sebanyak 18 siswa dengan perincian sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Jumlah Siswa Kelas VII SMPN 11 Satap Pulau Masalima**

No	Objek	Jenis		Banyak Siswa
		Kelamin		
		L	P	
1.	Kelas VII	11	7	18
<b>Jumlah</b>				18

Sumber: Tata Usaha SMPN 11 Satap Pulau Masalima Tahun 2023

### 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang diteliti oleh peneliti. Sedangkan menurut Sugiyono (2018) “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”.

Adapun cara pengambilan sampel yaitu dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2017) “Teknik sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel di mana semua anggota populasi digunakan menjadi sampel. Maka sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII yang berjumlah 18 siswa, di antaranya 11 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan

## D. Desain Penelitian

penelitian ini hanya melibatkan satu kelas yaitu kelas VII sebagai kelas eksperimen tanpa adanya kelompok perbandingan (kelas kontrol). Dengan

demikian hasil penelitian dapat diketahui lebih akurat dengan menggunakan angket.

## **E. Variabel Penelitian**

Variabel adalah suatu karakteristik yang memiliki dua atau lebih nilai atau sifat yang berdiri sendiri. Sedangkan menurut Kerlinger (1973) Sugiyono (2021) menyatakan bahwa “Variabel adalah konstruk (constructs) atau sifat yang akan dipelajari”.

### **1. Variabel bebas (*independent*)**

Variabel bebas dilambungkan X adalah variable penelitian yang mempengaruhi variable lain. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif.

### **2. Variabel Terikat (*dependen*)**

Variabel terikat dengan lambing Y adalah variabel yang dapat berubah karena bebas (variabel X), sehingga sifatnya bergantung pada variabel lain. Pada penelitian ini variabel terikatnya adanya motivasi belajar siswa.

## **F. Defisi Operasional Variabel**

Operasionalisasi variabel adalah proses mengubah konsep abstrak atau teoritis menjadi sesuatu yang dapat diukur atau diamati secara konkret. Dalam penelitian ilmiah, operasionalisasi variabel penting untuk mengukur dan mengamati fenomena yang ingin diteliti dengan cara yang obyektif dan dapat dipercaya.

Operasionalisasi variabel melibatkan langkah-langkah tertentu, termasuk mendefinisikan variabel dengan jelas, mengidentifikasi indikator yang sesuai untuk mengukur variabel tersebut, dan mengembangkan instrumen

pengukuran yang valid dan reliabel.

Dengan melakukan operasionalisasi variabel dengan baik, peneliti dapat memastikan bahwa data yang diperoleh dalam penelitian memiliki kualitas yang baik dan dapat digunakan untuk menghasilkan temuan yang valid dan dapat dipercaya.

### **G. Prosedur Penelitian**

Adapun prosedur penelitian sebagai acuan peneliti dalam melakukan penelitian, antara lain:

1. Tahap Observasi
  - a. Mengurus surat izin penelitian di kampus dan di daerah serta di sekolah.
  - b. Berdiskusi bersama kepala sekolah tentang penelitian yang akan dilaksanakan.
  - c. Konsultasi bersama guru bidang studi IPA
2. Tahap Persiapan
  - a. Menyusun instrument yang telah direncanakan.
  - b. Mempersiapkan alat evaluasi
3. Tahap Pelaksanaan
  - a. Melakukan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif melalui wps office pada kelas eksperimen.
  - b. Mengisi angket menggunakan wps office.
4. Tahap Pelaporan

Setelah dilakukan proses pembelajaran dan memberikan tes kepada siswa, maka data yang telah diperoleh akan diolah dan dianalisis sehingga mendapatkan data yang akurat untuk di jadikan kesimpulan.

## **H. Instrumen Penelitian**

Instrument penelitian adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan Instrument penelitian. Jadi instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugiyono 2016).

### **1. Lembar Obsvervasi**

Instrumen penelitian yang pertama yaitu observasi. Lembar observasi dibuat untuk memperoleh salah satu jenis data pendukung untuk kriteria keefektifan pembelajaran. Pengamatan ini dilakukan dalam kelas selama proses pembelajaran. Instrumen observasi digunakan berupa daftar checklist yang berisi indikator-indikator tentang penggunaan media selama proses pembelajaran berlangsung. Jadi dalam observasi peneliti melakukan pengamatan secara langsung kepada objek penelitian.

### **2. Angket**

Teknik yang digunakan untuk memperoleh respons siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan memberikan lembar angket kepada siswa. Lembar angket diberikan setelah semua kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif diberikan selesai. Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket skala likert. Angket diisi oleh siswa dengan memberikan pendapatnya pada pernyataan yang ada pada lembar angka.



## **I. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian adalah:

### **1. Observasi**

Teknik yang digunakan untuk memperoleh data aktivitas siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan cara observer mengamati aktivitas siswa dan mengisi lembar observasi aktivitas siswa.

### **2. Angket**

Teknik yang digunakan untuk memperoleh respons siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan memberikan lembar angket kepada siswa. Lembar angket diberikan setelah semua kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif diberikan selesai. Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket skala likert. Angket diisi oleh siswa dengan memberikan pendapatnya pada pernyataan yang ada pada lembar angket.

## **J. Teknik Analisis Data**

Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Analisis Statistik Deskriptif**

Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk mendeskripsikan data. Data pada penelitian ini yaitu data berupa hasil belajar, aktivitas belajar siswa dan respons siswa.

#### **a. Motivasi belajar**

Data yang digunakan untuk mendeskripsikan ketuntasan motivasi belajar siswa adalah observasi dan angket. Seorang siswa dikatakan tuntas belajar apabila telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah

ditetapkan sekolah yaitu 67 dengan rata-rata ketuntasan hasil belajar lebih dari 67 dan ketuntasan belajar secara klasikal tercapai jika lebih dari 75% siswa di kelas tersebut telah tuntas belajar. Untuk keperluan analisis deskriptif digunakan kategorisasi hasil belajar Ipa sebagai berikut:

**Tabel 3.2 Teknik Kategorisasi Standar Ketuntasan Motivasi Belajar**

No	Skor	Kategori
1	81-100%	Sangat Tinggi
2	61-80%	Tinggi
3	41-60%	Cukup
4	21-40%	Rendah
5	0-20%	Sangat Rendah

(Sumber:Widoyoko,2015:105)

Jenis data berupa hasil belajar dikategorikan secara kualitatif. Hasil belajar IPA siswa juga diarahkan pada pencapaian hasil belajar secara individual dan klasikal. Aktivitas belajar siswa direkam dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa. Komponen aktivitas diamati yaitu:

- 1) Siswa diam dan tenang saat mengikuti pelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif melalui wps office
- 2) Siswa fokus pada materi pelajaran yang sedang berlangsung
- 3) Siswa antusias dalam belajar dengan menggunakan media interaktif
- 4) Siswa aktif mencatat materi pelajaran dari guru aktif bertanya dan menjawab materi yang terkait dengan pembelajaran

- 5) Siswa aktif mengajukan ide atau pendapatnya yang berkaitan dengan materi pembelajaran
- 6) Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru pada buku atau lembar yang telah disiapkan
- 7) Siswa mengumpulkan tugas dengan tepat waktu.

Dari hasil observasi aktivitas siswa pada saat pembelajaran dianalisis dengan rumus:

$$P(\%) = \frac{X}{\sum X} \times 100 \%$$

Keterangan :

P(%) = Persentase keberhasilan aktivitas siswa.

X = Banyak siswa yang melakukan aktivitas siswa.

$\sum X$  = Jumlah seluruh siswa

Kriteria taraf keberhasilan tindakan dapat ditentukan sebagai berikut:

**Tabel 3.3 Kriteria Taraf Keberhasilan Aktivitas Siswa**

Tingkat Keberhasilan	Kategori
97% - 100 %	Sangat Baik
89% - 96 %	Baik
81% - 88 %	Cukup Baik
73% - 80 %	Kurang Baik
65%-72%	Tidak Baik

Kriteria keberhasilan aktivitas siswa dalam penelitian ini dikatakan efektif apabila lebih dari 75% siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

## b. Respons Siswa

Selain menilai aktivitas siswa, peneliti juga ingin mengetahui bagaimanakah respons siswa dengan penggunaan media interaktif yang telah mereka laksanakan. Oleh karena itu, peneliti memberikan angket respons siswa. Analisis data respons siswa:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Sumber: Sultan, 2016

Keterangan:

P = Persentase siswa yang menjawab “SS/S/RR/TS/STS”

f = Frekuensi siswa yang menjawab “SS/S/RR/TS/STS”

n = Banyaknya siswa yang mengisi angket

**Tabel 3.4 Kriteria Taraf Keberhasilan Respons Siswa**

Rata-rata Respons Siswa	Kategori
76% - 100 %	Positif
56% - 75 %	Sedang
0% - 55 %	Negatif

Sumber: Hobri, 2012

Kriteria yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah lebih dari 75% siswa yang memberi respons positif dari jumlah aspek yang ditanyakan.

## 2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial ini digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t, sebelum melakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu peneliti melakukan uji normalitas sebagai uji prasyarat.

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak, pengujian ini bertujuan untuk melihat apakah data hasil belajar matematik siswa setelah perlakuan berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Dalam pengujian normalitas populasi digunakan uji one sample Kolmogorov-smirnov dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  atau 5%, dengan hipotesis sebagai berikut:

$H_0$  : data berasal dari data yang berdistribusi normal

$H_1$  : data berasal dari data yang tidak berdistribusi normal

Adapun kriteria pengujian normalitas yaitu  $H_0$  diterima jika  $P_{\text{value}} \geq \alpha = 0,05$  dan  $H_1$  diterima jika  $P_{\text{value}} < \alpha = 0,05$  maka data berasal dari distribusi yang tidak normal.

### b. Uji Hipotesis

Pengajuan hipotesis dimaksudkan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah dirumuskan dengan menggunakan *uji one sampel t test* (uji-t) dan uji proporsi (uji Z).

- 1) Rata-rata hasil belajar siswa setelah digunakan media interaktif pada materi IPA siswa kelas VII SMPN 11 SATAP Pulau Masalima dihitung dengan uji-t pada SPSS versi 2016. Uji hipotesis yang diajukan sebagai berikut:

$H_0 : \mu < 67$  lawan  $H_1 : \mu \geq 67$

Keterangan:

$\mu$ : rata-rata skor hasil belajar siswa

Kriteria pengambilan keputusan adalah:

$H_0$  diterima jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  dan  $H_1$  diterima jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , dengan  $\alpha=0,05$ .

Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  berarti rata-rata hasil belajar matematika siswa lebih dari 75.

- 2) Ketuntasan hasil belajar siswa setelah digunakan media interaktif pada materi IPA siswa kelas VII SMPN 11 SATAP Pulau Masalima secara klasikal menggunakan uji proporsi yaitu membandingkan nilai  $Z_{hitung}$  dan  $Z_{tabel}$  dengan taraf signifikan 5%, dengan rumus uji z (Matjik & Sumertajaya, 2012) sebagai berikut:

$$Z = \frac{\frac{x}{n} - \mu_0}{\frac{\sqrt{\mu_0(1 - \mu_0)}}{n}}$$

Keterangan :

$Z$  = Nilai statistik uji z yang mengikuti sebaran normal

$x$  = Banyak sampel yang mencapai nilai tuntas

$\mu_0$  = sebuah harga yang diketahui dan ditentukan oleh peneliti

$n$  = jumlah sampel

Uji hipotesis yang diajukan sebagai berikut

$H_0 : \rho \leq 75\%$  lawan  $H_1 : \rho > 75\%$

Keterangan :

$\rho$  = parameter ketuntasan belajar secara klasikal

Dengan kriteria uji  $H_0$  diterima jika  $Z_{hitung} \leq Z_{tabel}$  dan  $H_1$  diterima jika  $Z_{hitung} > Z_{tabel}$  dengan  $\alpha= 5\%$ . Jika  $Z_{hitung} > Z_{tabel}$  berarti hasil belajar IPA siswa secara klasikal lebih dari 75%.

- 3) Peningkatan hasil belajar yang dirumuskan dengan hipotesis kerja atau statistic digunakan uni one sample t-test dengan sebelumnya menghitung normalized n-gain dilakukan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa setelah digunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran IPA kelasVII SMPN 11 SATAP Pulau Masalima. Analisis data dihitung menggunakan SPSS versi 25. Uji hipotesis yang diajukan sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_g < 0,3 \text{ lawan } H_1 : \mu_g \geq 0,3$$

Keterangan:

$\mu_g$  = rata-rata peningkatan hasil belajar

Kriteria pengambilan keputusan adalah:

$H_0$  diterima jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  dan  $H_1$  diterima jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , dengan  $\alpha = 0,05$ . Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  berarti rata-rata peningkatan motivasi belajar IPA siswa lebih dari 0,3.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 11 Satap Pulau Masalima Liukang Kalmas Kabupaten Pangkep tepatnya di Pulau Masalima Kel/Desa Pammas Kec. Kalukuang Masalima, Kab. Pangkajene dan Kepulauan. Pelaksanaan penelitian ini diawal dengan menjumpai Askari, S.Pd. selaku kepala sekolah dan Susanti, S.Pd. selaku guru mata pelajaran IPA, di SMP Negeri 11 Satap Pulau Masalima untuk menyerahkan surat penelitian dan untuk mendapatkan izin dari pihak sekolah sekaligus untuk penentuan waktu penelitian yang akan dilaksanakan.

Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 4 Januari sampai 4 Maret 2024. Penelitian disetujui menggunakan kelas VII sebagai kelas sampel untuk penelitian desain eksperimen dengan menggunakan multimedia interaktif melalui media WPS Office pada mata pelajaran IPA. Penelitian melakukan proses pembelajaran dalam 4 kali pertemuan. Pertemuan pertama dimulai dengan perkenalan. Pertemuan kedua melakukan proses pembelajran tanpa menggunakan wps office. Pertemuan ketiga menjelaskan tentang media WPS Office. Pada pertemuan keempat siswa di minta untuk mengisi angket dengan menggunakan wps office dengan menggunakan handphone.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakuakn di SMP Negeri 11 Satap Pulau Masalima kelas VII, dengan jumlah siswa sebanyak 18 orang, maka data yang diperoleh sebagai berikut:



## 1. Analisis Statistik Deskriptif Data Penelitian

### a. Aktivitas Belajar Hasil Observasi

Aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran IPA dengan menggunakan media WPS Office. Observasi aktivitas belajar dari 18 siswa selama penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.1. Lembar Observasi Aktifitas Siswa Kelas VII.**

No	Aktivitas	Pertemuan/ Frekuensi		Mean	Persen (%)	
		I	II		I	II
1	Siswa hadir dalam pembelajaran	15	18	16,5	83,33	100
2	Siswa yang menyimak dengan baik wps office yang di perhatikan oleh guru	14	17	15,5	82,35	94,44
3	Siswa memberikan pertanyaan pada guru	5	16	13	31,25	88,89
4	Siswa mencatat penjelasan guru	14	18	16	77,77	100
5	Siswa menngerjakan soal yang di berikan oleh guru	18	18	18	100	100
Jumlah presentase akspek siswa					374,77	483,33
Presentase aktivitas siswa					74,94	96,66
Kategori					Sangat Tinggi	Sangat Tinggi

Berdasarkan lembar observasi aktivitas siswa yang diobservasi dalam beberapa aktivitas yang dilakukan oleh siswa bahwa siswa yang hadir dalam pembelajaran pada pertemuan pertama sebanyak 15 orang dan pada pertemuan kedua sebanyak 18 orang, siswa menyimak dengan baik media pembelajaran berupa media presentasi yang diperlihatkan oleh guru pada pertemuan pertama sebanyak 14 orang dan pertemuan kedua sebanyak 17 orang, siswa yang memberikan pertanyaan kepada guru pada pertemuan pertama sebanyak 5 orang dan pertemuan kedua sebanyak 16 orang, siswa mencatat penjelasan guru pada pertemuan pertama sebanyak 16 orang dan pertemuan kedua sebanyak 18 orang, dan siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru sebanyak 18 pertemuan pertama dan kedua. Presentase aktivitas siswa di pertemuan pertama sebesar 74,94 % dengan kategori sangat tinggi dan pertemuan kedua presentase aktivitas siswa mengalami peningkatan sebesar 96,6% yang berada pada kategori sangat tinggi.

#### b. Deskriptif Data Angket

Berikut akan diuraikan hasil angket motivasi belajar siswa dengan menggunakan wps office:

**Tabel 4.2. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa**

Indikator	Pernyataan	Frekuensi	Presentase
Kesesuaian	Saya merasa lebih mudah untuk menyimpan dan mengorganisir catatan dan materi IPA saya menggunakan WPS Office	18	100%
	Bahasa yang digunakan di dalam materi pelajaran ipa	18	100%

	sudah sesuai dengan bahasa Indonesia		
	Gambar didalam media pembelajarn wps office sesuai dengan materi pelajaran	17	95%
Kemudahan	Saya merasa tertantang untuk menguasai WPS Office agar dapat meningkatkan kemampuan saya dalam mengolah data, membuat grafik, dan presentasi yang menarik untuk pembelajaran.	17	95%
	Saya merasa lebih mudah untuk membuat presentasi IPA yang menarik dan interaktif menggunakan WPS Office.	16	89%
Ketertarikan	Saya merasa lebih tertarik untuk belajar IPA setelah menggunakan WPS Office.	17	95%
	Saya merasa lebih mudah untuk membuat presentasi IPA yang menarik dan interaktif menggunakan WPS Office.	17	95%
	Wps office memungkinkan saya untuk berkolaborasi dengan teman sekelas dalam mengerjakan tugas secara online, sehingga kami bisa saling membantu dan belajar bersama.	18	100%

Kebermanfaatan	Saya termotivasi untuk menggunakan WPS Office karena fitur-fiturnya yang intuitif dan mudah dipahami, sehingga saya bisa belajar dengan lebih cepat dan mudah.	17	95%
	Wps office membantu saya untuk lebih kreatif dalam mengekspresikan ide-ide saya dalam pembelajaran, seperti membuat poster, presentasi, atau laporan yang lebih menarik.	18	100%
Jumlah presentase media pembelajaran		969	
Presentase indikator siswa		96,9%	
Kategori		Sangat Tinggi	

Berdasarkan hasil angket media pembelajaran dalam beberapa indikator diantaranya adalah kesesuaian, kemudahan, ketertarikan dan kebermanfaatan menunjukkan bahwa jumlah presentase media pembelajaran berada pada kategori sangat tinggi sebesar 96,9%.

## 2. Deskriptif Data Inferensial

Analisis statistik inferensial pada bagian ini digunakan pengujian hipotesis yang dirumuskan. Uji hipotesis berdasarkan hasil penelitian dan analisis data mengenai motivasi belajar siswa sebelum menggunakan multimedia interaktif dengan menggunakan wps office dan setelah menggunakan multimedia interaktif dengan menggunakan wps office. Uji

hipotesis ini menggunakan uji t satu sampel (*One Sample t-test*), sebelum peneliti mencari uji hipotesis menggunakan uji satu sampel (*One Sample t-test*), terlebih dahulu peneliti harus uji normalitas untuk mengetahui nilainya normal atau tidak.

- Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian sudah memenuhi persyaratan penggunaan statistik yang akan digunakan dalam pengujian. Untuk mengetahui normal atau tidaknya adalah jika  $\text{sig} > 0,05$  maka dikatakan normal dan jika  $\text{sig} < 0,05$  dapat dikatakan tidak normal.

**Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas**

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
X	.155	18	.200*	.938	18	.266
Y	.178	18	.136	.921	18	.133

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan table 4.3 hasil dari uji normalitas diketahui signifikan karena rumus Kolmogorov-smirnor  $\text{sig}$  0.200 dan Shapiro-wilk  $\text{sig}$  0.2666 (pada x) sedangkan rumus kolmogorov-smirnor  $\text{sig}$  0,136 dan Shapiro-wilk  $\text{sig}$  0,133 (pada y), maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal

- Uji t

**Tabel 4.4 Hasil Uji-t**

Berdasarkan table 4.4 untuk pengujian hipotesis ini, peneliti menggunakan uji-t pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan derajat kebebasan (df) = (n-1). Kriteria pengujiannya adalah  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak, artinya penggunaan media WPS Office berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak artinya penggunaan media WPS Office tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Adapun perhitungan yang dilakukan dengan memperhatikan data untuk menguji hipotesis tersebut dengan menggunakan spss 25 for windows sebagai berikut:

**Tabel 4.5 Hasil Sampel Statistik**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 X	38.7778	18	3.05933	.72109
Y	42.7778	18	2.21108	.52116

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 x-y	-4.00000	3.85013	.90749	-5.91463	-2.08537	-4.408	17	.000

Berdasarkan hasil perhitungan program computer SPSS 25 for windows pada tabel 4.5 yang telah dilakukan maka diperoleh  $t_{hitung} = 4.408$ ,

selanjutnya untuk membandingkan  $t_{\text{tabel}}$  maka perlu terlebih dahulu dicari derajat kebebasan (dk) seperti berikut:

$$dk = n-1$$

$$= 18-1$$

$$= 17$$

Setelah menentukan harga pada  $t_{\text{hitung}}$  yaitu 4.408 dan  $t_{\text{tabel}}$  yaitu 1.739, maka  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}} = 4.408 > 1.739$  dan dapat disimpulkan bahwa  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak, yang berarti bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima yakni terdapat pengaruh positif penggunaan multimedia wps office terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

## **B. Pembahasan**

### **1. Observasi media wps office**

Berdasarkan tabel observasi penggunaan wps office pada siswa dalam pembelajaran dapat diketahui bahwa hasil observasi penulis menunjukkan bahwa siswa sudah familiar dengan wps office. Namun, mereka masih kesulitan menggunakannya karena beberapa faktor seperti kurangnya fasilitas sekolah. Berdasarkan penelitian yang telah diuraikan sebelumnya maka pada bagian ini akan diuraikan pembahasan hasil analisis deskriptif dan pembahasan analisis inferensial. Hasil angket tentang multimedia interaktif dan motivasi belajar siswa yang diisi oleh siswa yang ditemukan bahwa suasana di kelas menjadi lebih menyenangkan, lebih akrab dengan teman-teman lainnya, membuat siswa lebih percaya diri dan bersemangat mengikuti pembelajaran.

Guru atau tenaga pendidik diperlukan perannya untuk mengedukasi kepada siswa tentang penggunaan wps office yang bertanggung jawab dan peningkatan alat produktivitas seperti pengolah kata, *spreadsheet*, dan presentasi untuk mudah memformat teks, mengatur tata letak halaman, dan menambahkan elemen-elemen desain seperti gambar dan grafik. Untuk mengefektifkan penggunaan WPS Office di lingkungan pendidikan, baik guru maupun siswa memiliki peran penting:

#### 1. Peran guru

- a. Pelatihan dan Bimbingan: Guru harus memberikan pelatihan kepada siswa tentang cara menggunakan WPS Office secara efektif, termasuk fitur-fitur utama dan aplikasi yang tersedia seperti Writer, Spreadsheets, dan Presentation.
- b. Penerapan Kurikulum: Integrasikan penggunaan WPS Office dalam kurikulum untuk mendukung tugas-tugas dan proyek, seperti pembuatan laporan, presentasi, atau analisis data.
- c. Pemberian Tugas: Gunakan WPS Office untuk memberikan tugas dan proyek yang memanfaatkan berbagai fitur aplikasi, sehingga siswa terbiasa dengan alat tersebut dan meningkatkan keterampilan mereka.
- d. Pemantauan dan Umpan Balik: Berikan umpan balik konstruktif tentang penggunaan WPS Office dalam pekerjaan siswa dan bantu mereka mengatasi masalah teknis atau kesulitan yang dihadapi.

#### 2. Peran Siswa:



- a. Aktif Mengikuti Pelatihan: Siswa harus aktif mengikuti pelatihan dan panduan yang diberikan oleh guru untuk memahami dan menguasai penggunaan WPS Office.
  - b. Eksplorasi Fitur: Manfaatkan fitur-fitur WPS Office secara maksimal untuk tugas dan proyek, seperti menggunakan template untuk presentasi atau fungsi-fungsi analisis di Spreadsheets.
  - c. Kolaborasi dan Berbagi: Gunakan fitur kolaborasi untuk bekerja sama dengan teman sekelas dalam proyek kelompok dan berbagi dokumen dengan mudah melalui penyimpanan cloud atau opsi berbagi lainnya.
  - d. Penyelesaian Tugas dengan Cermat: Pastikan untuk menyelesaikan tugas dengan cermat dan sesuai dengan format yang diinginkan, serta memanfaatkan alat bantu seperti pengecekan ejaan dan alat desain untuk meningkatkan kualitas pekerjaan.
- a) Pemanfaatan wps office pada kelas VII IPA di SMP Negeri 11 Satap Pulau Masalima di kategorikan efektif**

Data Pemanfaatan WPS Office diperoleh dari lembar observasi selama 2 pertemuan pada kelas VII IPA. Dalam pembelajaran kelas VII di SMP Negeri 11 Pulau Masalima menjadi strategi penting untuk meningkatkan keterampilan literasi digital dan mendukung proses belajar mengajar yang lebih efektif dan menarik. Dengan WPS Office, guru dapat menyusun bahan ajar seperti modul, ringkasan materi, dan soal latihan menggunakan WPS Writer yang kemudian bisa dibagikan secara digital kepada siswa. Siswa juga dapat memanfaatkan WPS Writer untuk mengerjakan tugas penulisan, seperti laporan, karangan, atau esai yang

melatih kemampuan berpikir kritis mereka. Selain itu, WPS Presentation memungkinkan guru untuk menyajikan materi pelajaran secara visual dan interaktif, yang tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan. Siswa juga bisa menggunakan aplikasi ini untuk membuat presentasi kelompok atau individu, yang membantu mereka mengasah kemampuan komunikasi dan kerja sama tim. Pada pelajaran matematika atau IPA, WPS Spreadsheet digunakan untuk mengolah data, membuat tabel, serta grafik yang membantu siswa memahami konsep statistik dasar dan analisis data dengan cara yang praktis. Fitur kolaborasi yang ada di WPS Office juga memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam proyek atau tugas kelompok, di mana mereka dapat mengedit dan berkontribusi dalam satu dokumen yang sama secara real-time, sementara guru dapat memberikan umpan balik langsung pada tugas mereka. Selain itu, WPS Office mendukung berbagai format dokumen seperti PDF dan e-book, sehingga siswa dapat dengan mudah mengakses dan mempelajari berbagai materi pembelajaran digital yang disediakan oleh guru. Dengan penerapan WPS Office dalam kegiatan belajar mengajar, proses pembelajaran di SMP Negeri 11 Pulau Masalima tidak hanya menjadi lebih modern dan relevan dengan perkembangan teknologi, tetapi juga secara langsung meningkatkan kompetensi siswa dalam menghadapi tantangan di era digital.

**b. Motivasi belajar siswa pada kelas VII IPA di SMP Negeri 11 Satap pulau Masalima dikategorikan baik atau efektif.**

Data motivasi belajar siswa kelas VII IPA di SMP Negeri 11 Satap Pulau Masalima selama proses pembelajaran diperoleh dari lembar observasi. Sekolah ini, Terletak di daerah terpencil, tantangan yang dihadapi oleh siswa dalam belajar tidak hanya berkaitan dengan akses terhadap sumber daya pendidikan, tetapi juga semangat dan dorongan untuk mencapai prestasi akademik yang baik. Dalam konteks ini, guru memegang peran penting dalam membangun motivasi belajar siswa dengan pendekatan yang kreatif dan relevan dengan kondisi mereka. Misalnya, mengaitkan materi IPA dengan kehidupan sehari-hari dan lingkungan sekitar mereka bisa membuat siswa lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan dan melihat manfaat praktis dari ilmu yang mereka pelajari. Selain itu, metode pembelajaran yang interaktif, seperti eksperimen sederhana, diskusi kelompok, dan permainan edukatif, dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan keterlibatan siswa dalam pelajaran. Penggunaan teknologi sederhana, seperti video pembelajaran atau aplikasi digital, juga bisa menjadi daya tarik tersendiri untuk memotivasi siswa agar lebih antusias dalam belajar. Tidak kalah penting, pemberian apresiasi atas setiap kemajuan, baik besar maupun kecil, turut berperan dalam menumbuhkan rasa percaya diri dan semangat siswa untuk terus belajar. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang positif, mendukung, dan menghargai proses belajar, motivasi siswa untuk belajar IPA dapat tumbuh, sehingga mereka tidak hanya mampu mencapai prestasi akademik yang lebih baik tetapi juga mengembangkan sikap positif terhadap ilmu pengetahuan dan pendidikan secara umum.

Berdasarkan data di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa kelas VII memiliki motivasi belajar yang sebelum mengenal wps office dalam pembelajaran. Namun, Setelah melakukan observasi dan pengenalan wps office sebagai media interaktif yang dapat membantu kelangsungan belajar siswa terutama pada pembelajaran IPA, sehingga mereka merasa dimudahkan dalam proses pembelajaran penggunaan media aktivitas belajar siswa kelas VII. Hal ini Memenuhi kriteria baik dengan presentase aktivitas belajar siswa sebesar 74,94%. Dari hasil data observasi aktivitas siswa rata-rata persentase frekuensi aktivitas siswa dalam pembelajaran Ipa sudah mencapai indikator aktivitas siswa. Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media pembelajaran diperoleh bahwa presentase dalam kategori sangat tinggi sebesar sedangkan presentase motivasi belajar dalam kategori sangat tinggi sebesar 96,66%. Berdasarkan uji hipotesis dengan menggunakan uji t bahwa nilai signifikan yang diperoleh adalah  $0,000 < 0,05$  sehingga sehingga disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang artinya penggunaan multimedia interaktif terdapat pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ipa kelas VII di Smp Negeri 11 Satap Pulau Masalima.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Deliany, N., dkk, (2019) yang berjudul penerapan multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA peserta didik di sekolah dasar *Educare*, 90-97 yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif dilakukan sesuai dengan sintaks pembelajaran dan masuk dalam kategori sangat baik. Sama halnya dengan yang dikemukakan oleh firda dkk (2020),

yakni media pembelajaran interaktif saat ini bukan lagi hal baru dalam dunia Pendidikan. Dan juga dikemukakan Ilmiani, A M., dkk (2020), dengan judul multimedia interaktif untuk mengatasi problematika pembelajaran bahasa arab, serta yang dikemukakan Andini, N.P.M. (2022) dengan judul Mltimedia interaktif berbasis pendekatan saintifik dalam pembelajaran sistem pencernaan manusia lebih baik dibandingkan sebelumnya. Sehingga dapat dikatakan bahwa multimedia interaktif berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa sebagaimana yang diterapkan dalam penelitian ini dan beberapa penelitian terdahulu meski digunakan pada mata pelajaran berbeda. Maka penggunaan multimedia interaktif direkomendasikan dalam pembelajaran agar siswa lebih aktif dalam belajar yang tentunya akan berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa.

Berdasarkan dari pembahasan hasil penelitian analisis statistik deskriptif dan inferensial diatas serta temuan hasil penelitian terdahulu yang relevan mengenai penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif dengan menggunakan wps office dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu aktivitas saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan wps office membuat siswa lebih aktif dan semangat saat proses pembelajaran berlangsung sehingga media pembelajaran multimedia interaktif memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Kelemahan selama penelitian ini adalah fasilitas sekolah yang belum lengkap. Kelebihan dari penelitian ini adalah responden siswa sangat mendukung dalam pelaksanaan penelitian dan terdapat pengaruh positif terhadap minat belajar Ipa.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan data yang telah ada, penulis dapat menyimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif memberikan pengaruh positif terhadap motivasi siswa pada mata pelajaran IPA kelas VII di SMP 11 Satap Pulau Masalima, hal ini terlihat dari peningkatan parsipasi dan minat belajar siswa yang lebih tinggi serta kemampuan mereka dalam memahami materi pelajaran.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, beberapa rekomendasi dapat diberikan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa:

1. Harapannya, sekolah dapat menggunakan temuan dari penelitian ini sebagai pedoman untuk meningkatkan mutu pembelajaran, kualitas pengajaran, dan keseluruhan kinerja sekolah.
2. Diinginkan agar para pendidik lebih proaktif dalam melaksanakan proses belajar mengajar, terutama dalam mata pelajaran ipa, dengan memperhatikan penggunaan beragam media pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam proses pembelajaran.
3. Siswa diharapkan dapat mengaplikasikan pengetahuan yang mereka peroleh dari guru dan terus meningkatkan pemahaman mereka terhadap setiap materi pelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akhdan, M. A., & Education, E. The Effectiveness of Wps Application on Smartphone in Helping Student's During Pandemic Era.
- Alvendri, Dio, Yasdinul Huda, and Resmi Darni. "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Konsep Dasar Seluler Menggunakan Aplikasi Unity Berbasis Android." *Journal on Education* 5.4 (2023): 11062-11076.
- Arsyad, M. N. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 8(2), 188-198
- Alfian, M., Tuasikal, A. R., & Iswandi, K. (2024). Desain dan Produksi Media Pembelajaran PAI Berbasis Multimedia Interaktif. *JIEP: Journal of Islamic Education Papua*, 1(2), 143-160
- Andini, N. P. M. (2022). Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 2(1), 41-51.
- Adan, S. I. A. (2023). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1(2).
- Andriyani, A., Dewi, H. I., & Zulfitria, Z. (2020). Penggunaan multimedia dan animasi interaktif terhadap keterampilan membaca permulaan siswa. *Instruksional*, 1(2), 172-180.
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi belajar siswa SMA pada pembelajaran daring di masa pandemi covid-19. *IQ (Ilmu Al-qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123-140. Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi belajar siswa SMA pada pembelajaran daring di masa pandemi covid-19. *IQ (Ilmu Al-qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123-140



- Cahyaningtias, Veranda Putri, and Mochamad Ridwan. "Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi." *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga* 4.2 (2022): 55-62.
- Deni, E. (2022). Interactive Learning Kerangka Tubuh Manusia Berserta Fungsinya Berbasis Multimedia Interaktif. Interactive Learning Kerangka Tubuh Manusia Berserta Fungsinya Berbasis Multimedia Interaktif
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA peserta didik di sekolah dasar. *Educare*, 90-97.
- Firdha, Nisa, and Zulyusri Zulyusri. "Penggunaan iSpring Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif." *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi* (2022): 101-106.
- Firdaus, C. C., Mauludyana, B. G., & Purwanti, K. N. (2020). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar di SD Negeri Curug Kulon 2 Kabupaten Tangerang. *PENSA*, 2(1), 43-52
- Haikal, M. (2024). Pengaruh Pemanfaatan Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas II SD Negeri Langgo (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh)
- Harahap, Z. N., Azmi, N., Wariono, W., & Nasution, F. (2023). Motivasi, Pengajaran dan Pembelajaran. *Journal on Education*, 5(3), 9258-9269
- Ilmiani, A. M., Ahmadi, A., Rahman, N. F., & Rahmah, Y. (2020). Multimedia interaktif untuk mengatasi problematika pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Ta'rib Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab*, 8(1), 17-32
- Ismail, Maswani, and Che Ghani Che Kob. "Perspektif Guru Reka Bentuk dan Teknologi terhadap Elemen Multimedia Modul Sequin Topik Reka Bentuk Fesyen." *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)* 8.1 (2023): e002085-e002085.
- Unpahira, S. V., & Pahlevi, T. (2023). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Problem Based Learning Terhadap



- Hasil Belajar Siswa Kelas XI MP Di SMK Nurul Islam Gresik. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(2), 149-171
- Kahfi, M., & Srirahayu, E. (2021). Penerapan multimedia interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA. *PETIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 7(1), 63-70.
- Kristanti, Ni Nyoman Delia, and I. Wayan Sujana. "Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan IPS pada Materi Kenampakan Alam." *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 6.2 (2022).
- Juniari, I. G. A. O., and Made Putra. "Upaya Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Edutech Undiksha* 8.1 (2021): 140-148.
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173-179
- Maulidiah, A. R. "Pengaruh Penggunaan Multimedia Presentasi Berbasis Animaker terhadap Minat Belajar Seni Budaya Kelas VII Mts Negeri 1 Kota Makassar. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Makassar. (2019): 75-80.
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8-18
- Nadjal, B. Z., & Arif, Q. N. (2024). Penerapan Aplikasi WPS Office Sebagai Pembelajaran Alternatif Bagi Siswa SMK Muhammadiyah 3 Pekanbaru. *Transformasi Masyarakat: Jurnal Inovasi Sosial dan Pengabdian*, 1(2), 19-24
- Oktafiani, Dian, Lukman Nulhakim, and Trian Pamungkas Alamsyah. "Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis multimedia interaktif

menggunakan Adobe Flash pada Kelas IV." *Mimbar PGSD Undiksha* 8.3 (2020): 527-540.

PROF. DR. SUGIYONO "Metode Penelitian Pendidikan" (2021)

Qistina, Mizana, et al. "Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Ipa Kelas Ivc Sd Negeri 034 Taraibangun Kabupaten Kampar." *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8.2 (2019): 148.

Safira, R. F., & Nahdi, D. S. (2024). Keragaman Perangkat Lunak Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar. *Jurnal Madinasika Manajemen Pendidikan Dan Keguruan*, 5(2), 68-77.

Suci, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Sites Terhadap Minat Belajar Ipa Siswa Kelas V Sdn 14 Palembang (Doctoral Dissertation, Universitas PGRI Palembang).

Sudayat, R. (2024). Peningkatan Kreativitas dan Prestasi Belajar Matematika melalui Penggunaan Aplikasi Android WPS Office berbantuan Wireless Projector. *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 7(1), 78-86.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sutarno, Erman, and Mukhidin Mukhidin. "Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pengukuran untuk Meningkatkan hasil dan Kemandirian Belajar Siswa SMP di Kota Bandung." *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 21.3 (2013).

Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran Visual, Audio Visual, Komputer, Power Point, Internet, Interactive Video*. Kata Pena

Wahyugi, Rahmad, and Fatmariza Fatmariza. "Pengembangan multimedia interaktif menggunakan software macromedia flash 8 sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3.3 (2021): 785-793.

Widoyoko, Eko Putro. 2015. Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140.

Yasa, I. Kadek Dwi Candra Ardana, Anak Agung Gede Agung, and Alexander Hamonangan Simamora. "Meningkatkan semangat belajar siswa melalui multimedia interaktif pada mata pelajaran IPA." *Jurnal Edutech Undiksha* 9.1 (2021): 104-112.

Zarkasi, Zarkasi, and Ahmad Taufik. "Implementasi Pembelajaran Fikih Berbasis Multimedia Interaktif Macro-Enabled untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa." *SYAMIL: Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education)* 7.2 (2019): 169-188



L

A

M

P

I

R

A

N





LAMPIRAN 1

**HASIL DATA PENELITIAN**

### Daftar Hadir Siswa Kelas VII

No	Nama	Pertemuan	
		I	II
1.	Aisyah Safaniah	✓	✓
2.	Desti Soleha	✓	✓
3.	Diva Ananta Lestari	✓	✓
4.	Fitri Ramadani	✓	✓
5.	Istita Dian Humairo	✓	✓
6.	Khabil	✓	✓
7.	Lutfi Aditya	✓	✓
8.	M. Risli Fajar	✓	✓
9.	M. Nabil	✓	✓
10.	M. Jalil Al Zandi	✓	✓
11.	Nabil	✓	✓
12.	Sayhrul Gunawan	✓	✓
13.	Relvan Gunawan	✓	✓
14.	Raiyan Gilang Ramadhan	I	✓
15.	Sarpiana	✓	✓
16.	Sarmidi	✓	✓
17.	Sarif Hidayatullah	✓	✓
18.	Triyaqul Gudusia	✓	✓



### LEMBAR OBSERVASI SISWA

Sekolah : Smp 11 Satap Pulau Masalima

Hari/tanggal : 4 Januari 2024

Nama guru : Susanti S.Pd

Nama observer : Jeniar Rahma

Petunjuk:

1. Observer harus berada pada posisi yang tidak mengganggu pembelajaran tetapi dapat memantau setiap kegiatan yang dilakukan siswa
2. Observer harus teliti dalam memantau setiap kegiatan yang dilakukan siswa

No	Aktivitas	Pertemuan/fekuensi	
		I	II
1	Siswa hadir dalam pembelajaran		
2	Siswa yang menyimak dengan baik wps office yang di perlihatkan oleh guru		
3	Siswa memberikan pertanyaan kepada guru		
4	Siswa mencatat penjelasan guru		
5	Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru		



## ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

### IDENTITAS RESPONDEN

NAMA : Aisya Safaniah  
 KELAS : VII  
 NO. ABSEN : 1  
 JENIS KELAMIN : Perempuan

### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET:

1. Sebelum mengisi pernyataan ini anda diminta untuk menulis identitas dengan jujur.
2. Bacalah baik-baik semua pernyataan sebelum anda menjawab.
3. Berilah tanda check list (√) salah satu jawaban (SS, S, TS, RR, dan STS) yang anda anggap benar dan sesuai dengan keadaan anda yang sesungguhnya.
4. Semua pernyataan di bawah ini adalah pernyataan yang berkaitan dengan mata Pelajaran IPA.
5. Hasil jawaban pada pernyataan ini tidak mempengaruhi nilai akademik anda, sehingga diharapkan anda menjawab dengan jujur setiap pernyataan yang diberikan agar mencerminkan kondisi anda yang sebenarnya.

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR :Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Saya tidak mudah putus asa saat mengalami kesulitan belajar IPA.		√			
2.	Saya tidak mudah menyerah ketika mendapat nilai yang jelek .	√				
3.	Nilai yang kurang baik akan mendorong saya untuk memperbaiki diri dalam belajar.		√			
4.	Saya akan mempertahankan dan belajar lebih giat saat mendapat nilai yang memuaskan.		√			
5.	Nilai yang baik akan memotivasi saya untuk mencapai hasil yang lebih baik lagi.		√			

6.	Saya tidak merasa puas dengan nilai hasil belajar yang saya peroleh .	√				
7.	Saya akan mempelajari berulang kali jika belum paham saat di jelaskan .		√			
8.	Saya akan terus berusaha sebisa saya agar dapat memahami materi pelajaran.		√			
9.	Saya tidak akan pernah malu untuk bertanya kepada guru ataupun teman mengenai materi pelajaran yang belum saya pahami.		√			
10.	Saya rajin mencari informasi yang berhubungan dengan materi pelajaran IPA dari berbagai sumber.	√				



## ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

### IDENTITAS RESPONDEN

NAMA : Desti Soleha  
 KELAS : VII  
 NO. ABSEN : 2  
 JENIS KELAMIN : Perempuan

### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET:

1. Sebelum mengisi pernyataan ini anda diminta untuk menulis identitas dengan jujur.
2. Bacalah baik-baik semua pernyataan sebelum anda menjawab.
3. Berilah tanda check list (  $\checkmark$  ) pada salah satu jawaban (SS, S, TS, RR, dan STS) yang anda anggap benar dan sesuai dengan keadaan anda yang sesungguhnya.
4. Semua pernyataan di bawah ini adalah pernyataan yang berkaitan dengan mata Pelajaran IPA.
5. Hasil jawaban pada pernyataan ini tidak mempengaruhi nilai akademik anda, sehingga diharapkan anda menjawab dengan jujur setiap pernyataan yang diberikan agar mencerminkan kondisi anda yang sebenarnya.

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR :Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Saya tidak mudah putus asa saat mengalami kesulitan belajar IPA.		$\checkmark$			
2.	Saya tidak mudah menyerah ketika mendapat nilai yang jelek .		$\checkmark$			
3.	Nilai yang kurang baik akan mendorong saya untuk memperbaiki diri dalam belajar.	$\checkmark$				
4.	Saya akan mempertahankan dan belajar lebih giat saat mendapat nilai yang memuaskan.		$\checkmark$			
5.	Nilai yang baik akan memotivasi saya untuk mencapai hasil yang lebih baik lagi.	$\checkmark$				

6.	Saya tidak merasa puas dengan nilai hasil belajar yang saya peroleh .		√			
7.	Saya akan mempelajari berulang kali jika belum paham saat di jelaskan .		√			
8.	Saya akan terus berusaha sebisa saya agar dapat memahami materi pelajaran.		√			
9.	Saya tidak akan pernah malu untuk bertanya kepada guru ataupun teman mengenai materi pelajaran yang belum saya pahami.		√			
10.	Saya rajin mencari informasi yang berhubungan dengan materi pelajaran IPA dari berbagai sumber.		√			



## ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

### IDENTITAS RESPONDEN

NAMA : Diva Ananta Lestari  
 KELAS : VII  
 NO. ABSEN : 3  
 JENIS KELAMIN : Perempuan

### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET :

1. Sebelum mengisi pernyataan ini anda diminta untuk menulis identitas dengan jujur.
2. Bacalah baik-baik semua pernyataan sebelum anda menjawab.
3. Berilah tanda check list (√) pada salah satu jawaban (SS, S, TS, RR, dan STS) yang anda anggap benar dan sesuai dengan keadaan anda yang sesungguhnya.
4. Semua pernyataan di bawah ini adalah pernyataan yang berkaitan dengan mata Pelajaran IPA.
5. Hasil jawaban pada pernyataan ini tidak mempengaruhi nilai akademik anda, sehingga diharapkan anda menjawab dengan jujur setiap pernyataan yang diberikan agar mencerminkan kondisi anda yang sebenarnya.

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR :Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Saya tidak mudah putus asa saat mengalami kesulitan belajar IPA.		√			
2.	Saya tidak mudah menyerah ketika mendapat nilai yang jelek .		√			
3.	Nilai yang kurang baik akan mendorong saya untuk memperbaiki diri dalam belajar.	√				
4.	Saya akan mempertahankan dan belajar lebih giat saat mendapat nilai yang memuaskan.		√			
5.	Nilai yang baik akan memotivasi saya untuk mencapai hasil yang lebih baik lagi.		√			

6.	Saya tidak merasa puas dengan nilai hasil belajar yang saya peroleh .	√				
7.	Saya akan mempelajari berulang kali jika belum paham saat di jelaskan .		√			
8.	Saya akan terus berusaha sebisa saya agar dapat memahami materi pelajaran.		√			
9.	Saya tidak akan pernah malu untuk bertanya kepada guru ataupun teman mengenai materi pelajaran yang belum saya pahami.		√			
10.	Saya rajin mencari informasi yang berhubungan dengan materi pelajaran IPA dari berbagai sumber.	√				



## ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

### IDENTITAS RESPONDEN

NAMA : Fitri Ramadani  
 KELAS : VII  
 NO. ABSEN : 4  
 JENIS KELAMIN : Perempuan

### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET:

1. Sebelum mengisi pernyataan ini anda diminta untuk menulis identitas dengan jujur.
2. Bacalah baik-baik semua pernyataan sebelum anda menjawab.
3. Berilah tanda check list (  $\checkmark$  ) pada salah satu jawaban (SS, S, TS, RR, dan STS) yang anda anggap benar dan sesuai dengan keadaan anda yang sesungguhnya.
4. Semua pernyataan di bawah ini adalah pernyataan yang berkaitan dengan mata Pelajaran IPA.
5. Hasil jawaban pada pernyataan ini tidak mempengaruhi nilai akademik anda, sehingga diharapkan anda menjawab dengan jujur setiap pernyataan yang diberikan agar mencerminkan kondisi anda yang sebenarnya.

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR :Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Saya tidak mudah putus asa saat mengalami kesulitan belajar IPA.	$\checkmark$				
2.	Saya tidak mudah menyerah ketika mendapat nilai yang jelek .		$\checkmark$			
3.	Nilai yang kurang baik akan mendorong saya untuk memperbaiki diri dalam belajar.		$\checkmark$			
4.	Saya akan mempertahankan dan belajar lebih giat saat mendapat nilai yang memuaskan.		$\checkmark$			
5.	Nilai yang baik akan memotivasi saya untuk mencapai hasil yang lebih baik lagi.		$\checkmark$			

6.	Saya tidak merasa puas dengan nilai hasil belajar yang saya peroleh .		√			
7.	Saya akan mempelajari berulang kali jika belum paham saat di jelaskan .	√				
8.	Saya akan terus berusaha sebisa saya agar dapat memahami materi pelajaran.	√				
9.	Saya tidak akan pernah malu untuk bertanya kepada guru ataupun teman mengenai materi pelajaran yang belum saya pahami.	√				
10.	Saya rajin mencari informasi yang berhubungan dengan materi pelajaran IPA dari berbagai sumber.	√				





## ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

### IDENTITAS RESPONDEN

NAMA : Istita Dian Humairo  
 KELAS : VII  
 NO. ABSEN : 5  
 JENIS KELAMIN : Perempuan

### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET:

1. Sebelum mengisi pernyataan ini anda diminta untuk menulis identitas dengan jujur.
2. Bacalah baik-baik semua pernyataan sebelum anda menjawab.
3. Berilah tanda check list (√) pada salah satu jawaban (SS, S, TS, RR, dan STS) yang anda anggap benar dan sesuai dengan keadaan anda yang sesungguhnya.
4. Semua pernyataan di bawah ini adalah pernyataan yang berkaitan dengan mata Pelajaran IPA.
5. Hasil jawaban pada pernyataan ini tidak mempengaruhi nilai akademik anda, sehingga diharapkan anda menjawab dengan jujur setiap pernyataan yang diberikan agar mencerminkan kondisi anda yang sebenarnya.

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR :Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Saya tidak mudah putus asa saat mengalami kesulitan belajar IPA.		√			
2.	Saya tidak mudah menyerah ketika mendapat nilai yang jelek .		√			
3.	Nilai yang kurang baik akan mendorong saya untuk memperbaiki diri dalam belajar.		√			
4.	Saya akan mempertahankan dan belajar lebih giat saat mendapat nilai yang memuaskan.	√				
5.	Nilai yang baik akan memotivasi saya untuk mencapai hasil yang lebih baik lagi.	√				

6.	Saya tidak merasa puas dengan nilai hasil belajar yang saya peroleh .		√			
7.	Saya akan mempelajari berulang kali jika belum paham saat di jelaskan .		√			
8.	Saya akan terus berusaha sebisa saya agar dapat memahami materi pelajaran.		√			
9.	Saya tidak akan pernah malu untuk bertanya kepada guru ataupun teman mengenai materi pelajaran yang belum saya pahami.		√			
10.	Saya rajin mencari informasi yang berhubungan dengan materi pelajaran IPA dari berbagai sumber.	√				



## ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

### IDENTITAS RESPONDEN

NAMA : Khabil  
 KELAS : VII  
 NO. ABSEN : 6  
 JENIS KELAMIN : Laki-laki

### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET:

1. Sebelum mengisi pernyataan ini anda diminta untuk menulis identitas dengan jujur.
2. Bacalah baik-baik semua pernyataan sebelum anda menjawab.
3. Berilah tanda check list (  $\checkmark$  ) pada salah satu jawaban (SS, S, TS, RR,dan STS) yang anda anggap benar dan sesuai dengan keadaan anda yang sesungguhnya.
4. Semua pernyataan di bawah ini adalah pernyataan yang berkaitan dengan mata Pelajaran IPA.
5. Hasil jawaban pada pernyataan ini tidak mempengaruhi nilai akademik anda, sehingga diharapkan anda menjawab dengan jujur setiap pernyataan yang diberikan agar mencerminkan kondisi anda yang sebenarnya.

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR :Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Saya tidak mudah putus asa saat mengalami kesulitan belajar IPA.		$\checkmark$			
2.	Saya tidak mudah menyerah ketika mendapat nilai yang jelek .			$\checkmark$		
3.	Nilai yang kurang baik akan mendorong saya untuk memperbaiki diri dalam belajar.			$\checkmark$		
4.	Saya akan mempertahankan dan belajar lebih giat saat mendapat nilai yang memuaskan.		$\checkmark$			
5.	Nilai yang baik akan memotivasi saya untuk mencapai hasil yang lebih baik lagi.			$\checkmark$		

6.	Saya tidak merasa puas dengan nilai hasil belajar yang saya peroleh .			√		
7.	Saya akan mempelajari berulang kali jika belum paham saat di jelaskan .			√		
8.	Saya akan terus berusaha sebisa saya agar dapat memahami materi pelajaran.		√			
9.	Saya tidak akan pernah malu untuk bertanya kepada guru ataupun teman mengenai materi pelajaran yang belum saya pahami.		√			
10.	Saya rajin mencari informasi yang berhubungan dengan materi pelajaran IPA dari berbagai sumber.			√		



## ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

### IDENTITAS RESPONDEN

NAMA : Lutfi Adytia  
 KELAS : VII  
 NO. ABSEN : 8  
 JENIS KELAMIN : Laki-laki

### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET :

1. Sebelum mengisi pernyataan ini anda diminta untuk menulis identitas dengan jujur.
2. Bacalah baik-baik semua pernyataan sebelum anda menjawab.
3. Berilah tanda check list (  $\checkmark$  ) pada salah satu jawaban (SS, S, TS, RR,dan STS) yang anda anggap benar dan sesuai dengan keadaan anda yang sesungguhnya.
4. Semua pernyataan di bawah ini adalah pernyataan yang berkaitan dengan mata Pelajaran IPA.
5. Hasil jawaban pada pernyataan ini tidak mempengaruhi nilai akademik anda, sehingga diharapkan anda menjawab dengan jujur setiap pernyataan yang diberikan agar mencerminkan kondisi anda yang sebenarnya.

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR :Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Saya tidak mudah putus asa saat mengalami kesulitan belajar IPA.			$\checkmark$		
2.	Saya tidak mudah menyerah ketika mendapat nilai yang jelek .			$\checkmark$		
3.	Nilai yang kurang baik akan mendorong saya untuk memperbaiki diri dalam belajar.		$\checkmark$			
4.	Saya akan mempertahankan dan belajar lebih giat saat mendapat nilai yang memuaskan.		$\checkmark$			
5.	Nilai yang baik akan memotivasi saya untuk mencapai hasil yang lebih baik lagi.			$\checkmark$		

6.	Saya tidak merasa puas dengan nilai hasil belajar yang saya peroleh .			√		
7.	Saya akan mempelajari berulang kali jika belum paham saat di jelaskan .		√			
8.	Saya akan terus berusaha sebisa saya agar dapat memahami materi pelajaran.			√		
9.	Saya tidak akan pernah malu untuk bertanya kepada guru ataupun teman mengenai materi pelajaran yang belum saya pahami.			√		
10.	Saya rajin mencari informasi yang berhubungan dengan materi pelajaran IPA dari berbagai sumber.		√			



## ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

### IDENTITAS RESPONDEN

NAMA : M.Riski Fajar  
 KELAS : VII  
 NO. ABSEN : 8  
 JENIS KELAMIN : Laki-laki

### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET :

1. Sebelum mengisi pernyataan ini anda diminta untuk menulis identitas dengan jujur.
2. Bacalah baik-baik semua pernyataan sebelum anda menjawab.
3. Berilah tanda check list (√) pada salah satu jawaban (SS, S, TS, RR,dan STS) yang anda anggap benar dan sesuai dengan keadaan anda yang sesungguhnya.
4. Semua pernyataan di bawah ini adalah pernyataan yang berkaitan dengan mata Pelajaran IPA.
5. Hasil jawaban pada pernyataan ini tidak mempengaruhi nilai akademik anda, sehingga diharapkan anda menjawab dengan jujur setiap pernyataan yang diberikan agar mencerminkan kondisi anda yang sebenarnya.

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR :Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Saya tidak mudah putus asa saat mengalami kesulitan belajar IPA.		√			
2.	Saya tidak mudah menyerah ketika mendapat nilai yang jelek .		√			
3.	Nilai yang kurang baik akan mendorong saya untuk memperbaiki diri dalam belajar.		√			
4.	Saya akan mempertahankan dan belajar lebih giat saat mendapat nilai yang memuaskan.		√			
5.	Nilai yang baik akan memotivasi saya untuk mencapai hasil yang lebih baik lagi.	√				

6.	Saya tidak merasa puas dengan nilai hasil belajar yang saya peroleh .		√			
7.	Saya akan mempelajari berulang kali jika belum paham saat di jelaskan .		√			
8.	Saya akan terus berusaha sebisa saya agar dapat memahami materi pelajaran.	√				
9.	Saya tidak akan pernah malu untuk bertanya kepada guru ataupun teman mengenai materi pelajaran yang belum saya pahami.		√			
10.	Saya rajin mencari informasi yang berhubungan dengan materi pelajaran IPA dari berbagai sumber.		√			





## ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

### IDENTITAS RESPONDEN

NAMA : M.Nabil  
 KELAS : VII  
 NO. ABSEN : 9  
 JENIS KELAMIN : Laki-laki

### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET :

1. Sebelum mengisi pernyataan ini anda diminta untuk menulis identitas dengan jujur.
2. Bacalah baik-baik semua pernyataan sebelum anda menjawab.
3. Berilah tanda check list (  $\checkmark$  ) pada salah satu jawaban (SS, S, TS, RR,dan STS) yang anda anggap benar dan sesuai dengan keadaan anda yang sesungguhnya.
4. Semua pernyataan di bawah ini adalah pernyataan yang berkaitan dengan mata Pelajaran IPA.
5. Hasil jawaban pada pernyataan ini tidak mempengaruhi nilai akademik anda, sehingga diharapkan anda menjawab dengan jujur setiap pernyataan yang diberikan agar mencerminkan kondisi anda yang sebenarnya.

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR :Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Saya tidak mudah putus asa saat mengalami kesulitan belajar IPA.	$\checkmark$				
2.	Saya tidak mudah menyerah ketika mendapat nilai yang jelek .		$\checkmark$			
3.	Nilai yang kurang baik akan mendorong saya untuk memperbaiki diri dalam belajar.		$\checkmark$			
4.	Saya akan mempertahankan dan belajar lebih giat saat mendapat nilai yang memuaskan.		$\checkmark$			
5.	Nilai yang baik akan memotivasi saya untuk mencapai hasil yang lebih baik lagi.	$\checkmark$				

6.	Saya tidak merasa puas dengan nilai hasil belajar yang saya peroleh .		√			
7.	Saya akan mempelajari berulang kali jika belum paham saat di jelaskan .	√				
8.	Saya akan terus berusaha sebisa saya agar dapat memahami materi pelajaran.		√			
9.	Saya tidak akan pernah malu untuk bertanya kepada guru ataupun teman mengenai materi pelajaran yang belum saya pahami.		√			
10.	Saya rajin mencari informasi yang berhubungan dengan materi pelajaran IPA dari berbagai sumber.	√				



**ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA****IDENTITAS RESPONDEN**

NAMA : M.Jalil Al Zandi  
 KELAS : VII  
 NO. ABSEN : 11  
 JENIS KELAMIN : Laki-laki

**PETUNJUK PENGISIAN ANGKET :**

1. Sebelum mengisi pernyataan ini anda diminta untuk menulis identitas dengan jujur.
2. Bacalah baik-baik semua pernyataan sebelum anda menjawab.
3. Berilah tanda check list ( ) pada salah satu jawaban (SS, S, TS, RR, dan STS) yang anda anggap benar dan sesuai dengan keadaan anda yang sesungguhnya.
4. Semua pernyataan di bawah ini adalah pernyataan yang berkaitan dengan mata Pelajaran IPA.
5. Hasil jawaban pada pernyataan ini tidak mempengaruhi nilai akademik anda, sehingga diharapkan anda menjawab dengan jujur setiap pernyataan yang diberikan agar mencerminkan kondisi anda yang sebenarnya.

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR :Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Saya tidak mudah putus asa saat mengalami kesulitan belajar IPA.		√			
2.	Saya tidak mudah menyerah ketika mendapat nilai yang jelek .		√			
3.	Nilai yang kurang baik akan mendorong saya untuk memperbaiki diri dalam belajar.	√				
4.	Saya akan mempertahankan dan belajar lebih giat saat mendapat nilai yang memuaskan.	√				

5.	Nilai yang baik akan memotivasi saya untuk mencapai hasil yang lebih baik lagi.		√			
6.	Saya tidak merasa puas dengan nilai hasil belajar yang saya peroleh .		√			
7.	Saya akan mempelajari berulang kali jika belum paham saat di jelaskan .	√				
8.	Saya akan terus berusaha sebisa saya agar dapat memahami materi pelajaran.		√			
9.	Saya tidak akan pernah malu untuk bertanya kepada guru ataupun teman mengenai materi pelajaran yang belum saya pahami.	√				
10.	Saya rajin mencari informasi yang berhubungan dengan materi pelajaran IPA dari berbagai sumber.		√			



## ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

### IDENTITAS RESPONDEN

NAMA : Nabil  
 KELAS : VII  
 NO. ABSEN : 11  
 JENIS KELAMIN : Laki-laki

### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET :

1. Sebelum mengisi pernyataan ini anda diminta untuk menulis identitas dengan jujur.
2. Bacalah baik-baik semua pernyataan sebelum anda menjawab.
3. Berilah tanda check list ( √ ) pada salah satu jawaban (SS, S, TS, RR,dan STS) yang anda anggap benar dan sesuai dengan keadaan anda yang sesungguhnya.
4. Semua pernyataan di bawah ini adalah pernyataan yang berkaitan dengan mata Pelajaran IPA.
5. Hasil jawaban pada pernyataan ini tidak mempengaruhi nilai akademik anda, sehingga diharapkan anda menjawab dengan jujur setiap pernyataan yang diberikan agar mencerminkan kondisi anda yang sebenarnya.

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR :Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Saya tidak mudah putus asa saat mengalami kesulitan belajar IPA.		√			
2.	Saya tidak mudah menyerah ketika mendapat nilai yang jelek .		√			
3.	Nilai yang kurang baik akan mendorong saya untuk memperbaiki diri dalam belajar.	√				
4.	Saya akan mempertahankan dan belajar lebih giat saat mendapat nilai yang memuaskan.		√			
5.	Nilai yang baik akan memotivasi saya untuk mencapai hasil yang lebih baik lagi.		√			

6.	Saya tidak merasa puas dengan nilai hasil belajar yang saya peroleh .	√				
7.	Saya akan mempelajari berulang kali jika belum paham saat di jelaskan .		√			
8.	Saya akan terus berusaha sebisa saya agar dapat memahami materi pelajaran.		√			
9.	Saya tidak akan pernah malu untuk bertanya kepada guru ataupun teman mengenai materi pelajaran yang belum saya pahami.	√				
10.	Saya rajin mencari informasi yang berhubungan dengan materi pelajaran IPA dari berbagai sumber.		√			



## ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

### IDENTITAS RESPONDEN

NAMA : Relvan Setiawan  
 KELAS : VII  
 NO. ABSEN : 12  
 JENIS KELAMIN : Laki-laki

### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET :

1. Sebelum mengisi pernyataan ini anda diminta untuk menulis identitas dengan jujur.
2. Bacalah baik-baik semua pernyataan sebelum anda menjawab.
3. Berilah tanda check list (  $\checkmark$  ) pada salah satu jawaban (SS, S, TS, RR,dan STS) yang anda anggap benar dan sesuai dengan keadaan anda yang sesungguhnya.
4. Semua pernyataan di bawah ini adalah pernyataan yang berkaitan dengan mata Pelajaran IPA.
5. Hasil jawaban pada pernyataan ini tidak mempengaruhi nilai akademik anda, sehingga diharapkan anda menjawab dengan jujur setiap pernyataan yang diberikan agar mencerminkan kondisi anda yang sebenarnya.

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR :Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Saya tidak mudah putus asa saat mengalami kesulitan belajar IPA.		$\checkmark$			
2.	Saya tidak mudah menyerah ketika mendapat nilai yang jelek .	$\checkmark$				
3.	Nilai yang kurang baik akan mendorong saya untuk memperbaiki diri dalam belajar.		$\checkmark$			
4.	Saya akan mempertahankan dan belajar lebih giat saat mendapat nilai yang memuaskan.		$\checkmark$			
5.	Nilai yang baik akan memotivasi saya untuk mencapai hasil yang lebih baik lagi.	$\checkmark$				

6.	Saya tidak merasa puas dengan nilai hasil belajar yang saya peroleh .		√			
7.	Saya akan mempelajari berulang kali jika belum paham saat di jelaskan .		√			
8.	Saya akan terus berusaha sebisa saya agar dapat memahami materi pelajaran.	√				
9.	Saya tidak akan pernah malu untuk bertanya kepada guru ataupun teman mengenai materi pelajaran yang belum saya pahami.		√			
10.	Saya rajin mencari informasi yang berhubungan dengan materi pelajaran IPA dari berbagai sumber.		√			





## ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

### IDENTITAS RESPONDEN

NAMA : Raiyan Gilang Ramadan  
 KELAS : VII  
 NO. ABSEN : 14  
 JENIS KELAMIN : Laki-laki

### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET :

1. Sebelum mengisi pernyataan ini anda diminta untuk menulis identitas dengan jujur.
2. Bacalah baik-baik semua pernyataan sebelum anda menjawab.
3. Berilah tanda check list ( √ ) pada salah satu jawaban (SS, S, TS, RR,dan STS) yang anda anggap benar dan sesuai dengan keadaan anda yang sesungguhnya.
4. Semua pernyataan di bawah ini adalah pernyataan yang berkaitan dengan mata Pelajaran IPA.
5. Hasil jawaban pada pernyataan ini tidak mempengaruhi nilai akademik anda, sehingga diharapkan anda menjawab dengan jujur setiap pernyataan yang diberikan agar mencerminkan kondisi anda yang sebenarnya.

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR :Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Saya tidak mudah putus asa saat mengalami kesulitan belajar IPA.			√		
2.	Saya tidak mudah menyerah ketika mendapat nilai yang jelek .			√		
3.	Nilai yang kurang baik akan mendorong saya untuk memperbaiki diri dalam belajar.		√			
4.	Saya akan mempertahankan dan belajar lebih giat saat mendapat nilai yang memuaskan.			√		
5.	Nilai yang baik akan memotivasi saya untuk mencapai hasil yang lebih baik lagi.			√		

6.	Saya tidak merasa puas dengan nilai hasil belajar yang saya peroleh .		√			
7.	Saya akan mempelajari berulang kali jika belum paham saat di jelaskan .			√		
8.	Saya akan terus berusaha sebisa saya agar dapat memahami materi pelajaran.		√			
9.	Saya tidak akan pernah malu untuk bertanya kepada guru ataupun teman mengenai materi pelajaran yang belum saya pahami.			√		
10.	Saya rajin mencari informasi yang berhubungan dengan materi pelajaran IPA dari berbagai sumber.			√		



## ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

### IDENTITAS RESPONDEN

NAMA : Sarpiana  
 KELAS : VII  
 NO. ABSEN : 15  
 JENIS KELAMIN : Perempuan

### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET :

1. Sebelum mengisi pernyataan ini anda diminta untuk menulis identitas dengan jujur.
2. Bacalah baik-baik semua pernyataan sebelum anda menjawab.
3. Berilah tanda check list (  $\checkmark$  ) pada salah satu jawaban (SS, S, TS, RR, dan STS) yang anda anggap benar dan sesuai dengan keadaan anda yang sesungguhnya.
4. Semua pernyataan di bawah ini adalah pernyataan yang berkaitan dengan mata Pelajaran IPA.
5. Hasil jawaban pada pernyataan ini tidak mempengaruhi nilai akademik anda, sehingga diharapkan anda menjawab dengan jujur setiap pernyataan yang diberikan agar mencerminkan kondisi anda yang sebenarnya.

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR :Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Saya tidak mudah putus asa saat mengalami kesulitan belajar IPA.		$\checkmark$			
2.	Saya tidak mudah menyerah ketika mendapat nilai yang jelek .		$\checkmark$			
3.	Nilai yang kurang baik akan mendorong saya untuk memperbaiki diri dalam belajar.	$\checkmark$				
4.	Saya akan mempertahankan dan belajar lebih giat saat mendapat nilai yang memuaskan.	$\checkmark$				
5.	Nilai yang baik akan memotivasi saya untuk mencapai hasil yang lebih baik lagi.		$\checkmark$			

6.	Saya tidak merasa puas dengan nilai hasil belajar yang saya peroleh .		√			
7.	Saya akan mempelajari berulang kali jika belum paham saat di jelaskan .	√				
8.	Saya akan terus berusaha sebisa saya agar dapat memahami materi pelajaran.	√				
9.	Saya tidak akan pernah malu untuk bertanya kepada guru ataupun teman mengenai materi pelajaran yang belum saya pahami.		√			
10.	Saya rajin mencari informasi yang berhubungan dengan materi pelajaran IPA dari berbagai sumber.		√			



## ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

### IDENTITAS RESPONDEN

NAMA : Sarmidi  
 KELAS : VII  
 NO. ABSEN : 16  
 JENIS KELAMIN : Laki-laki

### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET :

1. Sebelum mengisi pernyataan ini anda diminta untuk menulis identitas dengan jujur.
2. Bacalah baik-baik semua pernyataan sebelum anda menjawab.
3. Berilah tanda check list (  $\checkmark$  ) pada salah satu jawaban (SS, S, TS, RR, dan STS) yang anda anggap benar dan sesuai dengan keadaan anda yang sesungguhnya.
4. Semua pernyataan di bawah ini adalah pernyataan yang berkaitan dengan mata Pelajaran IPA.
5. Hasil jawaban pada pernyataan ini tidak mempengaruhi nilai akademik anda, sehingga diharapkan anda menjawab dengan jujur setiap pernyataan yang diberikan agar mencerminkan kondisi anda yang sebenarnya.

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR :Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Saya tidak mudah putus asa saat mengalami kesulitan belajar IPA.	$\checkmark$				
2.	Saya tidak mudah menyerah ketika mendapat nilai yang jelek .		$\checkmark$			
3.	Nilai yang kurang baik akan mendorong saya untuk memperbaiki diri dalam belajar.		$\checkmark$			
4.	Saya akan mempertahankan dan belajar lebih giat saat mendapat nilai yang memuaskan.	$\checkmark$				
5.	Nilai yang baik akan memotivasi saya untuk mencapai hasil yang lebih baik lagi.		$\checkmark$			

6.	Saya tidak merasa puas dengan nilai hasil belajar yang saya peroleh .		√			
7.	Saya akan mempelajari berulang kali jika belum paham saat di jelaskan .		√			
8.	Saya akan terus berusaha sebisa saya agar dapat memahami materi pelajaran.	√				
9.	Saya tidak akan pernah malu untuk bertanya kepada guru ataupun teman mengenai materi pelajaran yang belum saya pahami.		√			
10.	Saya rajin mencari informasi yang berhubungan dengan materi pelajaran IPA dari berbagai sumber.		√			



## ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

### IDENTITAS RESPONDEN

NAMA : Sarif Hidayatullah  
 KELAS : VII  
 NO. ABSEN : 17  
 JENIS KELAMIN : Laki-laki

### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET :

1. Sebelum mengisi pernyataan ini anda diminta untuk menulis identitas dengan jujur.
2. Bacalah baik-baik semua pernyataan sebelum anda menjawab.
3. Berilah tanda check list (  $\checkmark$  ) pada salah satu jawaban (SS, S, TS, RR,dan STS) yang anda anggap benar dan sesuai dengan keadaan anda yang sesungguhnya.
4. Semua pernyataan di bawah ini adalah pernyataan yang berkaitan dengan mata Pelajaran IPA.
5. Hasil jawaban pada pernyataan ini tidak mempengaruhi nilai akademik anda, sehingga diharapkan anda menjawab dengan jujur setiap pernyataan yang diberikan agar mencerminkan kondisi anda yang sebenarnya.

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR :Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Saya tidak mudah putus asa saat mengalami kesulitan belajar IPA.		$\checkmark$			
2.	Saya tidak mudah menyerah ketika mendapat nilai yang jelek .	$\checkmark$				
3.	Nilai yang kurang baik akan mendorong saya untuk memperbaiki diri dalam belajar.		$\checkmark$			
4.	Saya akan mempertahankan dan belajar lebih giat saat mendapat nilai yang memuaskan.		$\checkmark$			
5.	Nilai yang baik akan memotivasi saya untuk mencapai hasil yang lebih baik lagi.	$\checkmark$				

6.	Saya tidak merasa puas dengan nilai hasil belajar yang saya peroleh .		√			
7.	Saya akan mempelajari berulang kali jika belum paham saat di jelaskan .		√			
8.	Saya akan terus berusaha sebisa saya agar dapat memahami materi pelajaran.	√				
9.	Saya tidak akan pernah malu untuk bertanya kepada guru ataupun teman mengenai materi pelajaran yang belum saya pahami.		√			
10.	Saya rajin mencari informasi yang berhubungan dengan materi pelajaran IPA dari berbagai sumber.		√			





## ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

### IDENTITAS RESPONDEN

NAMA : Triyaqul Qudusia  
 KELAS : VII  
 NO. ABSEN : 18  
 JENIS KELAMIN : Perempuan

### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET:

1. Sebelum mengisi pernyataan ini anda diminta untuk menulis identitas dengan jujur.
2. Bacalah baik-baik semua pernyataan sebelum anda menjawab.
3. Berilah tanda check list (√) pada salah satu jawaban (SS, S, TS, RR, dan STS) yang anda anggap benar dan sesuai dengan keadaan anda yang sesungguhnya.
4. Semua pernyataan di bawah ini adalah pernyataan yang berkaitan dengan mata Pelajaran IPA.
5. Hasil jawaban pada pernyataan ini tidak mempengaruhi nilai akademik anda, sehingga diharapkan anda menjawab dengan jujur setiap pernyataan yang diberikan agar mencerminkan kondisi anda yang sebenarnya.

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR :Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Saya tidak mudah putus asa saat mengalami kesulitan belajar IPA.		√			
2.	Saya tidak mudah menyerah ketika mendapat nilai yang jelek .	√				
3.	Nilai yang kurang baik akan mendorong saya untuk memperbaiki diri dalam belajar.		√			
4.	Saya akan mempertahankan dan belajar lebih giat saat mendapat nilai yang memuaskan.		√			
5.	Nilai yang baik akan memotivasi saya untuk mencapai hasil yang lebih baik lagi.	√				

6.	Saya tidak merasa puas dengan nilai hasil belajar yang saya peroleh .		√			
7.	Saya akan mempelajari berulang kali jika belum paham saat di jelaskan .		√			
8.	Saya akan terus berusaha sebisa saya agar dapat memahami materi pelajaran.	√				
9.	Saya tidak akan pernah malu untuk bertanya kepada guru ataupun teman mengenai materi pelajaran yang belum saya pahami.		√			
10.	Saya rajin mencari informasi yang berhubungan dengan materi pelajaran IPA dari berbagai sumber.		√			



## LAMPIRAN 3

## ANALISIS DATA MENGGUNAKAN SPSS

## Tests of Normality

Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
.155	18	.200 <sup>*</sup>	.938	18	.266
.178	18	.136	.921	18	.133

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

a. Lilliefors Significance Correction

## Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
X	.155	18	.200 <sup>*</sup>	.938	18	.266
Y	.178	18	.136	.921	18	.133

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

a. Lilliefors Significance Correction

## Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 X	38.7778	18	3.05933	.72109
Y	42.7778	18	2.21108	.52116



**DOKUMENTASI PENELITIAN**

Gambar 1: Wawancara guru mata pelajaran IPA



Gambar 2: Proses Pembelajaran



Gambar 3: Pengisian Angket

Gambar 4: Sampel  
Penelitian



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar  
Telp : 0411-860837 / 860132 (Fax)  
Email : fkip@unismuh.ac.id  
Web : <https://fkip.unismuh.ac.id>



Nomor : 14864/FKIP/A.4-II/VIII/1445/2023  
Lampiran : 1 (Satu) Lembar  
Perihal : Pengantar Penelitian

Kepada Yang Terhormat  
Ketua LP3M Unismuh Makassar  
Di -  
Makassar

*Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Jeniar Rahma  
Stambuk : 105311104220  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Tempat/ Tanggal Lahir : Pulau Masalima / 24-04-2001  
Alamat : Jalan tallasalapang 3 no 18

Adalah yang bersangkutan akan mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi dengan judul: PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPA SISWA KELAS VII SMP NEGERI SATU ATAP PULAU MASALIMA LIUKANG KALMAS KABUPATEN PANCKEP

Demikian pengantar ini kami buat, atas kerjasamanya dihaturkan *Jazaakumullahu Khaeran.Katsiraan.*

*Wassalamu Alaikum  
Warahmatullahi  
Wabarakatuh.*

Makassar, 6 Jumadal Ula 1441 H  
07 September 2023 M

Dekan



Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.  
NBM. 860 934





**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp.866972 Fax (0411)865588 Makassar 90221 e-mail :lp3m@unismuh.ac.id

Nomor : 3201/05/C.4-VIII/1/1445/2024

02 January 2024 M

Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal

20 Jumadil akhir 1445

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,

Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan

di -

Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 14864/FKIP/A.4-II/VIII/1445/2023 tanggal 7 September 2023, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : **JENIAR RAHMA**

No. Stambuk : **10531 1104220**

Fakultas : **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Jurusan : **Pendidikan Teknologi**

Pekerjaan : **Mahasiswa**

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

**"PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPA SISWA KELAS VII SMP NEGERI SATU ATAP PULAU MASALIMA LIUKANG KALMAS KABUPATEN PANGKEP"**

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 4 Januari 2024 s/d 4 Maret 2024.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,



**Dr. Muh. Arief Muhsin, M.Pd**  
NBM 1127761

2024.01.02 17:06

01-24



**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936  
 Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : [ptsp@sulselprov.go.id](mailto:ptsp@sulselprov.go.id)  
 Makassar 90231

Nomor : **70/S.01/PTSP/2024**  
 Lampiran : -  
 Perihal : **izin penelitian**

Kepada Yth.  
 Bupati Pangkep

di-  
**Tempat**

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 3201/05/C.04/VI/III/2023 tanggal 02 Januari 2024 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : **JENIAR RAHMA**  
 Nomor Pokok : 105311104220  
 Program Studi : Teknologi Pendidikan  
 Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S1)  
 Alamat : Jl. Alt Alauddin No. 259, Makassar

PROVINSI SULAWESI SELATAN

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

**" Pengaruh multimedia interaktif terhadap motivasi belajar ipa siswa kelas VII SMP negeri 11 satu atap pulau masalima liukang kalmas kabupaten Pangkep "**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **04 Januari s d 04 Maret 2024**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar  
 Pada Tanggal 03 Januari 2024

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU  
 SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN**



**ASRUL SANI, S.H., M.Si.**  
 Pangkat : PEMBINA TINGKAT I  
 Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth  
 1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;  
 2. *Pertinggal.*



 <b>PEMERINTAH KABUPATEN PANGKAJENE DAN KEPULAUAN</b> <b>DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU</b> Jl. Sultan Hasanuddin Nomor 40☎ (0410) 22008 Pangkajene – KP. 90611	
<b><u>IZIN PENELITIAN</u></b> Nomor : IPT/004/DPMPTSP/I/2024	
<b>DASAR HUKUM :</b>	
1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan dan Penerapan Ilmu Pengetahuan Teknologi; 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian; 3. Peraturan Bupati Pangkajene dan Kepulauan Nomor 379 Tahun 2019 tentang Tim Teknis pada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Pangkep. 4. Peraturan Bupati Pangkajene dan Kepulauan Nomor 56 Tahun 2015 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. 5. Peraturan Bupati Pangkajene dan Kepulauan Nomor 37 Tahun 2018 tentang Pelimpahan Kewenangan Penyelenggaraan Perizinan dan Non Perizinan kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu di Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan.	
Dengan ini memberikan izin penelitian kepada :	
Nama	:JENIAR RAHMA
Nomor Pokok	:10531104220
Tempat/Tgl. Lahir	:Pulau Masalima / 24 April 2001
Jenis Kelamin	:Perempuan
Pekerjaan	:Mahasiswa
Alamat	: Pulau Masalima Kel/ Desa Pammas Kec. Kalukuang Masalima Kab. Pangkajene dan Kepulauan
Tempat Meneliti	: SMP Negeri 11 Satap Pulau Masalima Liukang Kalmas Kabupaten Pangkep
Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka Penulisan Survey dengan Judul : <b>“Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas VII SMP Negeri 11 Satap Pulau Masalima Liukang Kalmas Kabupaten Pangkep”</b> Lamanya Penelitian : 4 Januari 2024 s/d 4 Maret 2024	
Dengan Ketentuan Sebagai Berikut :	
1. Menaati Semua Peraturan Perundang-Undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat. 2. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan. 3. Menyerahkan 1 (satu) exampilar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. 4. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut diatas.	
Demikian Izin Penelitian ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Pangkajene, 11 Januari 2024	
	 Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.
Tembusan Kepada Yth : 1. Bapak Bupati Pangkep (Sebagai Laporan); 2. Kepala Kantor Kesbang; 3. Arsip;	
 <small>Dikumen Di sini disediakan secara elektronik oleh:            Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu            Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan</small> SUKRIEDA, S.Sos, M.Si PANGKAJENE, 11 JAN 2024 NPT: IPT/004/2024/001/2024	



**PEMERINTAHAN KABUPATEN PANGKEP  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UPT SMPN 11 SATAP LIUKANG KALMAS**

Alamat: Pulau Masalima kec. Liukang kalmas pangkep 90672

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

No. /SMPN 11/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Askari, S.Pd  
Nip : 197004061993101001  
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa:

Nama : Jeniar Rahma  
Nim : 105311104220  
Prodi : Teknologi Pendidikan

Benar telah melakukan penelitian dari 04 Januari s.d 29 Februari 2024 sehubungan dengan penyusunan skripsi yang berjudul;

***“Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas VII SMP Negeri 11 SATAP Pulau Masalima Liukang Kalmas Kabupaten Pangkep”***

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Pulau Masalima, Juli 2024

**Kepala Sekolah SMPN 11 Masalima**

  
Askari, S.Pd

Nip: 197004061993101001



### KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : JENIAR RAHMA  
Stambuk : 105311104220  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengaruh Multimedia Interaktif terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas VII Smp Negeri 11 Satap Pulau Masalima Liukang Kalmas Kabupaten Pangkep

Pembimbing : 1. Dr. Muhammad Nawir, M.Pd.  
2. Nasir, S.Pd., M.Pd.

No	Tanggal Bimbingan	Catatan Dosen Pembimbing	Tanda Tangan
1	Kelms, 2/5 2024	Populasi dan Sampel	
2	Jumat, 3-5-24	Variabel penelitian (Bebas dan Terikat)	
3	Sabtu, 4/5 24	Instrumen Penelitian, legal & anda uji litat motas motivasi belajar kelas kelas	
4	Selms, 6/5 2024	Ada perbaikan antara tabel motivasi Bab III dengan tabel motivasi Bab IV.	
5		Perhatikan Catatan Koreksi di dalam!	
6	Sabtu, 7/5 2024	Bagan kerangka pikir ; Bab II → Pembeski Sistem kerangka	
7	Sabtu, 11/5 2024	Masih ada kesalahan = kead yg berbalas ; perhatikan & teliti & Ceramat di dalam!	
8	Selasa, 13/5 24	Teliti baik = kesalahan = yg berbalas ; (Semoga di beri pembetulan)	

**Catatan:**  
Mahasiswa hanya dapat mengikuti ujian jika sudah konsultasi dan disetujui oleh Pembimbing

Makassar, \_\_\_\_\_ 20  
Ketua Prodi,  
Teknologi Pendidikan



Dr. Muhammad Nawir, M.Pd  
NBM. 991323





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar  
Telp : 0411-860837/860132 (Fax)  
Email : fkip@unismuh.ac.id  
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

### KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : JENIAR RAHMA  
Stambuk : 105311104220  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Judul Skripsi : **Pengaruh Multimedia Interaktif terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas VII Smp Negeri 11 Satap Pulau Masalima Liukang Kalmas Kabupaten Pangkep**

Pembimbing  
1. Dr. Muhammad Nawir, M.Pd.  
2. Nasir, S.Pd., M.Pd.

No	Tanggal Bimbingan	Catatan Dosen Pembimbing	Tanda Tangan
1	22/5 26	Dari mana cari pretest & post test pada file atau instruksi tes, yg ada Angket?	
2		Pahami betul2 pelitan Anda, bukan pengembangan, bukan pula PTK!	
3	11/6 2024	Abstrak, Daftar isi, Daftar pustaka	
4	Selasa, 20/8/24		
5			
6			
7			
8			

**Catatan:**

Mahasiswa hanya dapat mengikuti ujian jika sudah konsultasi dan disetujui oleh Pembimbing

Makassar, \_\_\_\_\_ 20

Ketua Prodi,  
Teknologi Pendidikan



Dr. Muhammad Nawir, M.Pd

NBM. 991323

22 Agustus 2024 pukul 14.39



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Jalan Sultan Alauddin No. 25984 Makassar  
Telp : 0411-860037/050132 (Fax)  
Email : fkip@unismuh.ac.id  
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

### KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : **JENIAR RAHMA**  
Stambuk : 105311104220  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Judul Skripsi : **Pengaruh Multimedia Interaktif terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas VII Smp Negeri 11 Satap Pulau Masalima Liukang Kalmas Kabupaten Pangkep**  
Pembimbing : 1. Dr. Muhammad Nawir, M.Pd.  
2. Nasir, S.Pd., M.Pd.

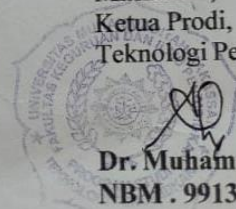
No	Tanggal Bimbingan	Catatan Dosen Pembimbing	Tanda Tangan
1	Jumat 10/05/24	Lata Bilaka	
2	Kamis 18/06/24	Assistat, Capaian Depura Serpi = BAB 1 - 10	
3	Rabu 24/07/24	BAB 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	
4	Juma 31/07/24	Data Matriks, Laporan Sp.	
5	Rabu 13/08/24	BAB 11 dan Capaian	
6	Rabu 20/08/24	BAB 12, 13, 14, 15	
7	Juma 27/08/24	Jac. dan Sya Hail	
8			

**Catatan:**

Mahasiswa hanya dapat mengikuti ujian jika sudah konsultasi dan disetujui oleh Pembimbing

Makassar, ----- 20

Ketua Prodi,  
Teknologi Pendidikan



Dr. Muhammad Nawir, M.Pd  
NBM . 991323

## RIWAYAT HIDUP



Jeniar Rahma, Dilahirkan di Pulau Masalima Kabupaten Pangkajene Dan Kepulauan pada tanggal 24 April 2001, dari pasangan ayahanda Anwar dan almarhuma Ibunda Liana. Penulis Masuk sekolah Dasar pada tahun 2012 di SD Negeri 14 Masalima Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan dan lanjut di sekolah smp negeri 11 Satap Pulau masalima kabupaten Pangkajene dan Kepulauan pada tahun 2015 penulis melanjutkan di SMA Negeri 14 Pangkep kabupaten Pangkajene dan Kepulauan dan tamat pada tahun 2018 dan pada tahun (2020), penulis melanjutkan pendidikan strata satu (S1) pada program studi teknologi pendidikan fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas Muhammadiyah Makassar dan selsai tahun 2024. Inshaallah