

**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPA SISWA KELAS VII DI SMP
NEGERI 1 BONTONOMPO**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Pada Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan Dan
Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar*

OLEH

RUKMANA S

10531228215

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

2019



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama **Rukmana S**, NIM **10531228215** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 132 TAHUN 1440 H/2019 M, Tanggal 24 Agustus 2019, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 24 Agustus 2019.


Makassar, 3 Muharram 1441 H
3 September 2019 M

Panitia Ujian:

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Abd. Rahman Rahim, SE., MM
2. Ketua : Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M. Pd.
4. Penguji : 1. Dr. H. Andi Sukri Syamsuri, M. Hum.
2. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
3. Dr. Baharullah, M.Pd.
4. Drs. H. M. Arsyad, M.Pd. I.

Handwritten signatures and initials of the examination committee members.

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM: 860934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Bontonompo.**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **Rukmana S**
Stambuk : **10531228215**
Program Studi : **Teknologi Pendidikan**
Jurusan : **Ilmu Pendidikan**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah diperiksa dan diteliti, skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, September 2019

Pembimbing I

Disetujui oleh

Pembimbing II

Dr. H. Andi Sukri Syamsuri, M. Hum.

Nasir, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan

Erwin Akib, M.Pd., Ph. D
NBM. 860934

Dr. Muhammad Nawir, M. Pd.
NBM. 991323



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar/Telp: 0411-860837/E-mail: fkip@unismuh.ac.id/web: www.fkip.unismuh.ac.id

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **RUKMANA S**
Stambuk : 10531228215
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 1 Bontonompo**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya 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, September 2019
Yang Membuat Pernyataan

Rukmana S



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar/Telp: 0411-860837/Email: fkip@unismuh.ac.id/web: www.fkip.unismuh.ac.id

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **RUKMANA S**
Stambuk : 10531228215
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

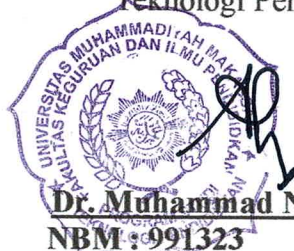
1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan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

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, September 2019
Yang Membuat Pernyataan

Rukmana S

Mengetahui
Ketua Prodi
Teknologi Pendidikan



Dr. Muhammad Nawir, M.Pd
NBM: 091323

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Hai orang-orang yang beriman, jadikan sabar dan sholatmu sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar”

(Al-Baqarah 153)

“Tidak ada masalah yang tidak bisa diselesaikan selama ada komitmen bersama untuk menyelesaikannya. Berangkat dengan keyakinan, berjalan dengan penuh keikhlasan, istiqomah dalam menghadapi cobaan. YAKIN, IKHLAS, ISTIQOMAH.”

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis dedikasikan kepada kedua orang tua tercinta, Ayahanda dan Ibunda, ketulusannya dari hati atas doa yang tidak pernah putus, semangat yang tak ternilai. Serta untuk orang-orang terdekat yang tersayang.

ABSTRAK

Rukmana S, 2019. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 1 Bontonompo.* Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Andi Sukri Syamsuri Dan Pembimbing II Nasir.

Dalam penelitian ini pendekatan yang dilakukan adalah pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh multimedia pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa SMP Negeri 1 Bontonompo. Dalam pendekatan ini digunakan metode pre experimental yaitu *the one group pretest-posttest design*. Dalam desain ini terdapat terdapat satu kelompok yang diberikan perlakuan, kemudian membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Sampel dalam penelitian ini ialah 31 siswa. Instrumen pengumpulan data berupa angket dan observasi.

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan multimedia pembelajaran. Perhitungan dengan rumus uji t menunjukkan bahwa t_{hitung} 20,89 lebih besar dari pada t_{tabel} baik pada taraf signifikan 5% (2.024). Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh multimedia pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Bontonompo. Oleh karena itu diharapkan multimedia pembelajaran dapat diaplikasikan langsung oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Multimedia Pembelajaran dan Motivasi belajar

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat Rahmat dan Taufiq-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Bontonompo ” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana.

Terkhusus penulis persembahkan untuk kedua orang tua, sembah sujud penulis untuk beliau, Ayahanda (Suparman) dan Ibunda (Juhrah) yang senantiasa mendoakan, memberikan nasehat, dan dorongan serta telah banyak berkorban agar penulis dapat menyelesaikan pendidikan dengan baik, dan semoga Allah SWT. Membalasnya dengan Rahmat, Rahim, keberkahan yang berlimpah dan juga kebahagiaan hidup dunia akhirat.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Dr. H. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum, selaku pembimbing I dan Bapak Nasir, S.Pd.,M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Demikian pula ucapan terima kasih dan penghargaan yang tulus kepada Bapak Prof, Dr. H. Abd Rahman Rahim, SE.,MM Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Bapak Erwin Akib, S.Pd.,M.Pd.,Ph.d, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar Bapak Dr. Muhammad Nawir, M.Pd, selaku ketua jurusan Teknologi Pendidikan Bapak Dr. Abdul Munir K, M.Pd, selaku penasehat akademik yang telah memberikan arahan dan bimbingan. Seluruh dosen Universitas Muhammadiyah

Makassar yang banyak membantu dan memberikan pemahaman mengenai materi yang berhubungan dengan skripsi ini.

Kepada Kepala sekolah, guru-guru dan siswa-siswa SMP Negeri 1 Bontonompo yang telah membantu dalam proses penelitian ini. DNA Sufarman, Ammase S, Jumrana S, Saifullah S, dan Sarif Hidayat Tullah S, yang senantiasa mensupport, memberikan semangat dan membantu saya dalam penyusunan skripsi ini. Kepada segenap keluarga yang memberikan motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini. Teman-teman tercinta, Nurasia, Hildayanti, Silvih, Erni Rusli dan Arika Cahyanti serta mahasiswa/mahasiswi Teknologi Pendidikan angkatan 2015. Semua pihak yang telah memberi bantuan demi kelancaran penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati, penulis menerima saran dan kritik yang sifatnya konstruktif dari berbagai pihak demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhirnya hanya kepada Allah SWT penulis memohon Ridha dan Magfirahnya semoga segala dukungan serta bantuan semua pihak mendapat pahala yang berlipat ganda disisi ALLAH SWT, semoga karya ini dapat bermanfaat kepada para pembaca, amin.

Makassar, September 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	vi
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	
A. Kajian Teori	
1. Kajian Penelitian Yang Relevan	8
2. Media Pembelajaran.....	10
3. Multimedia Pembelajaran	14
4. Motivasi Belajar	16
B. Kerangka Pikir	21
C. Hipotesis.....	22

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian	23
B. Populasi dan Sampel	24
C. Defenisi Operasional Variabel	25
D. Instrument Penelitian	26
E. Teknik Pengumpulan Data	28
F. Teknik Analisis Data	28

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	
1. Deskripsi Hasil Olah Data	33
a. Analisi statisrik Deskriptif	33
b. Analisis statistik Inferensial	50
B. Pembahasan	51

BAB V PENUTUP

A. Simpula	55
B. Saran	55

DAFTAR PUSTAKA	57
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel	Judul	Halaman
3.1	Keadaan Populasi Penelitian	24
3.2	Keadaan Sampel Penelitian.....	25
3.3	Rentang Skor Observasi Sikap Siswa	30
4.1	Hasil Observasi I Sikap Siswa	34
4.2	Hasil Observasi II Sikap Siswa.....	35
4.3	Hasil Observasi III Sikap Siswa.....	36
4.4	Statistik Angket Motivasi Belajar Sebelum Perlakuan	37
4.5	Distribusi Frekuensi Angket Motivasi Belajar Sebelum Perlakuan.....	37
4.6	Statistik Angket Motivasi Belajar Setelah Perlakuan	38
4.7	Distribusi Frekuensi Angket Motivasi Belajar Setelah Perlakuan.....	38
4.8	Perbandingan Frekuensi dan Persentase Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Angket Setelah Perlakuan	39
4.9	Multimedia membuat pelajaran IPA menjadi menarik	40
4.10	Siswa Tidak Suka Belajar IPA Menggunakan Multimedia	41
4.11	Multimedia Pembelajaran Memudahkan Siswa Dalam Menerima Pelajaran IPA.....	41
4.12	Multimedia membuat Siswa lebih bersemangat belajar IPA	42
4.13	Multimedia pembelajaran Membuat Siswa Tidak bersemangat belajar IPA	43
4.14	Siswa Senang Belajar IPA Menggunakan Multimedia	43
4.15	Multimedia Dapat Menarik Minat Belajar Siswa	44
4.16	Multimedia membuat Siswa Jenuh	44
4.17	Multimedia Pembelajaran Membuat Siswa Tidak Konsentrasi Dalam Mengikuti Pelajaran IPA	45
4.18	Multimedia Membuat Siswa Bisa Berkonsentrasi Pada Pelajaran IPA	46
4.19	Multimedia Pembelajaran Membuat Siswa Bergairah Dalam Mengerjakan Tugas Mata Pelajaran IPA	46

4.20	Multimedia Mempermudah Siswa Dalam Mengingat Pelajaran IPA	47
4.21	Multimedia Membuat Siswa Dapat Aktif Dalam Proses Pembelajaran Dikelas.....	48
4.22	Multimedia Pembelajaran Membuat Siswa Bergairah Mengikuti Pelajaran	48
4.23	Multimedia Pembelajaran Membuat Siswa Berupaya Untuk Berhasil Menjawab Soal Yang Diberikan.....	49
4.24	Hasil Pengujian Hipotesis dengan Uji-t.....	51



DAFTAR GAMBAR

No	Judul	Halaman
2.1	Kerang Pikir.....	22
3.1	Desain Penelitian.....	23



DAFTAR LAMPIRAN

Judul	Halaman
Lampiran Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	59
Lampiran Kisi-kisi Observasi Sikap Siswa.....	69
Lampiran Rubrik Pedoman Observasi sikap Siswa	70
Lampiran Format Lembar Observasi Sikap Siswa.....	72
Lampiran Rangkuman Hasil Observasi Sikap Siswa.....	73
Lampiran Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar Siswa	74
Lampiran Tabulasi Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum Perlakuan	75
Lampiran Distribusi Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum Perlakuan	77
Lampiran : Kategori Angket Motivasi Siswa Sebelum Perlakuan	78
Lampiran Persentase Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum Perlakuan	79
Lampiran Tabulasi Angket Motivasi Belajar Siswa Setelah Perlakuan.....	82
Lampiran Ditribusi Angket Motivasi Belajar Siswa Setelah Perlakuan.....	84
Lampiran Kategori Angket Motivasi Setelah Perlakuan	85
Lampiran Persentase Angket Motivasi Belajar Siswa Setelah Perlakuan	86
Lampiran Angket Respon Siswa Terhadap Multimedia	89
Lampiran Perhitungan Uji Hipotesis Statistik.....	91
Lampiran Titik Persentase Distribusi t.....	94
Lampiran Story Board.....	95
Lampiran Screenshoot Media Pembelajaran.....	97
Lampiran : Dokumentasi.....	100

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi mendorong perubahan yang sangat besar diberbagai aspek kehidupan. Dalam ranah pembelajaran disekolah, terjadi perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan dimana perkembangan pesat dibidang teknologi informasi tersebut, mempercepat aliran ilmu pengetahuan yang menembus batas-batas dimensi ruang, birokrasi, kemapanan, dan waktu. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut semakin mendorong upaya-upayah pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar, (Wibawanto:2017).

Perkembangan IPTEK yang begitu pesat menuntut profesionalisme guru tidak cukup hanya dengan kemampuan membelajarkan siswa, tetapi juga haru mampu mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa. Konsep lingkungan meliputi tempat belajar, metode, media, system penilaian, serta sarana dan prasarana yang diperlukan untuk mengemaskan pembelajaran dan mengatur bimbingan belajar sehingga memudahkan siswa belajar.

Dalam meningkatkan pembelajaran, ada beberapa faktor yang mempengaruhi, antara lain meliputi kurikulum, kinerja guru, proses pembelajaran, materi ajar, metode dan teknik mengajar, fasilitas belajar, motivasi, dan penggunaan media pembelajaran. Selain faktor diatas, peranan guru juga sangat menentukan keberhasilan siswa dalam belajar. Guru berperan dalam

menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga proses pembelajaran didalam kelas dapat menjadi menyenangkan.

Salah satu cara yang baik dan dapat mendorong siswa untuk lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran adalah melalui media yang kooperatif. Banyak macam media kooperatif yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran, salah satunya multimedia pembelajaran.

Penggunaan multimedia pembelajaran dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Salah satu upaya untuk meningkatkan keefektifan kegiatan pembelajaran, dalam rangka meningkatkan hasil belajar adalah dengan menggunakan multimedia pembelajaran. Pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang sarat dengan teks bacaan. Oleh karena itu, kunci awal untuk mempelajarinya adalah dengan membaca. Akan tetapi kebanyakan siswa yang cenderung malas dan tidak tertarik membaca buku teks IPA. Siswa menganggap pelajaran IPA sulit dipelajari karena banyak hafalan dan bahasa latin, serta banyak materi IPA yang bersifat abstrak dan tidak dapat dilihat secara kasat mata.

Multimedia dapat mengembangkan kemampuan indera dan menarik perhatian serta minat. Multimedia sangat efektif untuk menjadi alat yang lengkap dalam proses pembelajaran, karena multimedia merupakan penyatuan dua atau lebih media komunikasi seperti teks, grafik, animasi, audio dan video dengan ciri-ciri interaktivitas komputer untuk menghasilkan satu presentasi menarik.

Computer Technology Research (CTR), menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20 % dari yang dilihat dan 30 % dari yang didengar. Tetapi

orang dapat mengingat 50 % dari yang dilihat dan didengar dan 80 % dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus, (Munir:2012).

Jadi, melalui multimedia pembelajaran siswa tidak hanya mendengarkan materi tetapi juga dapat melihat gambaran visual sehingga pembelajaran akan lebih bermakna dan kegiatan pembelajaran akan lebih bervariasi dan menarik sehingga membangkitkan motivasi belajar siswa. Selain itu multimedia pembelajaran dapat memperjelas informasi yang diberikan oleh guru pada saat mengajar, memberikan dasar pengalaman yang lebih konkrit bagi pemikiran dan pengertian yang abstrak.

Namun kenyataannya, masih terdapat sebagian guru melaksanakan proses pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran seperti media visual, media audio maupun media audio visual. Sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung banyak siswa yang main-main, cerita dengan temannya sehingga mereka kehilangan konsentrasi. Kalau sudah seperti itu, siswa tidak lagi memperhatikan pelajaran yang di sampaikan oleh guru, dan siswa tidak termotivasi untuk mengikuti pelajaran, yang disampaikan guru pun menjadi sia-sia. Hilangnya konsentrasi, dan rendahnya motivasi yang dimiliki siswa dalam proses pembelajaran akan berdampak pada hasil belajar yang diperoleh. Salah satu faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa yaitu motivasi belajar. Seseorang akan berhasil dalam belajar jika pada diri siswa itu sendiri ada keinginan untuk belajar. Keinginan atau dorongan untuk belajar inilah yang disebut dengan motivasi, (Sardiman 2007: 40).

Motivasi merupakan kondisi psikologi yang mendorong seseorang untuk dapat melakukan sesuatu. Hal ini juga berlaku dalam kegiatan belajar, bahwa hasil belajar akan menjadi optimal bila adanya motivasi yang tepat dari orang yang ada di lingkungan tempat proses belajar itu berlangsung. Mengingat tugas seorang guru sebagai motivator. Jadi seorang guru harus bisa menumbuhkan dan memberikan motivasi kepada siswanya. Oleh karena itu, guru yang merupakan komunikator dalam proses pembelajaran di dalam kelas harus bisa menguasai kelas. Seorang guru harus bisa menciptakan suatu kondisi atau proses yang mampu mengarahkan siswanya untuk melakukan aktivitas belajar.

Berdasarkan observasi awal peneliti, proses belajar mengajar yang dilakukan guru selama ini masih sangat monoton, artinya pembelajaran yang dilakukan begitu saja tanpa adanya hal yang berbeda dari cara penyampaian materinya, guru hanya menggunakan media cetak sehingga siswa kurang aktif, kreatif, dan motivasi siswa kurang dalam pembelajaran. Dengan menggunakan metode ceramah dan mencatat pada saat proses pembelajaran, sering menyebabkan siswa mengalami kejenuhan dalam belajar. Sehingga ketika anak sudah merasakan jenuh bukan tidak mungkin saat guru menerangkan anak tidak mendengarkan guru tersebut. Apalagi saat anak tersebut melihat sesuatu yang lebih menarik perhatian ketimbang guru tersebut, secara otomatis anak akan mengabaikan apa yang dijelaskan terhadap guru. Selain berdampak dari penerimaan materi yang kurang, saat guru memberikan pertanyaan siswa juga tidak akan mampu menjawabnya. Melihat kondisi siswa menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih rendah.

Dalam hal ini guru perlu memilih metode pembelajaran yang bervariasi agar siswa juga bisa semangat dalam belajar. Media yang menarik akan mempengaruhi motivasi belajar, ketika siswa menilai bahwa apa yang di tampilkan oleh guru itu menarik maka ia akan terdorong atau merasa tertantang untuk mengetahui apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga proses belajar akan menjadi lebih menyenangkan. Tetapi sebaliknya jika siswa menilai apa yang di tampilkan guru tidak menarik maka siswa akan datar saja dalam mengikuti proses belajar. Media pembelajaran memiliki peranan yang besar dan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan. Salah satu proses kreatif pembelajaran adalah menggunakan media pembelajaran.

Bertitik tolak dari uraian diatas, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Bontonompo”. Dalam penelitian ini peneliti menerapkan multimedia pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga pembelajaran menjadi efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut: “Apakah ada pengaruh yang signifikan penggunaan multimedia pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bontonompo,?”

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah “Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VII SMP Negeri 1 Bontonompo.”

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian pengaruh multimedia pembelajaran terhadap motivasi belajar terbagi menjadi dua, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

- a. Bagi Akademisi, untuk memberikan informasi mengenai pentingnya penggunaan multimedia pembelajaran sebagai pendukung pembelajaran.
- b. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan pengetahuan tentang keaktifan belajar Biologi murid dengan menggunakan Multimedia Pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, memberikan masukan kepada guru agar dapat meningkatkan dan menggunakan media pembelajaran dengan tepat dan baik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- b. Bagi sekolah, penelitian ini dapat memberikan solusi alternatif dari masalah pembelajaran yang ada, guna meningkatkan hasil pembelajaran dan dapat meningkatkan sumber daya manusia.

- c. Bagi siswa, diharapkan dapat menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga dapat mencapai hasil belajar secara optimal.
- d. Bagi peneliti, untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Kajian Relevan

Berikut ini merupakan hasil penelitian (penelitian yang relevan) yang sudah dilakukan peneliti sebelumnya mengenai pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa.

- a. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Galuh Kartikasari (2016) dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia". Jenis penelitian yang dilakukan adalah eksperimen, yaitu *true experiment*. Penerapan media pembelajaran berbasis multimedia memiliki pengaruh yang positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar materi sistem pencernaan manusia. Hasil perhitungan angket menunjukkan peningkatan rata-rata lebih tinggi pada kelas eksperimen, yaitu sebesar 111.24 menjadi 128.76, pada kelas kontrol sebesar 111.13 menjadi 120.26. Perhitungan signifikansi menunjukkan $0.015 < 0.05$, artinya terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi. Hasil perhitungan observasi menunjukkan peningkatan lebih tinggi pada kelas eksperimen, yaitu $30 > 27$ dari jumlah perhitungan item lembar observasi. Hasil *pre test* dan *post test* menunjukkan peningkatan rata-rata lebih tinggi pada kelas eksperimen, yaitu sebesar 63 (*pre test*) dan 86.16 (*post test*), kelas kontrol sebesar 61.52 (*pre test*) dan 79.30 (*post test*). Kelas eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dari kelas kontrol, yaitu $23.26 > 17.78$ dari selisih *pre test* dan *post test*. Perhitungan signifikansi menunjukkan $0.046 < 0.050$, artinya terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar.
- b. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Fitria Hanim, Dkk (2016) dengan judul "Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pengindraan Jauh Terdapat Hasil Belajar Geografi". Penelitian ini adalah penelitian *experiment quasi* dengan menggunakan *non equivalent control group design*. Berdasarkan hasil penelitian sebagaimana terlihat dalam pengujian hipotesis, berikut ini dikemukakan pembahasan mengenai hasil penelitian tersebut. Uji antar kelompok pada pengujian hipotesis pertama menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar menggunakan Multimedia Pembelajaran dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan Multimedia Pembelajaran dalam kelas dengan

motivasi tinggi. Multimedia Pembelajaran memberikan pengaruh yang lebih baik dibandingkan tanpa Multimedia Pembelajaran pada kelas yang sama-sama memiliki motivasi belajar tinggi. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa yang sama-sama memiliki motivasi belajar tinggi tetapi diberikan perlakuan yang berbeda, dimana kelompok yang diajar dengan Multimedia Pembelajaran hasil belajarnya lebihbaik dari pada kelompok yang diajar tanpa menggunakan Multimedia Pembelajaran.

- c. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Juriah (2014) dengan judul “Pengaruh Multimed Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Kelas X TKJ Smk Muhammadiyah 3 Surakarta” Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*). Adapun jenis pendekatan yang digunakan bersifat kualitatif. Berdasarkan data dan analisis yang telah penulis paparkan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Penggunaan multimedia merupakan alat bantu pembelajaran yang baik untuk mengadakan revolusi belajar yang efektif. Di samping itu, manfaat multimedia dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi, memudahkan guru dalam mengajar, meningkatkan perhatian, kualitas proses belajar dan hasil yang dapat meningkat. Penggunaan multimedia berbasis komputer dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi siswa, terbukti saat pelaksanaan kegiatan belajar mengajar ada pengaruh positif yang di alami peserta didik di antaranya: Siswa lebih semangat dan lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, yakni ketika guru meminta siswa untuk mengerjakan tugas mengenai pelajaran siswa bersemangat mengerjakan. Siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi dikarenakan selain mendapatkan penjelasan secara verbal, siswa juga dapat menyimak menjelaskan secara visual maupun dapat memahami materi yang diajarkan melalui video yang ditampilkan oleh guru Aqidah.

Berdasarkan dari beberapa hasil penelitian di atas maka saya dapat mendeskripsikan bahwa jenis penelitian yang digunakan berbeda-beda, ada yang menggunakan jenis penelitian eksperimen yaitu *true experiment*, jenis penelitian *experiment quasi* dengan menggunakan *non equivalent control group design* dan jenis penelitian kualitatif deskriptif.

Berkaitan dengan hasil deskripsi saya dari beberapa penelitian relevan pula yang menjelaskan bahwa terdapat perbedaan pemahaman konsep, sikap ilmiah dan asesmen kinerja siswa melalui penerapan

multimedia pembelajaran. Multimedia pembelajaran pula memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Arsyad, 2011 (Wibawanto:2017:5) menyatakan bahwa kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Yumi Muhammad 2018 (Sumiharsono. Dkk:2018:9), Media merupakan bagian dari teknologi pembelajaran dan kemajuan dalam mengembangkan media berkontribusi positif pada pengembangan studi teknologi pembelajaran. Sedangkan Gerlach & Ely.1971, mengemukakan bahwa media belajar merupakan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Wibawanto (2017:6), disebutkan media pembelajaran adalah media kreatif yang digunakan dalam memberikan materi pembelajaran kepada anak didik sehingga proses belajar proses belajar lebih efektif, efisien, dan menyenangkan.

(Jalinus, Nizwardi: 2016:4) mengatakan :

“Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajar kepada peserta didik (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat

pembelajaran sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran didalam/diluar kelas menjadi lebih efektif.

Berdasarkan pendapat para ahli yang dikemukakan diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dijadikan penghubung, pemberi, dan atau penyampai pembelajaran kepada penerima pembelajaran.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi memvisualisasikan sesuatu yang tidak dapat dilihat atau sukar dilihat sehingga nampak jelas dan dapat menimbulkan pengertian atau meningkatkan persepsi seseorang.

R.M. Soelarko. 1995 (Sumiharsono, dkk,2018:10).

Sumiharsono, dkk, (2018:11) menyatakan terdapat enam fungsi pokok media pembelajaran dalam proses belajar mengajar antara lain:

- 1) Penggunaan media belajar dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu, untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif
- 2) Penggunaan media belajar merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar
- 3) Media belajar dalam pengajaran penggunaannya integral dengan tujuan dan isi pelajaran
- 4) Media belajar dalam pengajaran bukan semata-mata alat hiburan atau bukan sekedar alat pelengkap
- 5) Media belajar dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru
- 6) Penggunaan media belajar dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.

Kemp dan Dayton (1985:28), (Sumiharsono, dkk:2018:13), dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar

jumlahnya, yaitu : (1) Memotivasi minat atau tindakan; (2) Menyajikan informasi; (3) Memberi instruksi.

Sumiharsono, dkk, (2018:10), menyatakan bahwa “Media pembelajaran memiliki peran yang besar dan berpengaruh terhadap pencapaiantujuan pendidikan yang diinginkan”. Kegunaan media/alat pembelajaran dalam proses belajar mengajar diantaranya :

1. Memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau hanya kata lisa).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera
3. Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pembelajaran dapat berguna untuk menimbulkan motivasi belajar, memungkinkan interaksi langsung antara anak didik dan lingkungan secara seperti
4. Memungkinkan peserta didik belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
5. Dengan latar belakang dan pengalaman yang berbeda diantara peserta didik, sementara kurikulum dan materi pelajaran ditentukan sama untuk semua peserta didik dapat diatasi dengan media pendidikan yaitu: memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman, menimbulkan persepsi yang sama.

Sudjana dan Rivai dalam (Jalinus,2016:7), mengemukakan beberapa manfaat media dalam proses belajar siswa yaitu:

- (1) Dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pelajaran akan lebih menarik perhatian mereka; (2) Makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran; (3) Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata; (4) Siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemostrasikan, melakukan langsung, dan memerankan.

Berdasarkan uraian diatas, mengenai fungsi media maka dapat di simpulkan bahwa media sangatlah berperan penting dalam proses pembelajaran. Pemilihan media yang tepat dalam proses belajar akan mampu menambah gairah dan membangkitkan motivasi belajar siswa.

c. Jenis Media Pembelajaran

Rudi Bretz dalam (Wibawanto:2017:7) mengemukakan ciri utama media dari media menjadi tiga unsur pokok yaitu suara, visual, dan gerak. Visual sendiri dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis (*line graphic*) dan simbol yang merupakan suatu kontinum dari bentuk yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan.

Bretz (Wibawanto:2017:7) juga membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*) sehingga ada delapan klasifikasi media yaitu : (a) Media audio visual gerak; (b) Media audio visual diam; (c) Media audio semi gerak; (d) Media visual gerak; (e) Media semi gerak; (f) Media visual diam; (g) Media audio; (h) Media cetak.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis media sangatlah beragam, maka seorang guru harus terampil dalam memilih media. Pemilihan media yang tepat dan benar dalam proses belajar akan membuat siswa termotivasi mengikuti pelajaran, tetapi jika media yang digunakan tidak menarik maka materi yang di ajarkan guru tidak akan diperhatikan oleh siswa.

3. Multimedia

a. Pengertian Multimedia

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa Latin, yaitu *nouns* yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medium* yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu.

Wibawanto (2017) Multimedia pembelajaran interaktif merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan sangat efektif dan efisien. Keunggulan utama media pembelajaran interaktif yaitu interaktivitas itu sendiri membuka berbagai peluang interaksi antara pengguna dan media,

Multimedia adalah media persentasi dengan menggunakan teks, audio, dan visual sekaligus (Rusman, dkk :2015:296). Sedangkan Gayeski 1993 (Munir, 2012:3), mendefinisikan multimedia sebagai kumpulan media berbasis komputer dan sistem komunikasi yang memiliki peran untuk membangun, menyimpan, menghantarkan dan menerima informasi dalam bentuk teks, grafik, audio, video, dan sebagainya.

Obliger, 1993, (Munir, 2012:3), mendefinisikan multimedia merupakan penyatuan dua atau lebih media komunikasi seperti teks

grafik, animasi, audio dan video dengan ciri-ciri interaktivitas komputer untuk menghasilkan satu presentasi menarik.

Elsom-Cook 2001, (Munir:2012:3) menyatakan bahwa “multimedia adalah kombinasi berbagai saluran komunikasi menjadi sebuah pengalaman komunikatif yang terkoordinasi dimana interpretasi saluran lintas bahasa terintegrasi tidak ada”.

Hofsteter 2001 (Rusman dkk,2015: 296), menyatakan bahwa: Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

Berdasarkan uraian diatas dapat saya simpulkan bahwa multimedia merupakan kombinasi media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga pesan yang disampaikan lebih menarik.

b. Kelebihan Multimedia

Munir (2012: 7), efektivitas multimedia dapat dilihat dari beberapa kelebihan multimedia antara lain:

1. Penggunaan beberapa media dalam menyajikan informasi.
2. Kemampuan untuk mengakses informasi secara *uptodate* dan memberikan informasi lebih dalam dan lebih banyak.
3. Bersifat multi-sensorik karena banyak merangsang indra, sehingga dapat mengarah ke perhatian dan tingkat retensi yang baik.
4. Menarik perhatian dan minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Apalagi manusia memiliki keterbatasan daya ingat.

5. Media alternatif dalam penyampaian pesan dengan diperkuat teks, suara, gambar, video, dan animasi.
6. Meningkatkan kualitas penyampaian informasi.
7. Bersifat interaktif menciptakan hubungan dua arah di antara pengguna multimedia. Interaktivitas yang memungkinkan pengembang dan pengguna untuk membuat, memanipulasi, dan mengakses informasi.

c. Komponen Multimedia

Multimedia adalah sebuah perubahan cara berkomunikasi satusama lain. Misalkan dalam hal mengirim dan menerima informasi, kini lebih efektif dilakukan dan lebih mudah dipahami. Dengan hadirnya elemen-elemen multimedia kini telah memperkuat informasi yang akan didapatkan. Multimedia adalah penggunaan berbagai jenis media (teks, suara, grafik, animasi dan video) untuk menyampaikan informasi, kemudian ditambahkan elemen atau komponen interaktif.

4. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi

Djiwadono (Husamah, dkk:2018:20) motivasi berasal dari bahasa latin yaitu *motivum*, berarti alasan sesuatu terjadi, alasan tentang sesuatu hal itu bergerak atau berpindah. Kata *motivum* diartikan dalam bahasa inggris, yaitu *motivation*.

Hamalik mengemukakan bahwa “motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan”. Sedangkan Husamah, dkk (2018:22), menyatakan bahwa “motivasi belajar adalah dorongan atau

kekuatan dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan serta arah belajar untuk mencapai tujuan yang dikehendaki siswa”.

Winkel (Husamah,dkk:2018:22) berpendapat bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa untuk menimbulkan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu, maka tujuan yang dikehendaki siswa tercapai.

Sedangka Sardiman (2003) mengatakan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu terjadi.

Bedasarkan pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan perubahan energi dalam diri seorang siswa yang menimbulkan dorongan untuk mencapai tujuan belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat akan memiliki dorongan dan semangat yang besar dalam belajar, sebaliknya siswa yang memiliki motivasi rendah akan memiliki dorongan dan semangat yang rendah dalam belajar.

b. Ciri-ciri Motivasi Belajar

Sardiman (2007: 83-84) mengatakan bahwa “motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri.” Tingkat motivasi belajar seseorang dapat dilihat melalui ciri-ciri sebagai berikut: (1) tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai); (2) ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas

dengan prestasi yang telah dicapainya); (3) menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah; (4) lebih senang bekerja mandiri; (5) cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin; (6) dapat mempertahankan pendapatnya; (7) tidak mudah melepaskan hal yang sudah diyakininya; serta (8) senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal”.

Sardiman dalam (Husamah, 2018:22), membedakan motivasi belajar disekolah atas dua bentuk, yaitu 1) Motivasi instrinsik, motivasi yang tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu dengan kata lain motivasi yan berasal dari dalam diri siswa; 2) Motivasi ekstrinik, motivasi yang muncul karena adanya dorongan dari luar atau rangsangan dari luar dengan kata lain motivasi yang berasal dari luar diri siswa.

c. Fungsi Motivasi

Oemar Hamalik (2001: 161) menyartakan bahwa ada tiga fungsi motivasi: 1) Mendorong timbulnya kelakuan dan perbuatan (belajar); 2) Menentukan arah perbuatan; dan 3) sebagai penggerak, yaitu besarkecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.

d. Indikator Motivasi Belajar

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Motivasi tersebut mempunyai peranan yang besar untuk keberhasilan seseorang dalam belajar. Menurut Hamzah B. Uno

(2008:23) indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil

Hasrat dan keinginan untuk berhasil merupakan salah satu indikator dalam motivasi belajar. Seseorang yang memiliki motivasi belajar yang tinggi pastinya memiliki hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam mencapai tujuannya. Dalam hal belajar seseorang akan mempunyai keinginan untuk berhasil dalam mendapatkan nilai baik, prestasi yang baik, dan cita-cita yang diharapkan.

2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Seseorang yang termotivasi belajar akan terdorong untuk belajar. Belajar merupakan kebutuhan bagi dirinya, sehingga ia tidak akan merasa jenuh dalam belajar. Dengan adanya dorongan dan kebutuhan belajar tersebut seseorang akan meraih tujuan yang ingin dicapainya.

3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan

Cita-cita dan harapan di masa depan itulah akan membuat seseorang termotivasi, karena ia ingin meraih harapan dan cita-citanya itu. Dalam hal belajar, cita-cita seorang siswa akan membuatnya bersemangat dalam belajar. Hal ini dilakukannya untuk meraih cita-citanya tersebut.

4) Adanya penghargaan dalam belajar

Seseorang yang mendapat penghargaan akan lebih tertantang untuk mengembangkan kemampuannya. Begitu juga dalam hal belajar, siswa yang mendapatkan penghargaan akan prestasi yang dicapainya akan merasa bangga dan mengembangkan lagi ilmu pengetahuannya untuk meningkatkan prestasi belajarnya.

5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

Kegiatan yang menarik dalam belajar akan membuat siswa tertarik dan ketertarikan tersebut secara tidak langsung menumbuhkan motivasi belajar mereka. Mereka akan termotivasi untuk melakukan hal yang membuatnya tertarik tersebut. Dalam pembelajaran strategi pembelajaran yang aktif dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa akan aktif dalam pembelajaran dan termotivasi untuk memecahkan suatu persoalan.

6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Lingkungan belajar pun adalah salah satu hal yang berpengaruh dalam menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Lingkungan belajar yang sesuai dengan diri siswa akan membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar.

Dari hal-hal di atas, motivasi belajar dapat diukur dengan 6 indikator yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan

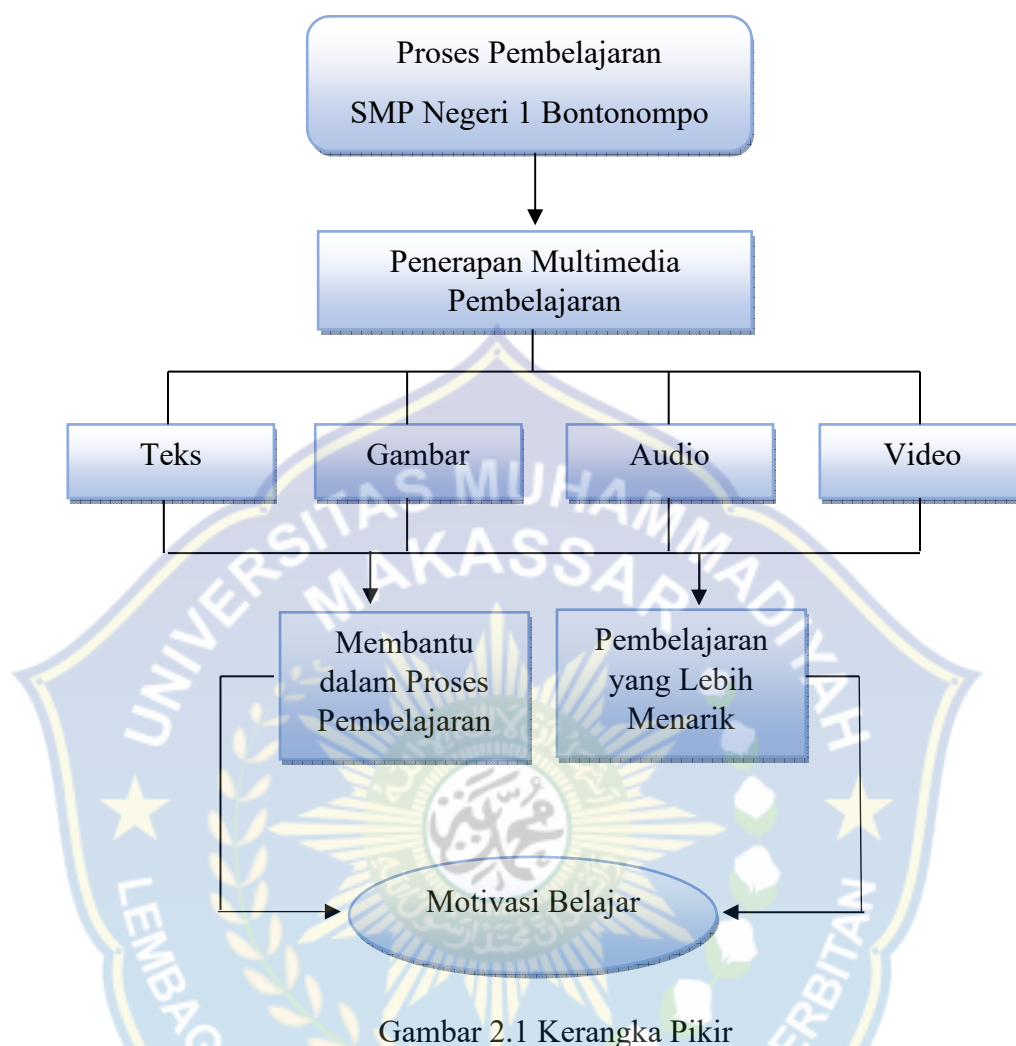
yang menarik dalam belajar dan adanya lingkungan belajar yang kondusif.

B. Kerangka Pikir

Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari prestasi belajar siswa. Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran, diantaranya adalah penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media yang tepat akan membantu guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran.

Multimedia mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan, sehingga multimedia dapat memberikan pembelajaran yang lebih menarik. Penggunaan media pembelajaran yang menarik secara tidak langsung akan menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar. Selain itu, multimedia pembelajaran dapat memperjelas informasi yang diberikan oleh guru pada saat mengajar, memberikan dasar pengalaman yang lebih konkret bagi pemikiran dan pengertian yang abstrak. Dengan menggunakan multimedial sebagai media akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa mencapai tujuan pembelajaran lebih baik.

Untuk lebih jelasnya kerangka fikir dalam penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

C. Hipotesis

Adapun hipotesis yang diajukan penulis berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yaitu terdapat pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa.

Adapun hipotesis statistiknya yaitu Ada pengaruh Multimedia pembelajaran dalam pembelajaran IPA terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bontonompo.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Dalam penelitian ini pendekatan yang dilakukan adalah pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh multimedia pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa SMP Negeri 1 Bontonompo. Dalam pendekatan ini digunakan metode pre experimental yaitu *the one group pretest-posttest design*.

Dalam desain ini terdapat terdapat satu kelompok yang diberikan perlakuan, kemudian membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh *treatment* tertentu (perlakuan) dalam kondisi yang terkontrol (laboratorium) (Sugiyono,2011). Adapun desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.1 Desain Penelitian (Lestari, Karunia Eka, 2017:122)

Keterangan :

X : Perlakuan/*treatment* yangdiberikan (variabel independen)

O₁: Pretest

O₂: Posttest

B. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek/subjek dalam penelitian. Sugiyono (Lestari, Karunia Eka, 2017:101), menyatakan, bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek dan subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti, kemudian ditarik kesimpulannya.

Dalam hal ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bontonompo. Populasi dalam penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.1 Keadaan Populasi

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
		L	P	
1.	VII A	12	19	31
2.	VII B	14	17	31
3.	VII C	17	14	31
4.	VII D	17	15	32
5.	VII E	14	17	31
6.	VII F	13	15	30
7.	VII G	11	10	21
8.	VII H	10	11	21
Jumlah		108	118	226

(Sumber Data: SMP Negeri 1 Bontonompo: 2019)

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.

Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi yang betul-betul representatif (mewakili) (Sugiyono, 2013:118). Adapun sampel dalam peneliti ni dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.2 Keadaan Sampel

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
		L	P	
1.	VII A	12	19	31

(Sumber Data: SMP Negeri 1 Bontonompo: 2019)

C. Defenisi Operasional Variabel

Operasional variabel dimaksudkan untuk memberikan gambaran yang jelas tentang variabel-variabel yang diperhatikan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh multimedia pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bontonompo.

Pengertian operasional variabel dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Multimedia Pembelajaran (X)

Multimedia adalah media interaktif yang menggabungkan beberapa komponen media diantaranya gambar, audio, video, dan teks sehingga dalam penggunaannya dalam proses pembelajaran tidak hanya melibatkan pendengaran tetapi juga melibatkan penglihatan.

2. Motivasi Belajar (Y)

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menumbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu terjadi.

D. Instrument Penelitian

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan pengumpulan menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Dalam penelitian kuantitatif, kualitas instrument penelitian berkenaan dengan validitas dan realibilitas instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data.

Instrumen dalam penelitian kuantitatif dapat berupa test, pedoman wawancara, pedoman observasi, dan kuesioner (Sugiyono, 2013:305). Instrument penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Dalam hal ini peneliti mengamati secara langsung seluruh rangkaian kegiatan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dan sesuai

dengan indikator yang harus dicapai dalam pembelajaran tersebut. Dalam proses pembelajaran, observasi dapat digunakan untuk menilai proses dan hasil belajar siswa, seperti tingkah laku siswa pada saat belajar, berdiskusi, melaksanakan tugas dan sebagainya.

2. Angket

Pengumpulan data melalui angket dilakukan dengan memberikan instrument berupa daftar pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh responden. pengumpulan data melalui angket bertujuan untuk memperoleh data mengenai aspek efektif siswa, seperti respon, pendapat, sikap, atau minat siswa terhadap pembelajaran yang telah dilakukan, motivasi belajar, kemandirian, dan aspek afektif lainnya.

Sugiyono mengatakan “jawaban dari setiap item instrumen yang menggunakan skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai dengan sangat negatif, yang dapat berupa kata-kata antara lain:

- a. Sangat setuju/ selalu diberi skor 5
- b. Setuju/ sering diberi skor 4
- c. Ragu-ragu/ kadang-kadang diberi skor 3
- d. Tidak setuju/ hampir tidak pernah diberi skor 2
- e. sangat tidak setuju/ tidak pernah diberi skor 1

Pengukuran untuk setiap instrumen menggunakan kategori sebagaimana yang dikemukakan oleh Ridwan yaitu 81-100% dikategorikan sangat baik, 61-80% dikategorikan baik, 41-60% dikategorikan cukup baik, 21-40% dikategorikan kurang baik, dan dibawah 20% dikategorikan tidak

baik. Oleh karena itu, untuk mengetahui motivasi belajar siswa diukur dengan kategori sangat tinggi, tinggi, cukup tinggi, rendah, sangat rendah.

E. Teknik Pengumpulan Data

Guna memperoleh data dan informasi yang akurat, maka dalam penelitian ini digunakan sejumlah teknik pengumpulan data seperti:

1. Pengamatan (Observasi)

Pengamatan adalah salah satu teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan awal secara langsung terhadap lokasi penelitian. Observasi ini dilakukan untuk mengamati secara langsung mengenai permasalahan pengaruh multimedia pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa VII SMP Negeri 1 Bontonompo. Hal ini dilakukan dengan memperhatikan langsung proses pembelajaran siswa, perilaku siswa selama pembelajaran berlangsung.

2. Angket (Kuesioner)

Angket merupakan salah satu cara yang di gunakan dalam pengumpulan data dengan cara menyebarkan daftar yang berisi pertanyaan-pertanyaan tertulis kepada responden. Teknik angket merupakan teknik utama yang di gunakan peneliti dalam pengumpulan data pada penelitian ini.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis inferensial.

1. Analisis Deskriptif

Data yang telah dikumpulkan melalui metode pengumpulan data yang digunakan akan mempunyai arti apabila data tersebut diolah dan dianalisa. dari awal analisa tersebut, maka akan dapat diinterpretasi dan selanjutnya dapat dirumuskan kesimpulan akhir dan suatu penelitian.

Dalam peneliti ini digunakan metode pengolahan dan analisis data yaitu sebagai berikut:

a. Analisis Data Aktivitas Siswa dalam Pelajaran IPA

Kategori yang digunakan dalam penelitian ini jenjang skor skala sikap pada lembar observasi. Analisis data untuk skala sikap dapat dilakukan terhadap keseluruhan instrumen maupun analisis per bagian (Suharsimi Arikunto, 2010: 270). Analisis data skala sikap pada penelitian ini dilakukan untuk mengukur sikap selama proses pembelajaran berlangsung. Suharsimi Arikunto (2010: 271) menyatakan bahwa sebelum menentukan predikat terhadap skala sikap, peneliti terlebih dahulu menentukan tolak ukur yang akan dijadikan patokan. Maka penelitian terlebih dahulu menentukan skor yang digunakan setiap item dalam lembar observasi sikap. Skor yang digunakan untuk menilai setiap nomor item adalah rentang 1-3. Nomor item terdiri dari 8 pernyataan sehingga ditentukan skor tertinggi yang mungkin diperoleh adalah 24 dan skor terendah yang mungkin diperoleh adalah 8.

Penilaian yang digunakan adalah alternatif penilaian 3 (tiga) kategori, yaitu “tinggi”, “sedang”, dan “rendah” sesuai dengan pengelompokan skor. Rentang skor dibagi tiga sama besar, caranya adalah

selisih antara skor tertinggi dan terendah dibagi tiga, sehingga diperoleh rentang kategori sikap yaitu:

Tabel 3.3 Rentang Skor Observasi Aktivitas Siswa

Kategori	Rentang Skor
Tinggi	18.8-24
Sedang	13.4-18.7
Rendah	8-13.3

Sikap siswa yang berada pada rentang skor 8 sampai dengan 13,3 masuk kedalam kategori rendah, sikap siswa pada rentang skor 13,4 sampai dengan 18,7 masuk kategori sedang dan sikap siswa pada rentang skor 18,8 sampai 24 masuk kedalam kategori tinggi. Hasil penilaian sikap siswa selanjutnya dijumlahkan, hasilnya digunakan untuk menentukan predikat sikap siswa. Untuk mengetahui sikap siswa secara keseluruhan peneliti menjumlahkan skor siswa pada setiap pertemuan, selanjutnya dirata-rata untuk mengetahui perbandingan rata-rata sikap secara keseluruhan.

b. Analisis Angket Motivasi Siswa

Data tentang motivasi belajar siswa diperoleh dari angket motivasi belajar siswa. Selanjutnya dianalisis dengan mencari mean, median, modus, dan standar deviasi dengan menggunakan software computer program SPSS (*Statistical Program For Social Science*).

- 1) Mean merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai rata-rata dari kelompok tersebut. rata-rata didapat dengan menjumlahkan data seluruh individu dalam kelompok itu, kemudian dibagi dengan jumlah individu yang ada dalam kelompok tersebut (Sugiyono).

- 2) Median merupakan salah satu teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai tengah dari kelompok data yang disusun urutannya dari yang terkecil sampai yang terbesar atau sebaliknya dari yang terbesar sampai yang terkecil (Sugiyono).
- 3) Modus merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai yang sedang populer (yang sedang menjadi mode) atau nilai yang sering muncul dalam kelompok tersebut.
- 4) Standar Deviasi atau simpang baku adalah data yang telah disusun dalam tabel distribusi frekuensi atau data bergolong.

Sedangkan untuk menggambarkan bagaimana respon siswa penggunaan multimedia terhadap pembelajaran IPA di SMP Negeri 1 Bontonompo, maka digunakan rumus persentase :

$$P = \frac{fx \ 100\%}{n}$$

Keterangan:

P = Presentase Jawaban (%)

n = Banyak Responden

f = Frekuensi Jawaban

2. Analisis Statistik Inferensial

Statistik inferensial adalah teknik analisis data yang digunakan untuk menentukan sejauh mana keamanan antara hasil yang diperoleh dari suatu sampel dengan hasil yang akan didapat pada populasi secara keseluruhan. Teknik pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *t-test*.

Uji *t-test* digunakan untuk menentukan apakah memiliki perbedaan yang signifikan di tingkat probabilitas pilihan. Contohnya, Uji-t dapat digunakan untuk membandingkan motivasi belajar siswa sebelum menggunakan multimedia pembelajaran dan setelah menggunakan multimedia pembelajaran.

Adapun rumus yang digunakan untuk memperoleh *t-test* yaitu :

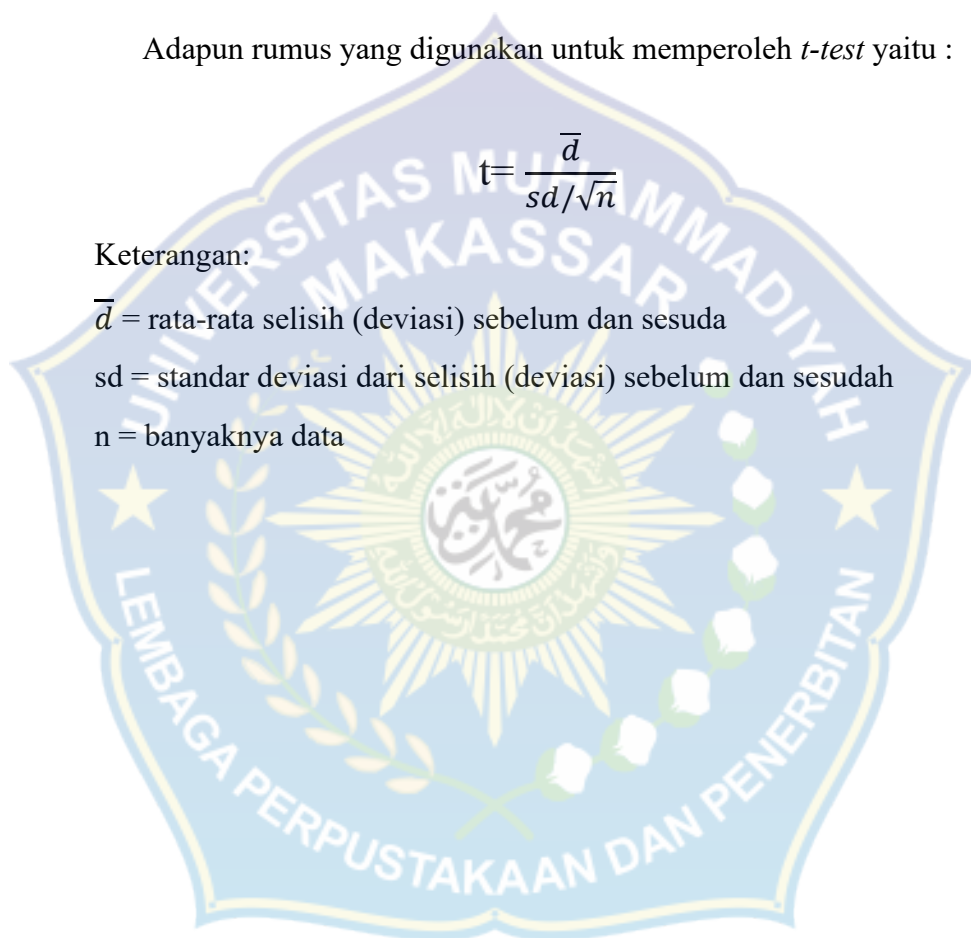
$$t = \frac{\bar{d}}{sd/\sqrt{n}}$$

Keterangan:

\bar{d} = rata-rata selisih (deviasi) sebelum dan sesudah

sd = standar deviasi dari selisih (deviasi) sebelum dan sesudah

n = banyaknya data



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil Analisis Data

Pada bagian ini akan dibahas data dari hasil peneliti secara rinci dengan pendekatan analisis statistik. Adapun analisis statistik data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial.

Untuk mengetahui pengaruh multimedia pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Bontonompo, digunakan instrument kuisisioner (angket) sebagai teknik pengumpulan data. Selanjutnya, dalam hal pengujian hipotesis maka dilakukan uji kuantitatif menggunakan rumus statistik untuk analisis data yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pengaruh multimedia pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Bontonompo. Hasil analisis data diuraikan sebagai berikut:

a. Analisis Statistik Deskriptif

analisis statik deskriptif dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik subjek penelitian sebelum dan sesudah pembelajaran IPA. Deskripsi motivasi belajar siswa sebelum dan setelah diterapkan multimedia pembelajaran pada peserta didik kelas VII A SMP Negeri 1 Bontonompo sebagai berikut:

1) Deskripsi Data Hasil Observasi

Observasi dilaksanakan saat pembelajaran IPA berlangsung. Observasi sikap siswa dilaksanakan selama tiga kali pertemuan selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan oleh pengamat yang merupakan rekan sejawat peneliti. Observasi terdiri dari 8 poin yang berkaitan dengan sikap siswa pada saat proses pembelajaran. Skor untuk tiap poin adalah rentang 1-3, sehingga skor tertinggi yang diperoleh adalah 24 dan terendah adalah 8. Sikap siswa yang memiliki skor rentang 8-13,3 dikategorikan sebagai rendah, 13,4-18,7 dikategorikan sedang, dan 18,8-24 dikategorikan tinggi. Hasil observasi sikap siswa pada saat pembelajaran berlangsung akan dijabarkan sebagai berikut:

a) Pertemuan I

Hasil observasi sikap siswa pada pertemuan I yang dilaksanakan pada Jumat 03 Mei 2019, disajikan dalam bentuk sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Observasi I Sikap Siswa

Kategori	Rentang Skor	Frekuensi
Tinggi	18,8-24	0
Sedang	13,4-18,7	5
Rendah	8-13,3	26
Jumlah		31

Sumber: data primer 2019

Berdasarkan tabel 4.1, hasil pengamatan sikap siswa pada pertemuan pertama menunjukkan bahwa 26 siswa pada kategori

rendah, 5 siswa pada kategori sedang, dan kategori tinggi dinyatakan tidak ada.

Pada pertemuan ini, siswa masih kurang dalam memperhatikan materi yang dibawakan dengan menggunakan multimedia pembelajaran. Hal ini dilihat dari sikap siswa didalam kelas, serta kurangnya respon siswa terhadap materi pelajaran.

b) Pertemuan II

Hasil observasi sikap siswa pada pertemuan II yang dilaksanakan pada Rabu 15 Mei 2019, disajikan dalam bentuk sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Observasi II Sikap Siswa

Kategori	Rentang Skor	Frekuensi
Tinggi	18,8-24	4
Sedang	13,4-18,7	8
Rendah	8-13,3	19
Jumlah		31

Sumber data primer 2019

Berdasarkan tabel 4.2, hasil pengamatan sikap siswa pada pertemuan kedua menunjukkan bahwa 19 siswa pada kategori rendah, 8 siswa pada kategori sedang, dan kategori tinggi 4 siswa.

Sikap siswa pada pertemua kedua mengalami sedikit peningkatan dari pertemuan sebelumnya. hal ini dilihat dari keberanian siswa bertanya, keberanian siswa menjawab pertanyaan yang diberikan.

c) Pertemuan III

Hasil observasi sikap siswa pada ketiga yang dilaksnakan pada Jumat 17 Mei 2019, disajikan dalam bentuk sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Observasi III Sikap Siswa

Kategori	Rentang Skor	Frekuensi
Tinggi	18,8-24	7
Sedang	13,4-18,7	20
Rendah	8-13,3	4
Jumlah		31

Sumber data primer 2019

Berdasarkan tabel 4.3, hasil pengamatan sikap siswa pada pertemuan ketiga menunjukkan bahwa 4 siswa pada kategori rendah, 20 siswa pada kategori sedang, dan kategori tinggi 7 siswa.

Hasil observasi sikap siswa pada pertemuan ketiga, sikap siswa cukup aktif dalam proses pembelajaran, dimana sebagian besar peserta didik bertanya mengenai materi pelajaran yang belum dipahami, serta siswa sangat antusias menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan, sikap siswa terhadap materi pelajaran mengalami peningkatan dari pertemuan 1 dan 2.

2) Deskripsi Data Hasil Angket Motivasi Siswa

Hasil analisis data motivasi siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran IPA sebelum (*pretest*) dan setelah menggunakan multimedia pembelajara (*posttest*) yang diisi oleh 31 siswa secara singkat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.4 Statistik Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum Perlakuan (*Sebelum Perlakuan*)

N	Valid	31
	Missing	0
Mean		39,55
Median		39,00
Mode		38
Std. Deviation		4,257
Minimum		30
Maximum		46

Sumber: data olah angket Sebelum perlakuan

Pada tabel 4.4 perhitungan dengan menggunakan spss 20 pada data sebelum perlakuan (*pre-test*) didapat jumlah sampel yang valid 31, skor rata-rata 39,55, nilai tengah = 39,00 mode = 38, standar deviasi = 4,257, nilai minimum 30 dan maximum 46.

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Angket Motiasi Belajar Sebelum Perlakuan

	F	%	Valid Percent	Cumulative Percent
Rendah	1	3,2	3,2	3,2
Cukup Tinggi	29	93,5	93,5	96,8
Tinggi	1	3,2	3,2	100,0
Total	31	100,0	100,0	

Sumber : Data olah angket Sebelum Perlakuan

Tabel angket motivasi belajar siswa kelas VII A SMPN 1 Bontonompo diatas diperoleh motivasi belajar siswa pada kategori sangat rendah 0 siswa atau 0,00%, kategori rendah 1 siswa atau 3,2%, rendah, cukup tinggi sebanyak 29 siswa atau 93,5%, tinggi sebanyak 1 siswa atau 3,2% dan pada kategori sangat tinggi sebanyak 0 siswa atau 0,00%.

Tabel 4.6 Statistik Angket Motivasi Belajar Siswa Setelah Perlakuan Sebelum Perlakuan

N	Valid	31
	Missing	0
Mean		60.03
Median		61.03
Mode		64
Std. Deviation		5,076
Minimum		41
Maximum		66

Sumber : data olah angket Setelah Perlakuan

Pada tabel 4.6 di atas perhitungan dengan menggunakan spss 20 pada data setelah perlakuan (*posttest*) didapat jumlah sampel yang valid adalah 31, skor rata-rata = 60.03 nilai tengah 61.03, mode = 64, standar deviasi = 5,076, minimum = 41 dan maximum = 66.

Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Angket Motivasi Belajar Setelah Perlakuan

	F	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Cukup Tinggi	1	3,2	3,2	3,2
Tinggi	12	38,7	38,7	41,9
Sangat Tinggi	18	58,1	58,1	100,0
Total	31	100,0	100,0	

Sumber : Data olah Angket Setelah Perlakuan

Tabel angket motivasi belajar siswa kelas VII A SMPN 1 Bontonompo diatas diperoleh motivasi belajar siswa pada kategori sangat rendah dan rendah 0 siswa atau 0,00%, rendah, cukup tinggi sebanyak 1 siswa atau 3,2%, tinggi sebanyak 12 siswa atau 38,7% dan pada kategori sangat tinggi sebanyak 18 siswa atau 58,1%.

Berdasarkan hasil diatas maka dapat diketahui terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dan peningkatannya cukup signifikan. Adapun Skor terendah pada angket *pretest* yaitu 31, setelah dilakukan angket *posttest* meningkat menjadi 41. Sedangkan nilai tertinggi angket *pretest* yaitu 46, setelah dilakukan perlakuan meningkat menjadi 66. Nilai rata-rata motivasi belajar siswa pada saat belum diberi perlakuan yaitu 39,55 setelah dilakukan perlakuan diperoleh nilai rata-rata yaitu 60,03. Berikut tabel perbandingan frekuensi dan persentase motivasi belajar siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Bontonompo sebelum dan setelah diberi perlakuan.

Tabel 4.8 Perbandingan Frekuensi dan Persentase Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Setelah Perlakuan

Kategori	Angket Pre Motivasi		Angket Post Motivasi	
	F	P	F	P
Sangat Tinggi (81-100%)	0	0	18	58,1
Tinggi (61-80%)	1	3,2	12	38,7
Cukup Tinggi (41-60%)	29	93,5	1	3,2
Rendah (21-40%)	1	3,2	0	0
Sangat Rendah (Dibawah 20%)	0	0	0	0

Sumber : Data olah Angket Setelah Perlakuan

Hasil data tabel 4.8 diatas dapat diketahui bahwa kelompok angket sebelum perlakuan terdapat 0 siswa pada kategori sangat tinggi dengan persentase 0,00%, 1 siswa pada kategori tinggi 3,2%,

29 siswa pada kategori cukup tinggi dengan persentase 93,5%, 1 pada kategori rendah atau 3,2% dan 0 pada kategori sangat rendah atau 0,00%. Sedangkan setelah diberi perlakuan terdapat 18 siswa pada kategori sangat tinggi dengan persentase 58,1%, 12 siswa pada kategori tinggi dengan persentase 38,7%, 1 siswa pada kategori cukup tinggi atau 3,2%, rendah dan sangat rendah dapat dilihat dengan persentase (0%) berada pada kategori tersebut.

Jadi dari tabel diatas dapat kita lihat bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan multimedia pembelajaran, dan peningkatannya cukup signifikan.

3) Deskripsi Data Hasil Respon Siswa

Hasil analisis data respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran IPA melalui multimedia pembelajaran yang diisi oleh 31 siswa disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.9 multimedia membuat pelajaran IPA menjadi menarik

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Selalu	18	58.06
2.	Sering	12	38.70
3.	Kadang-Kadang	1	3.23
4.	Hampir Tidak Pernah	0	0.00
5.	Tidak Pernah	0	0.00
	Jumlah	31	100

Sumber Hasil Olah Data Angket No 1

Berdasarkan hasil olah data pada tabel 4.16 menunjukkan bahwa dari 31 responden, sebanyak 18 responden atau 58.06 persen menyatakan selalu, 12 responden atau 38.70 persen

menyatakan sering, 1 responden atau 3.23 persen menyatakan kadang-kadang, 0 responden atau 0.00 persen menyatakan hampir tidak pernah, dan 0 responden atau 0.00 menyatakan tidak pernah. Jadi multimedia selalu membuat pelajaran IPA menjadi menarik.

Tabel 4.10 Siswa Tidak Suka Belajar IPA Menggunakan Multimedia

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Selalu	0	0.00
2.	Sering	4	12.90
3.	Kadang-Kadang	7	22.58
4.	Hampir Tidak Pernah	15	48.39
5.	Tidak Pernah	5	16.13
	Jumlah	31	100

Sumber Hasil Olah Data Angket No 2

Berdasarkan hasil olah data pada tabel 4.17 menunjukkan bahwa dari 31 responden, sebanyak 0 responden atau 0.00 persen menyatakan selalu, 4 responden atau 12.90 persen menyatakan sering, 7 responden atau 22.58 persen menyatakan kadang-kadang, 15 responden atau 48.39 persen menyatakan hampir tidak pernah, dan 5 responden atau 16.13 menyatakan tidak pernah. Jadi multimedia pembelajaran yang digunakan hampir tidak pernah membuat siswa tidak suka belajar IPA.

Tabel 4.11 Multimedia Pembelajaran Memudahkan Siswa Dalam Menerima Pelajaran IPA

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Selalu	13	41.94
2.	Sering	15	48.39
3.	Kadang-Kadang	2	6.45
4.	Hampir Tidak Pernah	1	3.23
5.	Tidak Pernah	0	0.00
	Jumlah	31	100

Sumber Hasil Olah Data Angket No 3

Berdasarkan hasil olah data pada tabel 4.11 menunjukkan bahwa dari 31 responden, sebanyak 13 responden atau 48.39 persen menyatakan selalu, 15 responden atau 48.39 persen menyatakan sering, 2 responden atau 6.45 persen menyatakan kadang-kadang, 1 responden atau 3.23 persen menyatakan hampir tidak pernah, dan 0 responden atau 0.00 menyatakan tidak pernah. Jadi, multimedia pembelajaran yang digunakan sering memudahkan siswa menerima pelajaran IPA.

Tabel 4.12 Multimedia Membuat Siswa Lebih Bersemangat Belajar IPA

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Selalu	15	48.39
2.	Sering	10	32.26
3.	Kadang-Kadang	4	12.90
4.	Hampir Tidak Pernah	2	6.45
5.	Tidak Pernah	0	0
	Jumlah	31	100

Sumber Hasil Olah Data Angket No 4

Berdasarkan hasil olah data pada tabel 4.12 menunjukkan bahwa dari 31 responden, sebanyak 15 responden atau 48.39 persen menyatakan selalu, 10 responden atau 32.26 persen menyatakan sering, 4 responden atau 12.90 persen menyatakan kadang-kadang, 2 responden atau 6.45 persen menyatakan hampir tidak pernah, dan 0 responden atau 00 menyatakan tidak pernah. Jadi, multimedia pembelajaran selalu membuat siswa bersemangat belajar IPA.

Tabel 4.13 Multimedia Pembelajaran Membuat Siswa Tidak Bersemangat belajar IPA

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Selalu	0	0.00
2.	Sering	1	3.23
3.	Kadang-Kadang	4	12.90
4.	Hampir Tidak Pernah	16	51.61
5.	Tidak Pernah	10	32.26
	Jumlah	31	100

Sumber Hasil Olah Data Angket No 5

Berdasarkan hasil olah data pada tabel 4.13 menunjukkan bahwa dari 31 responden, sebanyak 0 responden atau 0.00 persen menyatakan selalu, 1 responden atau 3.23 persen menyatakan sering, 4 responden atau 12.90 persen menyatakan kadang-kadang, 16 responden atau 51.61 persen menyatakan hampir tidak pernah, dan 10 responden atau 32.26 menyatakan tidak pernah. Jadi, multimedia pembelajaran yang digunakan hampir tidak pernah membuat siswa tidak bersemangat belajar IPA.

Tabel 4.14 Siswa Senang Belajar IPA Menggunakan Multimedia

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Selalu	18	58.06
2.	Sering	10	32.26
3.	Kadang-Kadang	2	6.45
4.	Hampir Tidak Pernah	1	3.23
5.	Tidak Pernah	0	0.00
	Jumlah	31	100

Sumber Hasil Olah Data Angket No 6

Berdasarkan hasil olah data pada tabel 4.14 menunjukkan bahwa dari 31 responden, sebanyak 18 responden atau 58.06 persen menyatakan selalu, 10 responden atau 32.26 persen menyatakan sering, 2 responden atau 6.45 persen menyatakan hampir tidak pernah, dan 10 responden atau 32.26 menyatakan tidak pernah.

kadang-kadang, 1 responden atau 3.23 persen menyatakan hampir tidak pernah, dan 0 responden atau 0.00 menyatakan tidak pernah. Jadi, hasil olah data menunjukkan bahwa siswa selalu senang belajar IPA menggunakan multimedia.

Tabel 4.15 Multimedia Dapat Menarik Minat Belajar Siswa

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Selalu	14	45.16
2.	Sering	11	35.48
3.	Kadang-Kadang	5	16.13
4.	Hampir Tidak Pernah	0	0.00
5.	Tidak Pernah	1	3.23
	Jumlah	31	100

Sumber Hasil Olah Data Angket No 7

Berdasarkan hasil olah data pada tabel 4.15 menunjukkan bahwa dari 31 responden, sebanyak 14 responden atau 45.16 persen menyatakan selalu, 11 responden atau 35.48 persen menyatakan sering, 5 responden atau 16.13 persen menyatakan kadang-kadang, 0 responden atau 0.00 persen menyatakan hampir tidak pernah, dan 1 responden atau 3.23 menyatakan tidak pernah. Jadi, multimedia pembelajaran yang digunakan guru selalu menarik minat belajar siswa

Tabel 4.16 Multimedia membuat Siswa Jenuh

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Selalu	0	0.00
2.	Sering	1	3.23
3.	Kadang-Kadang	5	16.13
4.	Hampir Tidak Pernah	11	35.48
5.	Tidak Pernah	14	45.16
	Jumlah	31	100

Sumber Hasil Olah Data Angket No 8

Berdasarkan hasil olah data pada tabel 4.16 menunjukkan bahwa dari 31 responden, sebanyak 0 responden atau 0.00 persen menyatakan selalu, 1 responden atau 3.23 persen menyatakan sering, 5 responden atau 16.13 persen menyatakan kadang-kadang, 11 responden atau 35.48 persen menyatakan hampir tidak pernah, dan 14 responden atau 45.16 menyatakan tidak pernah. Jadi, multimedia pembelajaran yang digunakan guru tidak pernah membuat siswa jenuh saat proses pembelajaran IPA.

Tabel 4.17 Multimedia Pembelajaran Membuat Siswa Tidak Konsentrasi Dalam Mengikuti Pelajaran IPA

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Selalu	1	3.23
2.	Sering	2	6.45
3.	Kadang-Kadang	6	19.35
4.	Hampir Tidak Pernah	14	45.16
5.	Tidak Pernah	8	25.81
	Jumlah	31	100

Sumber Hasil Olah Data Angket No 9

Berdasarkan hasil olah data pada tabel 4.17 menunjukkan bahwa dari 31 responden, sebanyak 1 responden atau 3.23 persen menyatakan selalu, 2 responden atau 6.45 persen menyatakan sering, 6 responden atau 19.35 persen menyatakan kadang-kadang, 14 responden atau 45.16 persen menyatakan hampir tidak pernah, dan 8 responden atau 25.81 menyatakan tidak pernah. Jadi multimedia pembelajaran yang digunakan guru hampir tidak pernah membuat siswa tidak konsentrasi mengikuti pelajaran IPA.

Tabel 4.18 Multimedia Membuat Siswa Bisa Berkonsentrasi Pada Pelajaran IPA

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Selalu	16	51.61
2.	Sering	13	41.94
3.	Kadang-Kadang	2	6.45
4.	Hampir Tidak Pernah	0	0.00
5.	Tidak Pernah	0	0.00
	Jumlah	31	100

Sumber Hasil Olah Data Angket No 10

Berdasarkan hasil olah data pada tabel 4.18 menunjukkan bahwa dari 31 responden, sebanyak 16 responden atau 51.61 persen menyatakan selalu, 13 responden atau 41.94 persen menyatakan sering, 2 responden atau 6.45 persen menyatakan kadang-kadang, 0 responden atau 0.00 persen menyatakan hampir tidak pernah, dan 0 responden atau 0.00 menyatakan tidak pernah. Jadi, multimedia pembelajaran yang digunakan guru sering membuat siswa bisa berkonsentrasi pada mata pelajaran IPA.

Tabel 4.19 Multimedia Pembelajaran membuat Siswa Bergairah Mengerjakan tugas Pelajaran IPA

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Selalu	17	54.83
2.	Sering	10	32.26
3.	Kadang-Kadang	3	9.68
4.	Hampir Tidak Pernah	1	3.23
5.	Tidak Pernah	0	0.00
	Jumlah	31	100

Sumber Hasil Olah Data Angket No 11

Berdasarkan hasil olah data pada tabel 4.19 menunjukkan bahwa dari 31 responden, sebanyak 17 responden

atau 54.83 persen menyatakan selalu, 10 responden atau 32.26 persen menyatakan sering, 3 responden atau 9.68 persen menyatakan kadang-kadang, 0 responden atau 0.00 persen menyatakan hampir tidak pernah, dan 0 responden atau 0.00 menyatakan tidak pernah. Jadi, multimedia pembelajaran yang digunakan guru selalumembuat siswa bergairah mengerjakan tugas mata pelajaran IPA.

Tabel 4.20 Multimedia Mempermudah Siswa Dalam Mengingat Pelajaran IPA

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Selalu	8	25.81
2.	Sering	13	41.94
3.	Kadang-Kadang	4	12.90
4.	Hampir Tidak Pernah	6	19.35
5.	Tidak Pernah	0	0.00
	Jumlah	31	100

Sumber Hasil Olah Data Angket No 12

Berdasarkan hasil olah data pada tabel 4.20 menunjukkan bahwa dari 31 responden, sebanyak 8 responden atau 25.81 persen menyatakan selalu, 13 responden atau 41.94 persen menyatakan sering, 4 responden atau 12.90 persen menyatakan kadang-kadang, 6 responden atau 19.35 persen menyatakan hampir tidak pernah, dan 0 responden atau 0.00 menyatakan tidak pernah. Jadi, belajar dengan multimedia pembelajaran sering mempermudah siswa mengingat materi pelajaran IPA.

Tabel 4.21 Multimedia Membuat Siswa Dapat Aktif Dalam Proses Pembelajaran Dikelas

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Selalu	15	48.39
2.	Sering	12	38.70
3.	Kadang-Kadang	4	12.90
4.	Hampir Tidak Pernah	0	0.00
5.	Tidak Pernah	0	0.00
	Jumlah	31	100

Sumber Hasil Olah Data Angket No 13

Berdasarkan hasil olah data pada tabel 4.21 menunjukkan bahwa dari 31 responden, sebanyak 15 responden atau 48.39 persen menyatakan selalu, 12 responden atau 38.70 persen menyatakan sering, 4 responden atau 12.90 persen menyatakan kadang-kadang, 0 responden atau 0.00 persen menyatakan hampir tidak pernah, dan 0 responden atau 0.00 menyatakan tidak pernah. Jadi pada saat guru menggunakan multimedia pembelajaran siswa selalu aktif dalam pembelajaran IPA di kelas.

Tabel 4.22 Multimedia Pembelajaran Membuat Siswa Bergairah Mengikuti Pelajaran

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Selalu	15	48.39
2.	Sering	13	41.94
3.	Kadang-Kadang	2	6.45
4.	Hampir Tidak Pernah	0	0.00
5.	Tidak Pernah	1	3.23
	Jumlah	31	100

Sumber Hasil Olah Data Angket No 14

Berdasarkan hasil olah data pada tabel 4.22 menunjukkan bahwa dari 31 responden, sebanyak 15 responden atau 48.39 persen menyatakan selalu, 13 responden atau 41.94 persen

menyatakan sering, 2 responden atau 6.45 persen menyatakan kadang-kadang, 0 responden atau 0.00 persen menyatakan hampir tidak pernah, dan 1 responden atau 3.23 menyatakan tidak pernah. Jadi, multimedia pembelajaran selalu membuat siswa bergairah mengikuti pelajaran IPA.

Tabel 4.23 Multimedia Pembelajaran Membuat Siswa Berupaya Untuk Berhasil Menjawab Soal Yang Diberikan

No	Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Selalu	13	41.94
2.	Sering	16	51.61
3.	Kadang-Kadang	2	6.45
4.	Hampir Tidak Pernah	0	0.00
5.	Tidak Pernah	0	0
	Jumlah	31	100

Sumber Hasil Olah Data Angket No 15

Berdasarkan hasil olah data pada tabel 4.23 menunjukkan bahwa dari 31 responden, sebanyak 13 responden atau 41.94 persen menyatakan selalu, 16 responden atau 51.61 persen menyatakan sering, 2 responden atau 6.45 persen menyatakan kadang-kadang, 0 responden atau 0.00 persen menyatakan hampir tidak pernah, dan 0 responden atau 0.00 menyatakan tidak pernah. Jadi dengan menggunakan multimedia pembelajaran, siswa sering berupaya untuk berhasil menjawab soal yang diberikan.

Dapat saya simpulkan bahwa, Berdasarkan hasil angket respon siswa terhadap penggunaan multimedia pembelajaran dalam pelajaran IPA ditemukan bahwa suasana di kelas menjadi lebih menyenangkan, tidak membosankan, siswa lebih bersemangat

mengikuti pembelajaran siswa tampak aktif dalam proses pembelajaran, sangat antusias terhadap materi pelajaran dan sangat bergairah mengikuti proses pembelajaran dikelas serta siswa selalu berusaha berhasil dalam pelajaran . Hal ini membuktikan bahwa multimedia pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

b. Analisis Statistik Inferensial

1. Uji t

Setelah menganalisis data, kemudian dilakukan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran. Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan menggunakan rumus uji-t. Pengujian hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui apakah skor motivasi belajar siswa setelah diberi perlakuan yaitu menggunakan multimedia pembelajaran lebih tinggi dibandingkan dengan skor motivasi sebelum diberi perlakuan. Dengan kriteria pengujian:

Jika harga $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Jika harga $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus uji-t, diperoleh harga $t_{hitung} = 20,89$ (Lampiran) Dari tabel distribusi t pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} = 2,042$. Karena

$t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $20,89 > 2,042$, maka dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya skor motivasi belajar siswa setelah diberi perlakuan lebih tinggi dari pada skor motivasi belajar siswa sebelum diberi perlakuan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.24 Hasil Pengujian Hipotesis dengan Uji-t

t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
20,89	2,042	H_1 diterima

Sumber Hasil Olah Data Angket

B. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran mempengaruhi motivasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Bontonompo. Dengan melihat hasil temuan dari keseluruhan data yang diperoleh peneliti di atas, maka dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil angket motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA sebelum menggunakan multimedia pembelajaran dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran. Yaitu data hasil angket motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan multimedia pembelajaran lebih tinggi dibandingkan data hasil angket motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA tanpa menggunakan multimedia pembelajaran.

Hasil observasi sikap belajar siswa saat menggunakan multimedia pembelajaran mengalami peningkatan sikap positif setiap pertemuannya. Dari hasil observasi tersebut dapat dilihat ada perbedaan dalam sikap belajar siswa

di dalam kelas. Sikap belajar siswa saat menggunakan multimedia pembelajaran berada pada kategori baik.

Motivasi belajar siswa sebelum menggunakan multimedia pembelajaran pada pelajaran IPA kelas VII A SMP Negeri 1 Bontonompo memperoleh nilai terendah 30, dan nilai tertinggi yaitu 46, dengan nilai rata-rata yang diperoleh adalah 39,55. Sedangkan motivasi belajar siswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran pada pelajaran IPA kelas VII A SMP Negeri 1 Bontonompo memperoleh nilai terendah 4, dan nilai tertinggi motivasi belajar siswa yaitu 66, dengan perolehan nilai rata-ratanya 60,03.

Berdasarkan hasil angket respon siswa terhadap penggunaan multimedia pembelajaran dalam pelajaran IPA ditemukan bahwa suasana di kelas menjadi lebih menyenangkan, tidak membosankan, siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran siswa tampak aktif dalam proses pembelajaran, sangat antusias terhadap materi pelajaran dan sangat bergairah mengikuti proses pembelajaran dikelas serta siswa selalu berusaha berhasil dalam pelajaran. Hal ini membuktikan bahwa multimedia pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Jika dalam proses belajar mengajar siswa memiliki motivasi yang tinggi maka siswa akan lebih fokus dalam menerima materi sehingga lebih mudah memahami pelajaran, siswa tidak akan merasa jenuh, siswa berkonsentrasi dalam pelajaran dan siswa akan berusaha berhasil dalam proses pembelajaran.

Dilihat dari pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus uji-t menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar siswa sebelum menggunakan

multimedia pembelajaran berbeda dengan rata-rata motivasi belajar siswa sesudah menggunakan multimedia pembelajaran. Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus uji-t, diperoleh harga $t_{hitung} = 20,89$ (lampiran). Dari tabel distribusi t pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} = 2,042$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $20,89 > 2,042$, maka dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya skor motivasi belajar siswa setelah diberi perlakuan lebih tinggi daripada skor motivasi belajar siswa sebelum diberi perlakuan.

Hasil ini menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan multimedia pembelajaran secara signifikan berbeda dengan rata-rata motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan tidak menggunakan multimedia pembelajaran. Dan terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan multimedia pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian tentang penggunaan multimedia yang dilakukan oleh Galuh Kartikasari pada tahun 2016 tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimediaterdapat motivasi belajar siswa pada pelajaran IPA.

Disisi lain pada penelitian yang dilakukan oleh Juriah pada tahun 2014 tentang pengaruh multimedia pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. Diperoleh bahwa penerapan multimedia pembelajaran berbasis komputer dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil temuan diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran terhadap motivasi

belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Bontonompo. Hasil ini menunjukkan pelaksanaan penelitian sesuai dengan yang diharapkan. Namun, hal itu tidak lepas dari adanya kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran diantaranya kurangnya sarana dan prasana yang ada. Berdasarkan temuan tersebut, guru dapat mengembangkan proses pembelajaran dengan multimedia pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bontonompo. Sehingga siswa dapat lebih bersemangat mengikuti proses pembelajaran.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian mengenai pengaruh multimedia pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Bontonompo, dapat disimpulkan bahwa Berdasarkan hasil analisis ada pengaruh multimedia pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Bontonompo. hal ini dapat dilihat dari perhitungan dengan rumus uji t pada skor angket menunjukkan bahwa t_{hitung} 20,89 lebih besar dari pada t_{tabel} baik pada taraf signifikan 5% (2.024).

Motivasi belajar siswa sebelum menggunakan multimedia pembelajaran pada pelajaran IPA kelas VII A SMP Negeri 1 Bontonompo memperoleh nilai terendah 30 skala (10-100), dan nilai tertinggi yaitu 46 skala (10-100), dengan nilai rata-rata yang diperoleh adalah 39,55.

Motivasi belajar siswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran pada pelajaran IPA kelas VII A SMP Negeri 1 Bontonompo memperoleh nilai terendah 41 skala (10-100), dan nilai tertinggi motivasi belajar siswa yaitu 66, dengan perolehan nilai rata-ratanya 60,03.

B. Saran

1. Siswa hendaknya menanamkan rasa senang terhadap pelajaran IPA karena hal tersebut akan memudahkan siswa dalam memahami pelajaran.

2. Berdasarkan penelitian ini guru hendaknya dapat dan mau menggunakan multimedia pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar bagi para siswanya. karena multimedia pembelajaran tersebut dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa sehingga sumber belajar siswa tidak hanya terbatas pada guru dan buku teks saja tetapi telah bertambah dengan dimanfaatkannya multimedia pembelajaran
3. Guru diharapkan dapat mengoptimalkan kemampuannya mengajar untuk dapat memotivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar yaitu dengan multimedia pembelajaran.
4. Multimedia pembelajaran ini sangat bagus untuk menerangkan suatu proses seperti menerangkan rotasi bumi.
5. Peneliti lain yang melakukan penelitian mengenai multimedia pembelajaran dapat menyiapkan laptop, LCD, speaker, kabel dan alat yang mendukung lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman. 2014. *Belajar dan pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Bungin, Burhan. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : Kencana.
- Hamalik, Oeman. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamalik Oeman. 2002. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Hamzah B Uno. 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hanim, F., Sumarni, S., & Amirudin, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Penginderaan Jauh Terhadap Hasil Belajar Geografi. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(4), 752-757.
- Hasanah, M. Noor. 2018. *Metode Penelitian dan Statistik Dasar*. Makasar: Unit Penelitian Poltekkes Makassar
- Husamah. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Husien Latifah. 2017. *Profesi Keguruan Menjadi Guru Profesional*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Jalrus, Nizwardi, dkk. 2016. *Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Juriah, J. (2014). *Penggunaan Multimedia Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 3 Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Jalinus, Niswardi. 2016. *Media Dan Sumber Belajar*. Jakarta: Kencana
- Karim, Windi Cindiana. 2014. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMA 1 Telaga. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*.
- Kartikasari, G. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia: Studi Eksperimen pada Siswa Kelas V MI Miftahul Huda Pandantoyo. *Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 16(1), 59-77.
- Lestari, Titik. 2015. *Kumpulan Teori Untuk kajian Pustaka Penelitian Kesehatan*. Yogyakarta: Nuha Medika.

- Lestari, Karunia Eka. & Yudhanegara, Muhammad Ridwan.2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung. PT Refika Aditama.
- Munir. 2012. *Multimedia*. Bandung: Alfabeta,CV.
- Oktavia, Faninda. 2018. pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran al-Qur'an HdistSiswa Kelas VII MTS 6 Boyolali Tahun Pelajaran 2017/2018.Surakarta
- Riduwan.2014. *Metode Dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: alfabeta. Hal, 67
- Rusman, dkk.2015. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta: Rajawali Press
- Safitri, Meti. 2015. *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di SDN Cempaka I Putih Tahun Ajaran 2014-2015*. Jakarta.
- Sardiman. 2007. *Interaksi Dan Motivasi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sahabuddin. 2007. *Mengajar Dan Belajar*. Cet. 3. Makassar: Badan Penerbit UNM
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Alfabeta: Bandung
- Suharsimi, Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sumiharsono, Rudy, dkk. 2018. *Media Pembelajaran*. Mataram:CV Pustaka Abadi
- Wibawanto,Wandah. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.

<http://kim.ung.ac.id/index.php/KIMFIS/article/download/6951/6845>

<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/12044/11152>

Lampiran: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SMP NEGERI 1 BONTONOMPO

Mata Pelajaran : IPA

Kelas/Semester : VII/Genap

Tahun Pelajaran : 2019/2020

Materi Pokok : Tata Surya

Alokasi Waktu : 3 Kali Pertemuan

A. Kompetensi Inti:

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.11. Menganalisis sistem tata surya, rotasi dan revolusi bumi dan bulan, serta dampaknya bagi kehidupan di bumi	3.11.1. Mendeskripsikan karakteristik komponen cahaya. 3.11.2. Mendeskripsikan gerak planet pada orbit tata surya.

	<p>3.11.3. Mengamati berbagai fase bulan.</p> <p>3.11.4. Mendeskripsikan gerak rotasi dan revolusi bumi.</p> <p>3.11.5. Mendeskripsikan rotasi, revolusi bumi serta peristiwa yang di libatkanya.</p> <p>3.11.6. Mendeskripsikan gerhana matahari dan gerhana bulan.</p>
--	--

C. Materi Pembelajaran

1. Materi pembelajaran regular

➤ Komponen Penyusun Tata Surya

1. Matahari
2. Planet dalam
3. Planet luar
4. Komet
5. Meteoroid
6. Asteroid

➤ Kondisi Bumi

1. Bentuk bumi
2. Rotasi bumi
3. Revolusi bumi

➤ Kondisi Bulan

1. Bentuk bulan
 - Pasang surut air laut
 - Pembagian bulan
 - Fase-fase bulan

➤ Gerhana

1. Gerhana matahari
2. Gerhana bulan

D. Model Pembelajaran: Discovery Learning

E. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan Ke-1

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>Orientasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran • Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin • Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. <p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengaitkan materi/<i>tema/kegiatan</i> pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/<i>tema/kegiatan</i> sebelumnya, pada kelas VI • Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya. • Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari. • Apabila materi/<i>tema</i> ini di kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang: <i>Kompenen Penyusun Tata Surya</i> • Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung 	15 menit
Kegiatan Inti	❖ Mengamati	90

	<p>➤ Peserta didik diminta mengamati gambar /foto yang yang terdapat pada buku pelajaran.</p>  <p>Sumber: http://myscienceblogs.com. Gambar 6.3 Susunan Tata Surya</p> <p>➤ Berdasarkan hasil pengamatan terhadap gambar, peserta didik diminta untuk mendiskusikan tentang hal-hal yang ingin diketahui..</p> <p>❖ Membaca (dilakukan di rumah sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung),</p> <p>➤ Peserta didik diminta membaca materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan : <i>Kompenen Penyusun Tata Surya</i></p> <p>❖ Mendengar</p> <p>➤ Peserta didik diminta mendengarkan pemberian materi oleh guru yang berkaitan dengan : <i>Kompenen Penyusun Tata Surya</i></p> <p>❖ Menyimak</p> <p>➤ Peserta didik diminta menyimak penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai : <i>Kompenen Penyusun Tata Surya</i></p>	menit
Penutup	❖ Bersama peserta didik, guru menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan.	15 menit

	❖ Meminta kepada peserta didik untuk mempelajari tentang kondisi bumi.	
--	--	--

Pertemuan Ke-2

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>Orientasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran ❖ Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin ❖ Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. <p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengaitkan materi/<i>tema/kegiatan</i> pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/<i>tema/kegiatan</i> sebelumnya <i>Komponen Penyusun Tata Surya</i>. • Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya. • Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari. • Apabila materi/<i>tema</i> ini di kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang: <i>Komponen Penyusun Tata Surya</i>. • Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung 	15 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan pertanyaan. <p>Pemberian Acuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu. • Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pada pertemuan yang berlangsung • Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. 	
Kegiatan Inti	<p>❖ Melihat (tanpa atau dengan alat)/ Menayangkan gambar/foto tentang</p> <p>➤ <i>Peserta didik diminta untuk mengamati penayangan gambar yang disajikan oleh guru melalui multimedia pembelajaran.</i></p>  <p>❖ Mengamati</p> <p>➤ <i>Peserta didik diminta mengamati gambar /foto yang terdapat pada multimedia pembelajaran maupun melalui penayangan video yang disajikan oleh guru.</i></p> <p>❖ Mendengar</p> <p>➤ <i>Peserta didik diminta mendengarkan pemberian</i></p>	90 menit

	<p><i>materi oleh guru yang berkaitan dengan :</i> <i>Komponen Penyusun Tata Surya</i></p> <p>❖ Menyimak</p> <p>➤ <i>Peserta didik diminta menyimak penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai : Komponen Penyusun Tata Surya</i></p> <p>❖ Menanya</p> <p>➤ <i>Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan materi yang kurang dimengerti.</i></p>	
Penutup	<p>❖ Bersama peserta didik, guru menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan.</p> <p>❖ Meminta kepada peserta didik untuk mempelajari materi <i>Kondisi Bulan dan Gerhana.</i></p>	15 menit

Pertemuan Ke-3

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>Orientasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran ❖ Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin ❖ Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. <p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengaitkan materi/<i>tema/kegiatan</i> pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/<i>tema/kegiatan</i> sebelumnya <i>Kondisi Bumi</i> • Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya. 	15 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari. • Apabila materi/tema ini di kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang: <i>Kondisi Bulan dan Gerhana.</i> • Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung • Mengajukan pertanyaan. <p>Pemberian Acuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu. • Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pada pertemuan yang berlangsung • Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. 	
Kegiatan Inti	<p>❖ Melihat (tanpa atau dengan alat)/ Menayangkan gambar/foto tentang</p> <p>➤ <i>Peserta didik diminta untuk mengamati penayangan gambar yang disajikan oleh guru melalui multimedia pembelajaran.</i></p>	90 menit

	 <p>❖ Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik diminta mengamati gambar /foto yang yang terdapat pada multimedia pembelajaran maupun melalui penayangan video yang disajikan oleh guru. <p>❖ Mendengar</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik diminta mendengarkan pemberian materi oleh guru yang berkaitan dengan : Kondisi Bulan dan Gerhana. <p>❖ Menyimak</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik diminta menyimak penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai : Kondisi Bulan dan Gerhana <p>❖ Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan materi yang kurang dimengerti. 	
Penutup	<p>❖ Bersama peserta didik, guru menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan.</p> <p>❖ Menayangkan bagian evaluasi dari multimedia pembelajaran dan meminta siswa untuk menjawab.</p>	15 menit

F. Penilaian Kompetensi Pengetahuan

- Tes keaktifan
 - Sikap siswa dalam proses pembelajaran

G. Media, Alat, Bahan dan Sumber Pembelajaran

➤ Media :

- ▲ *Multimedia pembelajaran*

➤ Alat/Bahan :

- ▲ Laptop & infocus
- ▲ Slide presentasi.

➤ Sumber Belajar:

- ▲ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Buku Siswa Mata Pelajaran IPA*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Bontonompo, Juni 2019

Mengetahui,

Kepala SMP NEGERI 1 BONTONOMPO

Guru Mata Pelajaran

.....
NIP/NRK.

.....
NIP/NRK.

Lampiran : Kisi-kisi Observasi Sikap Siswa

Domain Afektif	Aspek Yang Diamati (Sikap)	Nomor Item	Jumlah
Kemauan menerima	Ketertarikan terhadap materi	1	1
Memberikan respon	Keaktifan, ketepatan, dan mengikuti aturan pembelajaran	2,3,4,8	4
Penilaian	Menghargai pendapat	6	1
Pengorganisasian	Kerjasama dalam kelas	5,7	2



Lampiran : Rubrik Pedoman Observasi sikap Siswa

No	Indikator Pencapaian	Skor
1.	Antusias terhadap materi dan pembelajaran.	3 = Baik, jika siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari guru dengan baik terkait materi
		2 = cukup, jika siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru namun diselingi dengan canda
		1 = Kurang, jika hanya memperhatikan kadang-kadang saja.
2.	Aktif menjawab pertanyaan guru.	3 = Baik, jika mau menjawab setiap kali guru memberikan pertanyaan.
		2 = Cukup, jika kadang-kadang mau menjawab pertanyaan.
		1 = Kurang, jika tidak pernah menjawab pertanyaan.
3.	Aktif bertanya terkait materi dalam pembelajaran.	3 = Baik, jika sering bertanya terkait dengan materi.
		2 = Cukup, jika kadang-kadang mau bertanya.
		1 = Kurang, jika sama sekali tidak mau bertanya terkait materi.
4.	Mengikuti aturan pembelajaran.	3 = Baik, jika mematuhi aturan yang berlaku.
		2 = Cukup, jika kadang-kadang bermain-main pada saat pembelajaran berlangsung.
		1 = Kurang, jika tidak mengikuti aturan yang berlaku dalam pembelajaran.
5.	Bekerja sama dalam kelompok.	3 = Baik, jika menunjukkan kerja sama dalam kelompok
		2 = Cukup, jika kurang menunjukkan kerja sama dalam Kelompok
		1 = Kurang, jika tidak bekerjasama dalam kelompok.
6.	Menghargai pendapat teman.	3 = Baik, jika mau menunjukkan sikap menghargai pendapat teman.
		2 = Cukup, jika kadang kurang menghargai pendapat Teman
		1 = Kurang, jika tidak mau menghargai pendapat teman.
7.	Mengemukakan pendapatnya.	3 = Baik, jika siswa aktif mengemukakan pendapat.
		2 = Cukup, jika hanya kadang-kadang mengemukakan Pendapat

		1 = Kurang, jika tidak pernah mengemukakan pendapat.
8.	Mengerjakan tugas dengan tepat waktu.	3 = Baik, jika tugas selesai tepat pada waktunya
		2 = Cukup, jika tugas selesai kurang tepat pada waktu yang ditentukan.
		1 = Kurang, jika tugas tidak selesai pada waktu yang sudah ditentukan.



Lampiran : Rangkuman Hasil Observasi Sikap Siswa

No	Nama	Pertemuan		
		I	II	III
1.	Ainun Hasri	9	12	15
2.	Al-hamzinar	11	11	14
3.	Al-mutmainnah	12	16	15
4.	Andi Syafiqah Ramadhani. N	10	14	16
5.	Anggi Jafar	13	15	17
6.	Artika Maharani. W	11	11	16
7.	Hilyatun Aulia	13	13	16
8.	Inayah Fitri Rahmadani	10	10	13
9.	Nurainun Istiqamah Hidayat	12	10	14
10.	Nur Istiqama. M	10	12	13
11.	Nursalsafira Irfan	11	13	14
12.	Sanita Putri	10	12	13
13.	Sitti Nauwrah Nazhifah. A	12	12	14
14.	Sri Indah	12	12	20
15.	Ayu Andira	9	14	20
16.	Agung Pratama	11	11	16
17.	Ahmad Aulia Zakaria	14	19	14
18.	Ananda Jibril	11	11	21
19.	Muhammad Hudayah	15	15	17
20.	Intan Nurfitri	14	14	17
21.	Muh.imam Triananda	10	10	15
22.	Muh Jusri	9	19	19
23.	Muh Nur fadil	9	9	15
24.	Nur Alddiansyah arfah	11	11	17
25.	Ryan Fajri	10	20	17
26.	Munawir	14	14	23
27.	Hasbullah	13	16	13
28.	M. Imran	16	19	20
29.	Nur Insani Amir	12	12	19
30.	Hasrah	13	13	17
31.	Nurul Aksani	11	11	15
Jumlah		358	411	505
Rata-rata		11.54	13.25	16.29

Lampiran : Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar Siswa

No	Indikator	No Butir	Jumlah
1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil dalam mata pelajaran IPA	1,2,3,4	4
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar mata pelajaran IPA	5,6	2
3	Adanya harapan dan cita-cita masa depan dari pembelajaran IPA	7,8,9	3
4	Adanya penghargaan dalam belajar mata pelajaran IPA	10,11,12	3
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar mata pelajaran IPA	13,14	2
6	Adanya lingkungan belajar yang kondusif dalam belajar mata pelajaran IPA	15	1
Total			15

Lampiran : Tabulasi Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum Perlakuan

No	Butiran Angket Pre Motivasi Belajar Siswa															Total	F	Kat
	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15			
1	3	3	2	3	1	1	1	2	2	3	3	2	5	3	5	39	52	3
2	3	3	2	2	2	1	2	2	3	3	4	2	2	4	3	38	50,6667	3
3	2	1	2	3	1	2	1	3	2	3	2	3	5	3	4	37	49,3333	3
4	1	2	1	2	2	1	2	2	3	2	3	3	5	1	1	30	40	2
5	3	2	3	3	1	2	1	1	2	5	4	3	5	5	3	43	57,3333	3
6	3	3	2	3	2	1	1	1	1	3	5	5	4	4	5	43	57,3333	3
7	2	2	1	3	2	1	2	3	3	3	2	3	5	3	5	38	50,6667	3
8	4	4	4	3	5	3	1	1	2	3	2	2	5	4	2	45	60	3
9	1	2	1	2	2	1	2	1	3	3	3	2	5	3	1	32	42,6667	3
10	5	4	4	4	5	3	1	1	2	3	3	3	3	3	2	46	61,3333	4
11	1	1	2	3	2	2	2	2	1	4	4	2	5	3	2	36	48	3
12	3	2	1	3	2	1	1	1	2	3	4	2	5	3	5	38	50,6667	3
13	5	4	3	3	2	1	3	1	2	2	3	3	5	2	5	44	58,6667	3
14	3	2	2	3	2	2	1	2	2	5	4	3	1	1	5	38	50,6667	3
15	2	3	2	2	2	1	2	1	2	5	4	2	5	5	2	40	53,3333	3
16	5	4	2	2	5	4	2	1	3	2	1	1	5	2	5	44	58,6667	3
17	3	3	2	3	2	2	2	2	4	5	2	3	2	5	3	43	57,3333	3
18	5	4	4	3	2	4	1	1	2	3	2	2	5	4	2	44	58,6667	3
19	1	2	2	2	1	1	3	3	3	2	5	1	3	1	3	33	44	3
20	4	3	2	3	3	2	2	1	2	5	2	3	2	5	1	40	53,3333	3
21	3	3	3	2	2	2	1	1	2	3	5	3	5	3	5	43	57,3333	3
22	4	4	4	3	5	3	1	1	1	3	3	2	5	1	4	44	58,6667	3

23	5	4	4	3	5	3	1	2	1	2	1	2	3	1	2	3	4	5	45	60	3
24	3	3	2	2	3	2	1	3	4	3	3	3	2	2	2	2	3	5	41	54,6667	3
25	1	2	1	3	2	2	3	2	2	5	4	3	3	5	1	2	3	5	39	52	3
26	3	2	2	2	3	1	3	4	1	2	2	3	3	1	2	3	1	2	34	45,3333	3
27	3	2	1	3	2	2	1	5	2	3	4	2	1	5	5	2	1	5	41	54,6667	3
28	1	2	1	3	1	1	3	2	3	2	3	1	3	1	3	1	1	5	32	42,6667	3
29	3	2	1	3	2	1	3	2	2	5	3	1	1	5	5	1	5	5	39	52	3
30	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	5	3	3	5	3	38	50,6667	3
31	3	2	2	3	3	1	2	1	2	3	2	2	5	3	5	2	3	5	39	52	3



Lampiran Distribusi Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum Perlakuan

Statistics

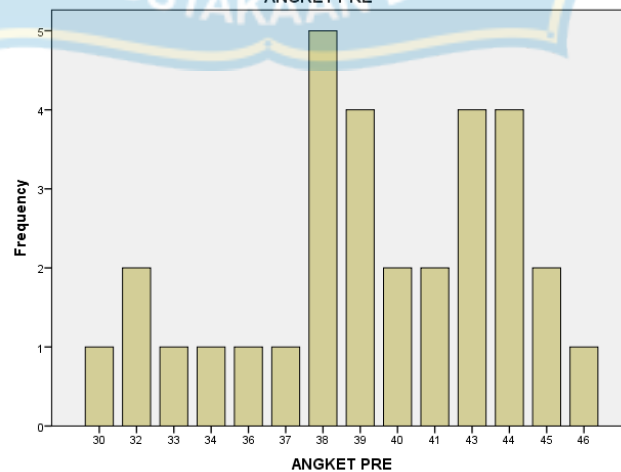
ANGKET PRE

N	Valid	31
	Missing	0
Mean		39,55
Median		39,00
Mode		38
Std. Deviation		4,257
Minimum		30
Maximum		46

ANGKET PRE

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
30	1	3,2	3,2	3,2
32	2	6,5	6,5	9,7
33	1	3,2	3,2	12,9
34	1	3,2	3,2	16,1
36	1	3,2	3,2	19,4
37	1	3,2	3,2	22,6
38	5	16,1	16,1	38,7
Valid 39	4	12,9	12,9	51,6
40	2	6,5	6,5	58,1
41	2	6,5	6,5	64,5
43	4	12,9	12,9	77,4
44	4	12,9	12,9	90,3
45	2	6,5	6,5	96,8
46	1	3,2	3,2	100,0
Total	31	100,0	100,0	

ANGKET PRE



Lampiran : Kategori Angket Motivasi Siswa Sebelum Perlakuan

Statistics

ANGKET PRE

N	Valid	31
	Missing	0

ANGKET PRE

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid RENDAH	1	3,2	3,2	3,2
Valid CUKUP TINGGI	29	93,5	93,5	96,8
Valid TINGGI	1	3,2	3,2	100,0
Total	31	100,0	100,0	

ANGKET PRE



Lampiran : Persentase Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum Perlakuan

PERNYATAAN 1

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid TIDAK PERNAH	6	19,4	19,4	19,4
HAMPIR TIDAK PERNAH	4	12,9	12,9	32,3
KADANG-KADANG	13	41,9	41,9	74,2
SERING	3	9,7	9,7	83,9
SELALU	5	16,1	16,1	100,0
Total	31	100,0	100,0	

PERNYATAAN 2

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid TIDAK PERNAH	2	6,5	6,5	6,5
HAMPIR TIDAK PERNAH	13	41,9	41,9	48,4
KADANG-KADANG	9	29,0	29,0	77,4
SERING	7	22,6	22,6	100,0
Total	31	100,0	100,0	

PERNYATAAN 3

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid SERING	8	25,8	25,8	25,8
SELALU	15	48,4	48,4	74,2
KADANG - KADANG	3	9,7	9,7	83,9
HAMPIR TIDAK PERNAH	5	16,1	16,1	100,0
Total	31	100,0	100,0	

PERNYATAAN 4

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid HAMPIR TIDAK PERNAH	10	32,3	32,3	32,3
KADANG-KADANG	20	64,5	64,5	96,8
SERING	1	3,2	3,2	100,0
Total	31	100,0	100,0	

PERNYATAAN 5

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid SERING	5	16,1	16,1	16,1
SELALU	17	54,8	54,8	71,0
KADANG - KADANG	4	12,9	12,9	83,9
TIDAK PERNAH	5	16,1	16,1	100,0
Total	31	100,0	100,0	

PERNYATAAN 6

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SERING	14	45,2	45,2
	SELALU	11	35,5	80,6
	KADANG - KADANG	4	12,9	93,5
	HAMPIR TIDAK PERNAH	2	6,5	100,0
	Total	31	100,0	100,0

PERNYATAAN 7

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TIDAK PERNAH	16	51,6	51,6
	HAMPIR TIDAK PERNAH	9	29,0	80,6
	KADANG-KADANG	6	19,4	100,0
	Total	31	100,0	100,0

PERNYATAAN 8

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TIDAK PERNAH	14	45,2	45,2
	HAMPIR TIDAK PERNAH	12	38,7	83,9
	KADANG-KADANG	3	9,7	93,5
	SERING	1	3,2	96,8
	SELALU	1	3,2	100,0
	Total	31	100,0	100,0

PERNYATAAN 9

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SELALU	5	16,1	16,1
	SERIG	16	51,6	67,7
	KADANG - KADANG	8	25,8	93,5
	HAMPIR TIDAK PERNAH	2	6,5	100,0
	Total	31	100,0	100,0

PERNYATAAN 10

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	HAMPIR TIDAK PERNAH	8	25,8	25,8
	KADANG-KADANG	15	48,4	74,2
	SERING	1	3,2	77,4
	SELALU	7	22,6	100,0
	Total	31	100,0	100,0

PERNYATAAN 11

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid				
TIDAK PERNAH	2	6,5	6,5	6,5
HAMPIR TIDAK PERNAH	8	25,8	25,8	32,3
KADANG-KADANG	10	32,3	32,3	64,5
SERING	8	25,8	25,8	90,3
SELALU	3	9,7	9,7	100,0
Total	31	100,0	100,0	

PERNYATAAN 12

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid				
SELALU	4	12,9	12,9	12,9
SERING	14	45,2	45,2	58,1
KADANG - KADANG	12	38,7	38,7	96,8
TIDAK PERNAH	1	3,2	3,2	100,0
Total	31	100,0	100,0	

PERNYATAAN 13

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid				
TIDAK PERNAH	3	9,7	9,7	9,7
HAMPIR TIDAK PERNAH	4	12,9	12,9	22,6
KADANG-KADANG	7	22,6	22,6	45,2
SERING	1	3,2	3,2	48,4
SELALU	16	51,6	51,6	100,0
Total	31	100,0	100,0	

PERNYATAAN 14

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid				
TIDAK PERNAH	6	19,4	19,4	19,4
HAMPIR TIDAK PERNAH	2	6,5	6,5	25,8
KADANG-KADANG	10	32,3	32,3	58,1
SERING	5	16,1	16,1	74,2
SELALU	8	25,8	25,8	100,0
Total	31	100,0	100,0	

PERNYATAAN 15

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid				
TIDAK PERNAH	4	12,9	12,9	12,9
HAMPIR TIDAK PERNAH	6	19,4	19,4	32,3
KADANG-KADANG	5	16,1	16,1	48,4
SERING	2	6,5	6,5	54,8
SELALU	14	45,2	45,2	100,0
Total	31	100,0	100,0	

Lampiran : Tabulasi Angket Motivasi Belajar Siswa Setelah Perlakuan

NO	Butiran Angket Post Motivasi Belajar Siswa															Total	F	Kat
	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15			
1	4	4	4	4	3	3	5	5	5	5	4	5	5	5	5	66	88	5
2	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	2	5	3	5	64	85,3333	5
3	3	3	3	4	3	3	3	5	3	5	5	5	5	5	5	60	80	4
4	4	4	5	4	5	2	5	4	4	4	5	4	4	2	4	60	80	4
5	4	4	4	5	3	1	3	5	5	5	5	5	5	5	5	64	85,3333	5
6	4	3	5	5	5	5	3	2	5	5	4	5	5	5	4	65	86,6667	5
7	3	4	4	4	3	2	3	4	5	4	4	4	4	3	4	55	73,3333	4
8	4	3	4	4	3	3	4	5	3	3	4	5	4	3	4	56	74,6667	4
9	3	3	3	4	5	1	3	5	5	5	5	5	5	5	5	62	82,6667	5
10	4	4	5	3	4	4	5	5	4	4	5	3	4	5	4	63	84	5
11	4	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	64	85,3333	5
12	3	4	4	4	5	4	3	5	5	5	5	3	5	4	5	64	85,3333	5
13	4	5	4	5	3	2	4	5	3	5	5	5	3	5	5	61	81,3333	5
14	4	4	5	5	3	1	3	5	3	5	3	3	2	5	5	56	74,6667	4
15	5	5	4	5	5	5	5	4	4	2	3	4	2	5	3	61	81,3333	5
16	4	3	3	4	3	5	5	5	5	5	5	5	3	3	5	63	84	5
17	5	5	4	5	4	1	5	5	5	3	4	5	1	1	5	58	77,3333	4
18	5	5	4	3	4	4	4	4	5	4	5	4	4	3	4	62	82,6667	5
19	3	2	3	3	4	1	3	2	3	5	5	2	1	2	2	41	54,6667	3
20	4	3	5	4	5	3	5	4	4	4	5	2	5	3	4	60	80	4
21	4	4	4	5	4	2	3	4	5	4	4	1	5	4	5	58	77,3333	4
22	5	5	2	4	5	5	2	5	3	5	5	5	5	3	5	64	85,3333	5

23	5	4	3	2	3	5	2	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	5	57	76	4
24	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	4	4	62	82,6667	5
25	3	3	4	4	3	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	61	81,3333	5
26	4	4	5	4	4	1	3	4	4	5	2	2	1	5	4	4	5	4	5	53	70,6667	4
27	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	1	5	4	4	4	63	84	5	
28	3	2	3	2	4	5	2	5	5	5	4	5	1	5	5	5	5	5	56	74,6667	4	
29	4	4	3	4	5	1	3	5	5	5	1	1	5	5	2	5	5	2	53	70,6667	4	
30	4	4	3	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	3	5	5	3	64	85,3333	5	
31	5	4	4	4	4	5	3	5	5	5	5	5	5	3	5	3	5	3	65	86,6667	5	



Lampiran Ditribusi Angket Motivasi Belajar Siswa Setelah Perlakuan

Statistics

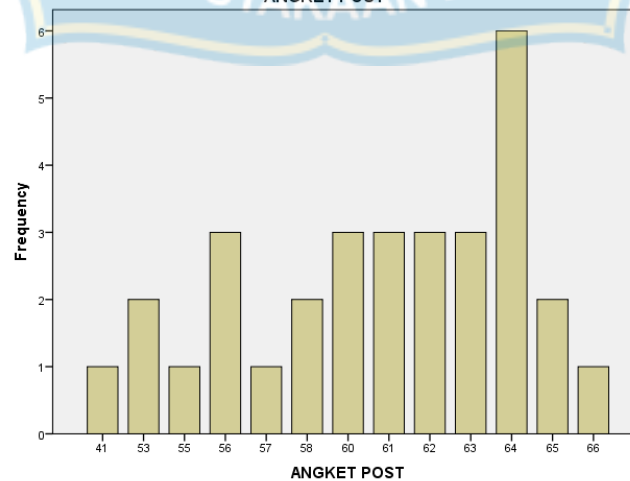
ANGKET POST

N	Valid	31
	Missing	0
Mean		60,03
Median		61,00
Mode		64
Std. Deviation		5,076
Minimum		41
Maximum		66

ANGKET POST

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
41	1	3,2	3,2	3,2
53	2	6,5	6,5	9,7
55	1	3,2	3,2	12,9
56	3	9,7	9,7	22,6
57	1	3,2	3,2	25,8
58	2	6,5	6,5	32,3
60	3	9,7	9,7	41,9
61	3	9,7	9,7	51,6
62	3	9,7	9,7	61,3
63	3	9,7	9,7	71,0
64	6	19,4	19,4	90,3
65	2	6,5	6,5	96,8
66	1	3,2	3,2	100,0
Total	31	100,0	100,0	

ANGKET POST



Lampiran : Kategori Angket Motivasi Setelah Perlakuan

Statistics

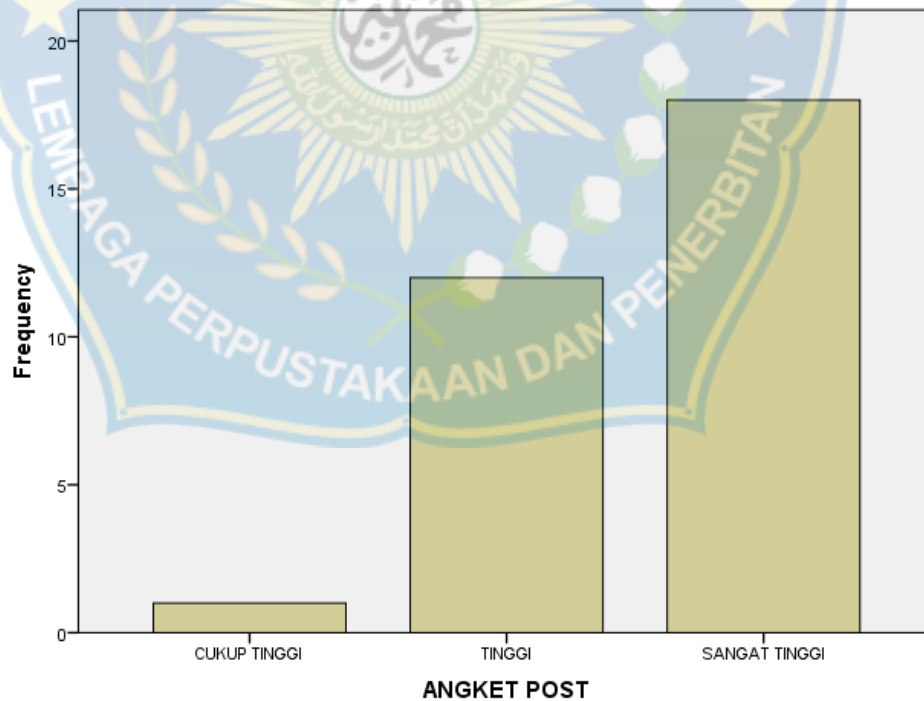
ANGKET POST

N	Valid	31
	Missing	0

ANGKET POST

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid CUKUP TINGGI	1	3,2	3,2	3,2
Valid TINGGI	12	38,7	38,7	41,9
Valid SANGAT TINGGI	18	58,1	58,1	100,0
Total	31	100,0	100,0	

ANGKET POST



Lampiran : Persentase Angket Motivasi Belajar Siswa Setelah Perlakuan

PERNYATAAN 1

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid KADANG-KADANG	7	22,6	22,6	22,6
SERING	18	58,1	58,1	80,6
SELALU	6	19,4	19,4	100,0
Total	31	100,0	100,0	

PERNYATAAN 2

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid HAMPIR TIDAK PERNAH	2	6,5	6,5	6,5
KADANG-KADANG	8	25,8	25,8	32,3
SERING	15	48,4	48,4	80,6
SELALU	6	19,4	19,4	100,0
Total	31	100,0	100,0	

PERNYATAAN 3

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid SELALU	1	3,2	3,2	3,2
KADANG - KADANG	9	29,0	29,0	32,3
HAMPIR TIDAK PERNAH	15	48,4	48,4	80,6
TIDAK PERNAH	6	19,4	19,4	100,0
Total	31	100,0	100,0	

PERNYATAAN 4

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid HAMPIR TIDAK PERNAH	2	6,5	6,5	6,5
KADANG-KADANG	4	12,9	12,9	19,4
SERING	16	51,6	51,6	71,0
SELALU	9	29,0	29,0	100,0
Total	31	100,0	100,0	

PERNYATAAN 5

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid KADANG - KADANG	11	35,5	35,5	35,5
HAMPIR TIDAK PERNAH	10	32,3	32,3	67,7
TIDAK PERNAH	10	32,3	32,3	100,0
Total	31	100,0	100,0	

PERNYATAAN 6

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid SELALU	7	22,6	22,6	22,6

SERING	4	12,9	12,9	35,5
KADANG - KADANG	4	12,9	12,9	48,4
HAMPIR TIDAK PERNAH	6	19,4	19,4	67,7
TIDAK PERNAH	10	32,3	32,3	100,0
Total	31	100,0	100,0	

PERNYATAAN 7

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
HAMPIR TIDAK PERNAH	3	9,7	9,7	9,7
KADANG-KADANG	12	38,7	38,7	48,4
Valid SERING	4	12,9	12,9	61,3
SELALU	12	38,7	38,7	100,0
Total	31	100,0	100,0	

PERNYATAAN 8

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
HAMPIR TIDAK PERNAH	2	6,5	6,5	6,5
Valid SERING	12	38,7	38,7	45,2
SELALU	17	54,8	54,8	100,0
Total	31	100,0	100,0	

PERNYATAAN 9

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
KADANG - KADANG	7	22,6	22,6	22,6
Valid HAMPIR TIDAK PERNAH	7	22,6	22,6	45,2
TIDAK PERNAH	17	54,8	54,8	100,0
Total	31	100,0	100,0	

PERNYATAAN 10

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
TIDAK PERNAH	1	3,2	3,2	3,2
HAMPIR TIDAK PERNAH	2	6,5	6,5	9,7
Valid KADANG-KADANG	3	9,7	9,7	19,4
SERING	10	32,3	32,3	51,6
SELALU	15	48,4	48,4	100,0
Total	31	100,0	100,0	

PERNYATAAN 11

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
TIDAK PERNAH	1	3,2	3,2	3,2
Valid HAMPIR TIDAK PERNAH	1	3,2	3,2	6,5

KADANG-KADANG	2	6,5	6,5	12,9
SERING	8	25,8	25,8	38,7
SELALU	19	61,3	61,3	100,0
Total	31	100,0	100,0	

PERNYATAAN 12

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid SELALU	3	9,7	9,7	9,7
SERING	3	9,7	9,7	19,4
KADANG - KADANG	3	9,7	9,7	29,0
HAMPIR TIDAK PERNAH	9	29,0	29,0	58,1
TIDAK PERNAH	13	41,9	41,9	100,0
Total	31	100,0	100,0	

PERNYATAAN 13

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid TIDAK PERNAH	3	9,7	9,7	9,7
HAMPIR TIDAK PERNAH	2	6,5	6,5	16,1
KADANG-KADANG	4	12,9	12,9	29,0
SERING	7	22,6	22,6	51,6
SELALU	15	48,4	48,4	100,0
Total	31	100,0	100,0	

PERNYATAAN 14

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid TIDAK PERNAH	1	3,2	3,2	3,2
HAMPIR TIDAK PERNAH	3	9,7	9,7	12,9
KADANG-KADANG	9	29,0	29,0	41,9
SERING	5	16,1	16,1	58,1
SELALU	13	41,9	41,9	100,0
Total	31	100,0	100,0	

PERNYATAAN 15

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid HAMPIR TIDAK PERNAH	1	3,2	3,2	3,2
KADANG-KADANG	2	6,5	6,5	9,7
SERING	10	32,3	32,3	41,9
SELALU	18	58,1	58,1	100,0
Total	31	100,0	100,0	

Lampiran : Angket Respon Siswa Terhadap Respon Multimedia

No	Butiran Pernyataan															Total
	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	
1	4	2	4	5	2	5	5	2	2	4	3	4	4	5	4	55
2	5	1	5	4	1	5	4	1	2	4	5	3	5	4	5	54
3	5	2	4	5	2	4	5	2	2	5	4	4	4	5	4	57
4	3	4	4	3	2	4	3	2	5	5	4	4	4	4	3	54
5	5	2	5	4	1	5	4	1	1	5	5	4	3	5	5	55
6	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	4	4	4	51
7	5	1	5	5	3	5	5	1	1	5	5	5	5	4	5	60
8	4	2	5	5	2	5	5	1	2	5	3	4	4	5	4	56
9	5	2	4	5	1	5	5	2	2	5	4	2	5	4	5	56
10	4	2	4	4	2	4	4	3	3	4	5	4	5	5	4	57
11	5	2	5	4	2	2	4	1	2	5	5	5	4	5	4	55
12	4	3	5	5	2	5	4	1	2	5	5	4	5	4	3	57
13	5	4	4	5	1	5	5	1	1	4	5	4	5	3	4	56
14	4	1	4	5	1	4	4	2	3	4	4	5	4	5	5	55
15	4	2	5	4	2	4	4	1	4	4	4	4	5	5	4	56
16	5	2	4	5	2	5	5	2	1	5	5	5	4	3	4	57
17	5	1	4	5	2	4	5	1	2	4	5	4	5	4	5	56
18	4	2	5	4	1	4	4	3	3	4	4	3	3	5	4	53
19	5	3	4	5	3	5	5	1	1	5	4	4	4	5	4	58
20	5	2	4	5	2	5	3	2	2	5	4	5	4	4	5	57
21	5	3	5	3	2	4	3	3	2	4	5	2	3	4	4	52
22	4	2	4	5	2	5	5	2	2	4	5	4	5	4	5	58
23	5	2	5	4	1	5	3	2	1	5	4	2	5	5	4	53

24	4	2	4	4	5	3	4	4	1	4	4	5	4	4	4	57
25	5	3	5	4	4	2	5	4	1	2	4	5	4	5	4	58
26	5	3	3	2	2	3	3	5	1	3	3	3	4	5	4	49
27	4	4	3	2	2	2	5	4	4	2	5	5	4	4	4	55
28	5	1	2	4	1	1	5	1	2	1	5	5	5	5	5	52
29	5	3	4	3	3	2	4	5	1	3	4	5	2	4	1	51
30	4	3	5	3	3	1	5	5	3	2	5	4	3	5	5	58
31	5	2	5	5	5	1	5	5	2	1	5	5	5	5	5	61
JUMLAH																
1719																





Lampiran : Perhitungan Uji Hipotesis Statistik

A. Menentukan Hipotesis Statistik

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \geq \mu_2$$

Keterangan:

μ_1 :rata-rata motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA sebelum diberi perlakuan

μ_2 : rata-rata motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA setelah diberi perlakuan

B. Menentukan t_{tabel}

Untuk mencari t_{tabel} karena hipotesisnya satu pihak, maka untuk menentukan

$$t_{tabel} = t_{(1-\alpha), (dk)}$$

$$\text{Dengan } dk = n - 1 = 31 - 1 = 30$$

Pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ diperoleh $t_{tabel} = 2,042$

C. Menentukan t_{hitung}

No	Nama	Motivasi Belajar siswa		d	D2
		Sebelum	Sesudah		
1.	Ainun Hasri	39	66	27	729
2.	Al-hamzinar	38	64	26	676
3.	Al-mutmainnah	37	60	23	529
4.	Andi Syafiqah Ramadhani. N	30	60	30	900
5.	Anggi Jafar	43	64	21	441
6.	Artika Maharani. W	43	65	22	484
7.	Hilyatun Aulia	38	55	17	289

8.	Inayah Fitri Rahmadani	45	56	11	121
9.	Nurainun Istiqamah Hidayat	32	62	30	900
10.	Nur Istiqama. M	46	63	17	289
11.	Nursalsafira Irfan	36	64	28	784
12.	Sanita Putri	38	64	26	676
13.	Sitti Nauwrah Nazhifah. A	44	61	17	289
14.	Sri Indah	38	56	18	324
15.	Ayu Andira	40	61	21	441
16.	Agung Pratama	44	63	19	361
17.	Ahmad Aulia Zakaria	43	58	15	225
18.	Ananda Jibril	44	62	18	324
19.	Muhammad Hidayah	33	41	8	64
20.	Intan Nurfitri	40	60	20	400
21.	Muh.imam Triananda	43	58	15	225
22.	Muh Jusri	44	64	20	400
23.	Muh Nur fadil	45	57	12	144
24.	Nur Alddiansyah arfah	41	62	21	441
25.	Ryan Fajri	39	61	22	484
26.	Munawir	34	53	19	361
27.	Hasbullah	41	63	22	484
28.	M. Imran	32	56	24	576
29.	Nur Insani Amir	39	53	14	196
30.	Hasrah	38	64	26	676
31.	Nurul Aksani	39	65	26	676
Jumlah		1226	1861	Σ635	Σ13909

$$\bar{d} = \frac{\sum d}{n} = \frac{635}{31} = 20,48$$

$$\begin{aligned}
 Sd &= \sqrt{\frac{\sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n}}{n-1}} \\
 &= \sqrt{\frac{13909 - \frac{(635)^2}{31}}{30}} \\
 &= \sqrt{\frac{13909 - \frac{403225}{31}}{30}} \\
 &= \sqrt{\frac{901,75}{30}} \\
 &= \sqrt{30,05} \\
 &= 5,48 \\
 t_{hitung} &= \frac{\bar{d}}{sd/\sqrt{n}} = \frac{20,43}{5,48/\sqrt{31}} = \frac{20,48}{0,98} = 20,89
 \end{aligned}$$

D. Kriteria Pengujian

Kriteria pengujian untuk uji hipotesis statistik sebagai berikut:

Jika harga $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Jika harga $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima

E. Kesimpulan

Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $20,89 > 2,042$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Lampiran Titik Persentase Distribusi t

D.F.	TINGKAT SIGNIFIKANSI						
Dua sisi	20%	10%	5%	2%	1%	0,2%	0,1%
Satu sisi	10%	5%	2,5%	1%	0,5%	0,1%	0,05%
1	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657	318,309	636,619
2	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925	22,327	31,599
3	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841	10,215	12,924
4	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604	7,173	8,610
5	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032	5,893	6,869
6	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707	5,208	5,959
7	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499	4,785	5,408
8	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355	4,501	5,041
9	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250	4,297	4,781
10	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169	4,144	4,587
11	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106	4,025	4,437
12	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055	3,930	4,318
13	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012	3,852	4,221
14	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977	3,787	4,140
15	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947	3,733	4,073
16	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921	3,686	4,015
17	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898	3,646	3,965
18	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878	3,610	3,922
19	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861	3,579	3,883
20	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845	3,552	3,850
21	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831	3,527	3,819
22	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819	3,505	3,792
23	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807	3,485	3,768
24	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797	3,467	3,745
25	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787	3,450	3,725
26	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779	3,435	3,707
27	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771	3,421	3,690
28	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763	3,408	3,674
29	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756	3,396	3,659
30	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750	3,385	3,646
31	1,309	1,696	2,040	2,453	2,744	3,375	3,633
32	1,309	1,694	2,037	2,449	2,738	3,365	3,622
33	1,308	1,692	2,035	2,445	2,733	3,356	3,611
34	1,307	1,691	2,032	2,441	2,728	3,348	3,601
35	1,306	1,690	2,030	2,438	2,724	3,340	3,591
36	1,306	1,688	2,028	2,434	2,719	3,333	3,582
37	1,305	1,687	2,026	2,431	2,715	3,326	3,574
38	1,304	1,686	2,024	2,429	2,712	3,319	3,566
39	1,304	1,685	2,023	2,426	2,708	3,313	3,558
40	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704	3,307	3,551

Lampiran: Story Board

NO	KETERANGAN	VISUAL	AUDIO
1.	Opening	Animasi 3D: Bintang Insert Text: Welcome To Multimedia Pembelajaran Judul: Tata Surya Image (sound & close) Intro	Musik Instrumen
2.	Menu Program Latar/Baground Berubah	Menu Utama (efect button): Kompetensi Dasara Tujuan Pembelajaran Materi Evaluasi Tentang Profil Judul: Multimedia Pembelajaran Tata Surya Image (sound & close)	Musik Instrumen
3.	Kompetensi Dasar	Menjelaskan Tentang Kompetensi Dasar Judul: Multimedia Pembelajaran Tata Surya Image (Pana, Sound)	Musik Instrumen
4.	Indikator & Tujuan Pembelajaran	Menjelaskan Tentang Tujuan Pembelajaran Judul: Tata Surya Multimedia Pembelajaran Pemanasan Image (sound & pana)	Musik Instrumen
5.	Materi	Menjelaskan Tentang Materi: Tata Surya Kondisi Bumi Kondisi Bulan Gerhana Judul: Multimedia Pembelajaran Tata Surya Image (sound & pana)	Musik Instrumen
6.	Video	Menjelaskan Tentang Video: Video 1 Judul: Multimedia Pembelajaran Tata Surya Image (sound & back)	Musik Instrumen Musik Video
7.	Evaluasi	Menjelaskan Tentang Evaluasi Insert Text: Welcome To Evaluasi Judul:	Musik Instrumen

		Multimedia Pembelajaran Tata Surya Image (sound & back) Intro	
8.	Profil	Menjelaskan Tentang Profil Programmer: Nama Nim Kelas Universitas Muhammadiyah Makassar Judul: Multimedia Pembelajaran Tata Surya Image (sound & back)	Musik Instrumen



Lampiran : Screenshoot Media Pembelajaran



Planet Luar

Planet luar disebut juga dengan planet Jovian. Planet Jovian adalah planet yang letaknya jauh dengan Matahari, berukuran besar, memiliki banyak satelit, dan sebagian besar tersusun dari bahan ringan. Seperti hidrogen, helium, metana, dan amonia. Planet-planet dalam dan luar dipisahkan oleh sabuk asteroid. Planet luar terdiri atas Jupiter, Saturnus, Uranus, dan Neptunus.

Meteoroid

Meteoroid adalah potongan batu atau puing-puing logam (yang mengandung unsur besi dan logam) yang bergerak di luar angkasa.

Ketika meteoroid tertarik oleh gravitasi bumi, maka sebelum sampai di Bumi, meteoroid akan bergesekan dengan atmosfer Bumi. Gesekan tersebut akan menghasilkan panas dan membakar meteoroid tersebut. Meteoroid yang habis terbakar oleh atmosfer bumi disebut Meteor. Apabila meteoroid tidak habis terbakar oleh atmosfer bumi dan jatuh ke bumi disebut meteorit.

Komet

Komet berasal dari Bahasa Yunani, yaitu artinya berambut panjang. Komet adalah benda langit yang mengelilingi Matahari dengan orbit yang sangat lonjong. Komet ini terdiri atas debu, partikel batu yang bercampur dengan es, metana, dan amonia.

Bagian-bagian komet, yaitu sebagai berikut:

- Inti komet, yaitu bagian komet yang berukuran kecil, padat, tersusun dari debu dan gas.
- Koma, yaitu daerah kabut di di sekitar inti.
- Ekor Komet, bagian komet yang berukuran lebih panjang. Arah ekor komet selalu menjauhi matahari dikarenakan dorongan yang berasal dari angin dan radiasi matahari.

Asteroid

Asteroid adalah potongan-potongan batu yang mirip dengan materi penyusun planet. Sebagian besar asteroid terletak di daerah antara orbit Mars dan Jupiter yang disebut sabuk Asteroid.

Bagaimana Bentuk Bumi..?

Apa Itu Rotasi Bumi..?

Apa Itu Revolusi Bumi..?

Kondisi Bumi

Bentuk Bumi

Selama bertahun-tahun para pelaut mengamati bahwa hal yang pertama kali mereka lihat di laut adalah puncak kapal. Hal ini menunjukkan bahwa Bumi berbentuk bulat. Begitu pula pada tahun 1522, Magelhaen telah membuktikan bahwa Bumi berbentuk bulat. Waktu itu dia mengadakan pelayaran dengan arah lurus, kemudian dia berhasil kembali ke tempat awal dia berlayar.

Astronot telah melihat dengan jelas bentuk Bumi. Astronot dari atas melihat bahwa terdapat sedikit tonjolan di khatulistiwa, dan terdapat bagian Bumi yang rata di bagian kutubnya. Hal ini menunjukkan bahwa bentuk Bumi tidak benar-benar bulat, akan tetapi sedikit lonjong. Bumi berdiameter 12.742 km.

Rotasi Bumi

Rotasi bumi adalah perputaran bumi pada porosnya. Sedangkan kala rotasi bumi adalah waktu yang diperlukan bumi untuk sekali berputar pada porosnya, yaitu 23 jam 56 menit. Bumi berotasi dari barat ke timur. Aktivitas yang telah kamu lakukan adalah salah satu akibat dari rotasi bumi, yaitu terjadinya siang dan malam.

Adapun akibat lain dari rotasi bumi ialah gerak semu matahari, perbedaan waktu, pembelokan arah angin, dan pembelokan arah arus laut.

Revolusi Bumi

Revolusi bumi adalah perputaran (peredaran) bumi mengelilingi matahari. Kala revolusi bumi adalah waktu yang diperlukan oleh bumi untuk sekali berputar mengelilingi matahari, yaitu 365,25 hari atau 1 tahun. Bumi berevolusi dengan arah yang berlawanan dengan arah perputaran jarum jam. Akibat dari revolusi bumi, yaitu sebagai berikut:

- Terjadinya gerak semu tahunan matahari
- Perbedaan lamanya siang dan malam
- Pergantian Musim

KONDISI BULAN

Bulan adalah benda langit yang terdekat dengan bumi sekaligus merupakan satelit bumi. Karena bulan merupakan satelit, maka bulan tidak dapat memancarkan cahaya matahari. sebagaimana dengan bumi yang berputar dan mengelilingi matahari, bulan juga berputar dan mengelilingi bumi.

BENTUK BULAN

Bulan berbentuk bulat mirip seperti planet. Permukaan bulan berupa dataran kering dan tandus, banyak kawah, dan juga terdapat pegunungan dan dataran tinggi.

Bulan tidak memiliki atmosfer, sehingga sering terjadi perubahan suhu yang sangat drastis. Selain itu, bunyi tidak dapat merambat, tidak ada siklus air, tidak ditemukan makhluk hidup, dan sangat gelap gulita.

Bulan melakukan tiga gerakan sekaligus, yaitu rotasi, revolusi, dan bergerak bersama-sama dengan bumi untuk mengelilingi matahari. Kala rotasi bulan sama dengan kala revolusinya terhadap bumi, yaitu 27,3 hari. Oleh karena itu, permukaan bulan yang menghadap ke bumi selalu sama.

Gerhana

Gerhana terjadi ketika posisi Bulan dan Bumi menghalangi sinar Matahari, sehingga Bumi atau Bulan tidak mendapatkan sinar Matahari. Gerhana juga merupakan akibat dari pergerakan Bulan. Ada dua jenis gerhana, yaitu gerhana Matahari dan gerhana Bulan.

Gerhana Matahari

Gerhana Matahari terjadi ketika bayangan bulan bergerak menutupi permukaan bumi. Dimana posisi bulan berada di antara matahari dan bumi, dan ketiganya terletak dalam satu garis. Gerhana matahari terjadi pada waktu bulan baru. Akibat ukuran bulan lebih kecil dibandingkan bumi atau matahari, maka terjadi tiga kemungkinan gerhana, yaitu sebagai berikut.

- Gerhana Matahari Total, terjadi pada daerah-daerah yang berada di bayangan inti (umbra), sehingga cahaya matahari tidak tampak sama sekali. Gerhana Matahari total terjadi hanya sekitar 6 menit.
- Gerhana Matahari Cincin, terjadi pada daerah yang terkena lanjutan umbra, sehingga matahari kelihatan seperti cincin.
- Gerhana Matahari sebagian, terjadi pada daerah-daerah yang terletak di antara umbra dan panumbra (bayangan kabur), sehingga matahari

Gerhana Bulan

Gerhana Bulan terjadi ketika bulan memasuki bayangan bumi. Gerhana bulan hanya dapat terjadi pada saat bulan purnama. Gerhana bulan terjadi apabila bumi berada diantara Matahari dan Bulan. Pada waktu seluruh bagian Bulan masuk dalam daerah umbra Bumi, maka terjadi gerhana bulan total. Proses Bulan berada dalam panumbra dapat mencapai 6 jam, dan dalam umbra hanya sekitar 40 menit.

Umbra adalah bayangan gelap yang terbentuk selama terjadinya gerhana. Panumbra adalah bayangan kabur (remang-remang) yang terbentuk selama terjadinya gerhana.

Mapel IPA Kelas VII
"TATA SURYA"

Quiz

Welcome To Quiz

GO

Mapel IPA Kelas VII
"TATA SURYA"

Quiz

1. Terjadi siang dan malam disebabkan oleh suatu perubahan posisi bumi yang dinamakan.....?

- Rotasi bumi
- Rotasi bulan
- Revolusi bumi
- Revolusi bulan

Mapel IPA Kelas VII
"TATA SURYA"

Quiz

		SKOR
BENAR	2	20
SALAH	8	

kamu belum berhasil

Lampiran : Dokumentasi



Proses Pembelajaran





Pembagian Angket





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. (0411) 860 132 Makassar 90221/http://www.fkip-unimuh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

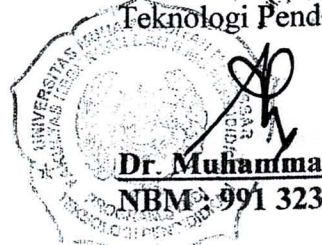
Nama : RUKMANA S
NIM : 10531228215
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 1 Bontonompo
Pembimbing : 1. Dr.H. Andi Sukri Syamsuri.,M.Hum
2. Nasir, S.Pd.,M.Pd

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1	04/07/2019	1. Sampul, Abstrak	
2	12/07/2019	1. Tata Cara penulisan 2. Kajian Teori, Kerangka Pikir	
3	16/07/2019	Bab III. Tata Cara penulisan Daftar Pustaka	

Catatan:

Mahasiswa hanya dapat mengikuti Ujian Skripsi jika sudah konsultasikan ke dosen pembimbing minimal 3 kali.

Makassar, 2019
Ketua Prodi
Teknologi Pendidikan



Dr. Muhammad Nawir, M.Pd.

NBM: 991 323



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. (0411) 860 132 Makassar 90221/http://www.fkip-unimuh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : RUKMANA. S
NIM : 10531228215
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 1 Bontonompo
Pembimbing : 1. Dr.H. Andi Sukri Syamsuri.,M.Hum
2. Nasir, S.Pd.,M.Pd

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1.	20/06/2019	1. Tata Cara Penulisan 2. Kajian Teori	
2.	01/07/2019	1. Abstrak 2.	
3.	13/07/2019	1. Lanjutkan Bagian Dapa Skripsi (Abstrak ke DP) 2. Hasil pendit - Belan menjelaskan Penulisan masalah 3. Tabel / Daftar Isi pendit - di Anetori kembali	
4.	20/07/2019		

Catatan:

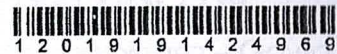
Mahasiswa hanya dapat mengikuti Ujian Skripsi jika sudah konsultasikan ke dosen pembimbing minimal 3 kali.

Makassar, 2019
Ketua Prodi
Teknologi Pendidikan

Dr. Muhammad Nawir, M.Pd.

NBM 991 323





PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN

Nomor : 14702/S.01/PTSP/2019
Lampiran :
Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth.
Bupati Gowa

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 1106/05/C.4-VIII/IV/1440/2019 tanggal 18 April 2019 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : **RUKMANAS**
Nomor Pokok : 10531228215
Program Studi : Pend. Teknologi
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa(S1)
Alamat : Jl. Slt Alauddin No. 259, Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul :

" PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 1 BONTONOMPO "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **29 April s/d 20 Juni 2019**

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 : 22 April 2019

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU
PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN
Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu

A. M. YAMIN, SE., MS.

Pangkat : Pembina Utama Madya
Nip : 19610513 199002 1 002

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





PEMERINTAH KABUPATEN GOWA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jln. Masjid Raya No. 30. Telepon. 884637. Sungguminasa – Gowa

Sungguminasa, 25 April 2019

K e p a d a

Yth. Ka. SMP Negeri 1 Bontonompo

Nomor: 070/ 425 /BKB.P/2019

Lamp : -

Perihal : Rekomendasi Penelitian

Di-

Tempat

Berdasarkan Surat Badan Koordinasi Penanaman Modal Daerah Provinsi Sul-Sel Nomor: 14702/S.01/PTSP/2019 tanggal 22 April 2019 tentang Rekomendasi Penelitian

Dengan ini disampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa yang tersebut di bawah ini:

Nama : **RUKMANA. S**
Tempat/Tanggal Lahir : Mala-Mala, 04 Agustus 1997
Jenis kelamin : Perempuan
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S1)
Alamat : Jl. Karaeng Bontotangga 2

Bermaksud akan mengadakan Penelitian/Pengumpulan Data dalam rangka penyelesaian Skripsi/Tesis di wilayah/tempat Bapak/Ibu yang berjudul **"PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 1 BONTONOMPO"**

Selama : 29 April s/d 20 Juni 2019
Pengikut : Tidak Ada

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan tersebut dengan ketentuan :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan kepada yang bersangkutan harus melapor kepada Bupati Cq. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab.Gowa;
2. Penelitian/Pengambilan Data tidak menyimpang dari izin yang diberikan.;
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Menyerahkan 1 (satu) Eksemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Gowa Cq. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab.Gowa.

Demikian disampaikan dan untuk lancarnya pelaksanaan dimaksud diharapkan bantuan seperlunya.

An. **BUPATI GOWA**
KEPALA BADAN,



Tembusan :

1. Bupati Gowa (sebagai laporan);
2. Ka. Dinas Pendidikan Kab. Gowa;
3. Ketua LP3M UNISMUH Makassar;
4. Yang bersangkutan;



**PEMERINTAH KABUPATEN GOWA
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI I BONTONOMPO**

Alamat : JL.Pendidikan No.16 Tamallayang Kec.Bontonompo Kode Pos 92153

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
NOMOR : 130.4/DISDIK-GW/SMP.08/WS/2019
TANGGAL : 30 juni 2019

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SMP Negeri 1 Bontonompo Kabupaten Gowa; berdasarkan Surat dari Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik dan Linmas Kab.Gowa nomor : 070/425/BKB.P/2019 Tanggal 25 April 2019 menerangkan bahwa :

N a m a : RUKMANA.S
Tempat dan tanggal lahir : Mala-Mala, 04 Agustus 1997
Pekerjaan : Mahasiswa (S1)
Alamat : Jl.Karaeng Bontotangga 2

Telah mengadakan penelitian pada SMP Negeri 1 Bontonompo Kab.Gowa dari tanggal 29 April s/d 20 juni 2019 dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul ;

“ PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI I BONTONOMPO “

Demikian surat keterangan ini kami berikan untuk dipergunakan seperlunya.



DRS. H.ABD. AZIZ.MM
NIP. 196407041989031027

RIWAYAT HIDUP



Rukmana S. Dilahirkan Di Mala-mala pada tanggal 04 Agustus 1997, dari pasangan Ayahanda Sufarman dan Ibunda Juhrah. Penulis masuk sekolah dasar pada tahun 2004 di SD Negeri 1 Mala-mala dan tamat tahun 2009, tamat SMP Negeri 1 Kodeoha tahun 2012, dan tamat SMA Negeri 1 Kodeoha tahun 2015. Pada tahun yang sama (2015), penulis melanjutkan pendidikan pada program Strata 1 (S1) Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

