

**PENGARUH SUMBER BELAJAR INTERAKTIF POWERPOINT TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X DI SMK NEGERI 1 PEKANBARU**

Indah Silvia¹, Gimin², Supentri³

¹PPKn FKIP Universitas Riau,

²PPKn FKIP Universitas Riau,

³PPKn FKIP Universitas Riau

¹indah.silvia3696@student.unri.ac.id, ²gimin@lecturer.unri.ac.id,

³supentri@lecturer.unri.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by Interactive PowerPoint, which is included as a learning resource where interactive PowerPoint can make students active. This is because the Interactive Power Point contains slides containing PPKn learning material which not only contains material but also contains practice questions which are useful for measuring how successful this Interactive Power Point is. The advantage of this Interactive Power Point is that it doesn't use a lot of internet quota because it doesn't require streaming, the learning material is prepared concisely, clearly and interestingly, this interactive Power Point also hones students' abilities where students can learn independently so that learning can be carried out using a student learning center. This research method uses a quantitative experimental method using two classes, namely the control class and the experimental class.

Keywords: learning resources, powerpoint, learning motivation

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh PowerPoint Interaktif termasuk ke dalam sumber belajar dimana di dalam Power point interaktif dapat membuat siswa menjadi aktif. Hal ini dikarenakan pada Power Point Interaktif berisikan slide-slide yang bermuat materi pembelajaran PPKn yang tidak hanya memuat materi tetapi juga memuat soal-soal latihan yang berguna untuk mengukur bagaimana Power Point Interaktif ini berhasil. Kelebihan dari Power Point Interaktif ini adalah tidak menggunakan banyak kuota internet karena tidak dibutuhkan streaming, materi pembelajaran disusun secara ringkas dan jelas serta menarik, Power point interaktif ini juga mengasah kemampuan siswa dimana siswa dapat belajar secara mandiri sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan dengan *student center learning*. Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan menggunakan dua kelas yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen. Instrumen pengumpulan

data yang digunakan pada penelitian ini yaitu kuesioner yang terdiri dari 41 butir pernyataan.

Kata Kunci: sumber belajar, kata powerpoint, motivasi belajar

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh PowerPoint Interaktif termasuk ke dalam sumber belajar dimana di dalam Power point interaktif dapat membuat siswa menjadi aktif. Hal ini dikarenakan pada Power Point Interaktif berisikan slide-slide yang bermuat materi pembelajaran PPKn yang tidak hanya memuat materi tetapi juga memuat soal-soal latihan yang berguna untuk mengukur bagaimana Power Point Interaktif ini berhasil. Kelebihan dari Power Point Interaktif ini adalah tidak menggunakan banyak kuota internet karena tidak dibutuhkan streaming, materi pembelajaran disusun secara ringkas dan jelas serta menarik, Power point interaktif ini juga mengasah kemampuan siswa dimana siswa dapat belajar secara mandiri sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan dengan *student center learning*, sumber belajar ini juga dapat menjadi solusi bagi siswa yang tidak mempunyai buku paket, Power point interaktif dapat menjadi solusi bagi pelaksanaan pembelajaran

tatap muka terbatas sehingga siswa dapat belajar saat tidak masuk sekolah.

Motivasi merupakan salah satu faktor yang menentukan keaktifan dalam pembelajaran. Siswa akan sungguh-sungguh dalam belajar bila memiliki motivasi yang tinggi. Dengan demikian, siswa akan belajar dengan baik apabila terdapat motivasi, baik motivasi dari dalam dirinya maupun dari luar. Dalam Kamus Bahasa Indonesia disebutkan bahwa motivasi adalah dorongan atau kecenderungan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar melakukan tindakan dengan tujuan tertentu. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Sumber Belajar Interaktif PowerPoint terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X di SMK NEGERI 1 Pekanbaru.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah ada pengaruh antara sumber belajar interaktif *PowerPoint* terhadap motivasi belajar siswa kelas X di SMK Negeri 1 Pekanbaru. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh sumber belajar interaktif

powerpoint dengan motivasi belajar siswa di SMK Negeri 1 Pekanbaru. Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah penelitian ini diharapkan dapat Menambah Dan Mengembangkan Pengetahuan Tentang sumber belajar interaktif powerpoint dengan motivasi belajar siswa di SMK Negeri 1 Pekanbaru. Manfaat praktis yaitu sebagai referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh sumber belajar interaktif powerpoint dengan motivasi belajar siswa di SMK Negeri 1 Pekanbaru. Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah penelitian ini diharapkan dapat Menambah Dan Mengembangkan Pengetahuan Tentang sumber belajar interaktif powerpoint dengan motivasi belajar siswa di SMK Negeri 1 Pekanbaru. Manfaat praktis yaitu sebagai referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang tersedia di lingkungan kegiatan belajar yang dapat berfungsi untuk membantu pencapaian yang baik secara langsung maupun tidak langsung, sebagian atau secara keseluruhan. Sedangkan menurut pendapat AECT, sumber belajar diartikan sebagai semua

sumber, baik berupa data, orang maupun wujud tertentu yang dapat digunakan oleh anak didik dalam kegiatan belajar. Dalam kegiatan belajar tersebut, sumber belajar dapat digunakan baik secara terpisah maupun terkombinasi sehingga mempermudah anak didik dalam mencapai tujuan belajarnya.

Selain pengertian sumber belajar diatas diuraikan pengertian sumber belajar dari pendapat para ahli yakni:

Sudjana (2012:130) sumber belajar dapat diartikan secara sempit dan secara luas, dalam pengertian sempit sumber belajar dapat diarahkan pada bahan-bahan cetak. Sedangkan secara luas tidak lain adalah daya yang bisa dimanfaatkan guna kepentingan proses pembelajaran, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Hamalik sumber belajar adalah semua sumber yang dapat dipakai oleh peserta belajar, baik secara individual maupun kelompok untuk memudahkan terjadinya proses belajar.

Suratno berpendapat bahwa sumber belajar adalah semua sumber yang dapat digunakan oleh pelajar baik secara terpisah maupun dalam bentuk gabungan, biasanya dalam situasi informasi, untuk memberikan fasilitas belajar. Sumber itu meliputi pesan, orang, bahan, peralatan, teknik dan tata tempat.

Subandijah menjelaskan bahwa sumber belajar pada dasarnya merupakan suatu daya yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan proses belajar mengajar, baik langsung ataupun tidak, baik sebagian atau keseluruhan. Sedangkan menurut Ahmad Rohani dan Abu Ahmadi menjelaskan bahwa sumber belajar adalah suatu daya kemampuan yang dapat dimanfaatkan dan digunakan dalam proses belajar mengajar baik secara langsung maupun tidak langsung, baik yang dipersiapkan maupun yang tidak dipersiapkan sehingga lebih mudah dan mendukung proses atau kegiatan pengajaran secara lebih efektif dalam upaya pencapaian tujuan belajar mengajar.

Dari beberapa pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang ada di sekitar lingkungan dan dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran, baik yang dapat dipergunakan, Rusman (2012:130) :

- a. Sumber belajar mempunyai daya atau kekuatan yang dapat memberikan sesuatu yang kita perlukan dalam proses pengajaran.
- b. Sumber belajar dapat merubah perilaku yang lebih baik, sesuai dengan tujuan. Namun, jika

menggunakan sumber belajar dapat membuat seseorang berbuat dan bersifat negatif maka sumber belajar tersebut tidak dapat disebut sebagai sumber belajar. Contohnya setelah seseorang menonton video dari youtube, ada isi atau pesan dari video tersebut mempunyai dampak negatif terhadap dirinya maka video tersebut bukanlah sumber belajar.

c. Sumber belajar dapat dipergunakan secara individu (terpisah), tetapi tidak dapat digunakan secara kombinasi (gabungan). Contohnya sumber belajar material dapat dikombinasikan dengan *devices* dan strategi (metode).

d. Sumber belajar secara bentuk dapat dibedakan menjadi dua, yaitu sumber belajar yang dirancang (*by designed*), dan sumber belajar yang tinggal pakai (*by utilization*). Sumber belajar yang dirancang adalah sesuatu yang memang dari awal dirancang untuk keperluan belajar. Sedangkan sumber belajar yang tinggal pakai sesuatu yang pada mulanya tidak dimaksudkan untuk kepentingan belajar, tetapi kemudian dimanfaatkan untuk

kepentingan belajar. Ciri utama sumber belajar yang tinggalkakai adalah tidak terstruktur dalam bentuk isi yang sistematis, tidak memiliki tujuan pembelajaran yang ekspilit, hanya digunakan untuk tujuan tertentu dan bersifat insidental, dan dapat dipergunakan untuk berbagai tujuan pembelajaran yang relevan dengan sumber belajar tersebut.

2. Fungsi Sumber Belajar

Menurut Iskandar Proses pembelajaran memiliki hubungan yang sangat erat dengan sumber belajar begitupun dengan fungsi dari sumber belajar yang memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Menambah produktifitas pembelajaran dengan cara:

- a) Memudahkan laju belajar.
- b) Mengingatkan dan membantu guru untuk menggunakan waktu secara lebih baik.
- c) Mengurangi kesulitan guru dalam memberikan informasi, sehingga dapat lebih banyak membina dan meningkatkan semangat belajar.

2. Memberikan kemungkinan pembelajaran yang sifatnya lebih perseorangan, meliputi:

a) Dapat membantu mengurangi fungsi kontrol guru yang kaku dan tradisional.

b) siswa diberikan kesempatan untuk berkembang sesuai dengan kemampuannya.

3. Memberikan dasar-dasar yang lebih ilmiah bagi pembelajaran, meliputi:

- a) Program pembelajaran dirancang dengan lebih sistematis.
- b) Melakukan upaya penelitian guna mengembangkan bahan pengajaran.

4. Menambah proses pematapan pengajaran, Meliputi:

a) Meningkatkan kemampuan manusia dengan sumber daya berupa media komunikasi.

b) Menyajikan data dan informasi secara jelas dan konkret.

5. Adanya belajar dengan cara seketika, meliputi:

a) Mengurangi tingkat perbedaan antara pembelajaran yang bersifat verbal dan abstrak dengan kenyataan yang sifatnya konkret.

- b) Memberikan ilmu pengetahuan dengan cara spontan. Memberikan penyampaian pembelajaran dalam lingkup luas, dengan memberikan informasi yang dapat menuju batas geografis.

3. Macam-macam Sumber Belajar

Association for Educational Communication and Technology (AECT) Tahun 1997 mengklasifikasikan sumber belajar berupa berbagai sumber atau semua sumber baik berupa data, orang, dan wujud tertentu yang dapat digunakan siswa dalam belajar, baik secara terpisah maupun terkombinasi sehingga mempermudah siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yakni (Sitepu, 2014:19)

1. Orang (*People*)

Setiap orang pada dasarnya dapat dijadikan sebagai sumber belajar, akan tetapi pada umum dapat dibedakan menjadi dua kelompok. Pertama, kelompok orang yang dirancang khusus sebagai sumber belajar utama yang dididik secara profesional untuk mengajar, seperti guru, instruktur, konselor, widyaiswara. Termasuk dalam hal ini kepala sekolah, teknisi sumber belajar, pustakawan, laboran, dan lain-lain. Kelompok yang kedua merupakan orang yang memiliki profesi selain tenaga yang berada di lingkungan pendidikan dan profesinya tidak terbatas. Misalnya tenaga kesehatan, politisi, pertanian, arsitek, teknologi, polisi, pengusaha, lawyer, dan yang lainnya (Wina Sanjaya, 2015:228-230)

2. Pesan (*Message*)

Sumber belajar yang berupa pesan meliputi pesan formal, yaitu pesan yang dikeluarkan oleh lembaga resmi, seperti pesan yang disampaikan guru dalam situasi pembelajaran atau pesan yang dikeluarkan oleh pemerintahan. Pesan-pesan ini selain disampaikan secara lisan juga dibuat dalam bentuk dokumen, seperti kurikulum, peraturan pemerintah, perundangan, satuan pembelajaran, silabus, dan sebagainya. Sedangkan pesan non formal yaitu pesan yang ada di lingkungan masyarakat luas yang dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran, misalnya legenda, ceramah oleh tokoh masyarakat dan ulama, cerita rakyat, prasasti, kitab-kitab kuno, relief-relief pada candi, dan peninggalan sejarah lainnya (Wina Sanjaya, 2015:228-230)

3. Bahan (*Materials*)

Bahan merupakan sumber belajar yang tersusun dalam suatu format yang digunakan untuk menyimpan pesan pembelajaran, seperti: Buku teks Buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar. Modul adalah satu kesatuan bahan pembelajaran yang dapat dipelajari oleh peserta didik secara mandiri. Film pendidikan merupakan suatu kemasan cerita yang memiliki tujuan yang jelas untuk memberikan suatu tontonan

berdasarkan realitas kehidupan masyarakat. Program Slide adalah lembar jawaban pada microsoft, atau yang ditulis pages. Slide bisa digunakan dalam MS *PowerPoint* digunakan sebagai lembar persentase atau lembar kerjanya. Dapat di inovasikan atau dikreasikan pada lembaran slide dengan animasi/video/gambar (Wina Sanjaya, 2015:228-230).

4. Alat (*Device*)

Definisi Alat dalam hal ini adalah benda-benda yang berbentuk fisik sering disebut juga dengan perangkat keras (*hardware*). Alat ini berfungsi menyajikan bahan-bahan sumber belajar di atas. Di dalamnya ada slide projector, multimedia projector, OHP, film tape recorder, opaque projector, dan sebagainya (Wina Sanjaya, 2015:228-230).

5. Teknik (*Technic*)

Definisi Teknik yang dimaksud adalah cara atau langkah-langkah yang digunakan oleh seseorang dalam memberikan pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran. Di dalamnya mencakup ceramah, sosiodrama (*roleplay*), permainan/simulasi, tanya jawab, dan sebagainya (Wina Sanjaya, 2015:228-230).

6. Latar (*Setting*)

Definisi latar adalah lingkungan yang berada di dalam sekolah maupun lingkungan yang berada di luar sekolah, baik yang sengaja dirancang maupun yang tidak sengaja dirancang. Kemudian secara khusus disiapkan untuk pembelajaran termasuk di dalamnya adalah ruang kelas, pengaturan ruang, lapangan sekolah, pencahayaan, perpustakaan, laboratorium, tempat workshop, halaman sekolah, kebun sekolah, dan sebagainya (Wina Sanjaya, 2015:228-230).

E. Mulyasa (2017:183), manfaat sumber belajar secara umum adalah sebagai berikut:

1. Suatu pembuka jalan dan pengembangan wawasan terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan.
2. Sebagai pemandu materi pembelajaran yang dipelajari, dan langkah-langkah operasional untuk mencari suatu materi dengan memperhatikan batas ukuran secara tuntas.
3. Memberikan berbagai variasi contoh dan ilustrasi yang berkaitan dengan pembelajaran dan pembentukan kompetensi dasar.
4. Memberikan petunjuk dan penjelasan tentang hubungan

- antara apa yang sedang dikembangkan dalam pembelajaran, dengan ilmu pengetahuan
5. Memberikan sejumlah penemuan baru yang pernah diperoleh orang lain sehubungan dengan pembelajaran yang sedang dikembangkan.
 6. Menunjukkan berbagai kendala yang timbul sebagai akibat yang logis dari pembelajaran yang dikembangkan, yang menuntut adanya kemampuan pemecahan dari para guru dan siswa.

Pembelajaran interaktif dirancang untuk menjadikan suasana belajar mengajar berpusat pada siswa agar aktif membangun pengetahuannya. Dalam hal ini, siswa diberikan kebebasan dan kesempatan untuk melibatkan keingintahuannya dengan cara membuat pertanyaan mengenai topik yang akan dipelajari, kemudian melakukan penyelidikan atas pertanyaan yang mereka ajukan sendiri. Pengembangan pembelajaran interaktif dapat dilakukan guru pada semua kelompok bahasan, dengan syarat harus memerhatikan sembilan hal, yaitu motivasi, pemusatan perhatian, latar belakang siswa, konteksitas materi pelajaran, perbedaan individual siswa, belajar sambil bermain,

belajar sambil bekerja, belajar menemukan dan memecahkan permasalahan, serta hubungan sosial. Dalam proses pembelajaran yang interaktif, guru berperan sebagai pengajar, motivator, fasilitator, mediator, evaluator, pembimbing dan pembaruan. Dengan demikian kedudukan siswa dalam kegiatan pembelajaran didalam kelas adalah melalui peran aktif, dimana aktifitasnya dapat diukur dari kegiatan memerhatikan, mencatat, bertanya, menjawab, mengemukakan pendapat, dan mengerjakan tugas, baik tugas kelompok maupun tugas individu. Dalam situasi belajar yang demikian, siswa akan mendapat pengalaman yang berkesan, menyenangkan, dan tidak membosankan. (Abdul, 2016:85)

Motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan (Mc. Donald, dalam Muhammad Al-Haddad 2014).

Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan (Mc. Donald, dalam Kompri 2016).

Motivasi sebagai suatu energi penggerak dan pengarah, yang dapat

memperkuat dan mendorong seseorang untuk bertingkah laku. Ini berarti perbuatan seseorang tergantung motivasi yang mendasarinya (Thomas L. Good & Jere B. Braphy, dalam Miftahillah 2014).

Hubungan Sumber Interaktif Power Point dengan Motivasi Belajar

Suratno (2012:130) berpendapat bahwa sumber belajar adalah semua sumber yang dapat digunakan oleh pelajar baik secara terpisah maupun dalam bentuk gabungan, biasanya dalam situasi informasi, untuk memberikan fasilitas belajar. Sumber itu meliputi pesan, orang, bahan, peralatan, teknik dan tata tempat.

Subandijah (2012:130) menjelaskan bahwa sumber belajar pada dasarnya merupakan suatu daya yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan proses belajar mengajar, baik langsung ataupun tidak, baik sebagian atau keseluruhan. Sedangkan menurut Ahmad Rohani dan Abu Ahmadi menjelaskan bahwa sumber belajar adalah suatu daya kemampuan yang dapat dimanfaatkan dan digunakan dalam proses belajar mengajar baik secara langsung maupun tidak langsung, baik yang dipersiapkan maupun yang tidak dipersiapkan sehingga lebih mudah dan mendukung proses atau kegiatan pengajaran secara lebih efektif dalam upaya pencapaian

tujuan belajar mengajar. Strategi pembelajaran interaktif adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan guru pada saat menyajikan bahan pembelajaran, dimana guru menjadi pemeran utama dalam menciptakan situasi yang interaktif yang edukatif, yakni antara guru dengan siswa, siswa dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar. Pembelajaran pinteraktif adalah suatu pendekatan yang merujuk pada pandangan konstruktivis.

Pada pembelajaran Interaktif siswa dituntut untuk lebih aktif karena pada dasarnya pembelajaran interaktif adalah menciptakan pembelajaran yang interaktif dan edukatif sehingga siswa akan termotivasi untuk belajar. Pembelajaran menggunakan media powerpoint ini dirancang untuk pembelajaran yang interaktif, dimana dalam media presentasi powerpoint dirancang dan dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk petunjuk penggunaan, materi, dan soal latihan. Sumber belajar sebagai komponen penting dan sangat besar manfaatnya dalam memberi pengalaman belajar secara langsung dan konkrit kepada peserta didik, memberi informasi

yang akurat dan terbaru, dan memberi motivasi yang positif apabila diatur dan direncanakan pemanfaatannya secara tepat. Sumber belajar sangat penting untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Yunanto menyatakan bahwa, “Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sangat dibutuhkan sumber belajar yang memadai”. Sehingga apabila kebutuhan sumber belajar terpenuhi, maka bisa dipastikan kualitas pendidikan di sekolah akan meningkat sekaligus membangkitkan Dalam motivasi belajar terdapat enam indikator yakni 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, adanya lingkungan belajar yang kondusif. Pada penggunaan *powerpoint* interaktif membuat siswa lebih mudah untuk mengakses materi pembelajaran. Dengan adanya sumber belajar interaktif *powerpoint* dimana pembelajaran berpusat pada siswa tentu saja memiliki hubungan yang sangat erat dengan motivasi belajar.

Hipotesis Penelitian

Ho: Tidak ada pengaruh antara sumber belajar interaktif power point

terhadap motivasi belajar siswa kelas X di SMK Negeri 1 Pekanbaru.

Ha: Terdapat pengaruh antara sumber belajar interaktif power point terhadap motivasi belajar siswa kelas X di SMK Negeri 1 Pekanbaru.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti pada penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif (eksperimen-kuantitatif). Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari suatu pengaruh treatment tertentu (perlakuan) dalam kondisi yang terkontrol (*laboratorium*)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan (Huruf 12 dan Ditebalkan)

1. Rekapitulasi Tanggapan Siswa Pada Variabel Sumber Belajar Interaktif PowerPoint(X)

Berdasarkan hasil deskripsi penelitian pada variabel sumber belajar interaktif *PowerPoint* (X) yang mana terdiri dari 6 indikator di atas, untuk mengetahui lebih jelas dapat dilihat hasil rekapitulasi berikut ini. Berikut adalah hasil rekapitulasi pada variabel peraturan berbasis ketarunaan, antara lain:

Tabel 1 Rekapitulasi Variabel Sumber Belajar Interaktif PowerPoint (X)

No	SS		S		KS		TS	
	F	%	F	%	F	%	F	%
1	8	22,2	22	61,1	6	16,7	0	0
2	10	27,8	11	30,6	15	41,6	0	0
3	6	16,7	18	50%	12	33,3	0	0
4	13	36,1	14	38,9	9	25	0	0
5	10	27,8	20	55,5	6	16,7	0	0
6	3	8,3	15	41,7	16	44,4	2	5,5
	50	138,9	100	277,8	64	177,7	2	5,5
	8,3	23,15	16,6	46,3	10,6	21,6	0,3	0,91

Sumber; Data Olahan 2023

Berdasarkan tabel 1 di atas menunjukkan jawaban paling tinggi berada di indikator variabel Sumber Belajar Interaktif *PowerPoint* yaitu sebanyak 61,1a% di mana siswa ketika belajar menggunakan sumber belajar interaktif *PowerPoint* adanya hasrat dan keinginan belajar yang baik.

Secara keseluruhan rekapitulasi Sumber Belajar Interaktif *PowerPoint* (Variabel X) berdasarkan jawaban responden yaitu sebanyak 23,15% yang menjawab “Sangat Setuju” (SS), sementara sebanyak 46,3% yang menjawab “Setuju” (S), selanjutnya sebanyak 0,4% yang menjawab “Kurang Setuju” (KS), dan sebanyak 0,91% yang menjawab “Tidak Setuju” (TS) dari pernyataan tersebut.

Berdasarkan tolak ukur yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya apabila:

a. Apabila skor jawaban responden berada pada rentang 75, 01% -

b. Apabila skor jawaban responden berada pada rentang 50,01% - 75% = Baik.

c. Apabila skor jawaban responden berada pada rentang 25,01% - 50% = Cukup Baik.

d. Apabila skor jawaban responden berada pada rentang 0,00% - 25% = Kurang Baik.

Maka hasil yang didapatkan dalam rekapitulasi yang di atas yaitu (SS+S) (23,15%+46,3% = 69,45%). Jadi dapat disimpulkan bahwa Sumber Belajar berada pada rentang ”Berpengaruh”.

B. Rekapitulasi Tanggapan Siswa Pada Variabel Motivasi Belajar (Y)

Berdasarkan hasil deskripsi penelitian pada variabel motivasi belajar (Y) yang mana terdiri dari 6 indikator di atas, untuk mengetahui lebih jelas dapat dilihat hasil rekapitulasi berikut ini. Berikut adalah hasil rekapitulasi pada variabel peraturan berbasis ketarunaan, antara lain:

Tabel 2 Rekapitulasi Variabel Motivasi Belajar (Y)

No	Alternatif Jawaban	
	SS	S

	F	%	F	%	F	%	F	%
1	10	24,8	24	66,7	2	5,5	0	0
2	10	24,8	21	57,8	3	8,3	2	5,5
3	26	75,2	10	24,8	0	0	0	0
4	7	19,4	23	79,52	4	11,2	2	5,5
5	18	50	28	50	0	0	0	0
6	20	55,5	16	44,5	0	0	0	0
	91	249,7	122	323,32	9	25	4	11
	15,16	41,61	20,3	53,9	1,5	4,16	0,6	1,83

Sumber; Data Olahan 2023

Berdasarkan tabel 2 di atas menunjukkan jawaban paling tinggi berada di indikator variabel Motivasi Belajar yaitu sebanyak 79,52% di mana siswa ketika belajar mendapatkan penghargaan.

Secara keseluruhan rekapitulasi Motivasi Belajar (Variabel Y) berdasarkan jawaban responden yaitu sebanyak 41,61% yang menjawab “Sangat Sering” (SS), sementara sebanyak 53,9% yang menjawab “Sering” (S), selanjutnya sebanyak 4,16 %yang menjawab “Jarang” (J), dan sebanyak 1,83% yang menjawab “Tidak Pernah ” (TP) dari pernyataan tersebut.

Berdasarkan tolak ukur yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya apabila:

- e. Apabila skor jawaban responden berada pada rentang 75, 01% - 100% = Sangat Baik.
- f. Apabila skor jawaban responden berada pada rentang 50,01% - 75% = Baik.

Apabila skor jawaban responden berada pada rentang 25,01% - 50% = Cukup Baik.

Apabila skor jawaban responden berada pada rentang 0,00% - 25% = Kurang Baik.

Maka hasil yang didapatkan

dalam rekapitulasi yang di atas yaitu (SS+S) (41,61%+53,9% = 95,51%). Jadi dapat disimpulkan bahwa Motivasi Belajar berada pada rentang ”Sangat Baik”.

. Rekapitulasi Tanggapan Siswa Pada Variabel Motivasi Belajar Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil deskripsi penelitian pada variabel motivasi belajar (Y) yang mana terdiri dari 6 indikator di atas, untuk mengetahui lebih jelas dapat dilihat hasil rekapitulasi berikut ini. Berikut adalah hasil rekapitulasi pada variabel peraturan berbasis ketarunaan, antara lain:

Tabel 3 Rekapitulasi Variabel Motivasi Belajar pada kelas kontrol

No	Alternatif Jawaban				
	SS		S		J
	F	%	F	%	
1	3	8,3	28	77,8	5
2	4	11,2	23	63,9	8
3	26	77,8	4	11,2	2
4	5	13,9	22	61,1	8
5	13	36,2	22	61,1	1
6	18	50	18	50	0

69	197,4	117	325,1	19	3,16	11,1	0,6	1,83
11,5	32,9	19,5	54,18	3,16	11,1	0,6	1,83	

Sumber; Data Olahan 2023

Berdasarkan tabel 4.41 di atas menunjukkan jawaban paling tinggi berada di indikator variabel Motivasi Belajar yaitu sebanyak 77,8% di mana siswa ketika belajar adanya harapan akan cita – cita masa depan

Secara keseluruhan rekapitulasi Motivasi Belajar berdasarkan jawaban responden yaitu sebanyak 32,9% yang menjawab “Sangat Sering” (SS), sementara sebanyak 54,18% yang menjawab “Sering” (S), selanjutnya sebanyak 11,1% yang menjawab “Jarang” (J), dan sebanyak 1,83% yang menjawab “Tidak Pernah” (TP) dari pernyataan tersebut.

Berdasarkan tolak ukur yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya apabila:

- i. Apabila skor jawaban responden berada pada rentang 75, 01% - 100% = Sangat Baik.
- j. Apabila skor jawaban responden berada pada rentang 50,01% - 75% = Baik.
- k. Apabila skor jawaban responden berada pada rentang 25,01% - 50% = Cukup Baik.
- l. Apabila skor jawaban responden berada pada rentang 0,00% - 25% = Kurang Baik.

Maka hasil yang didapatkan dalam rekapitulasi yang di atas yaitu (SS+S) (32,9%+54,18% = 87,08%). Jadi dapat disimpulkan bahwa Motivasi Belajar berada pada rentang ”Sangat Baik”.

Pengaruh Sumber Belajar Interaktif PowerPoint Terhadap Motivasi Belajar Siswa

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data test dilakukan untuk mengetahui apakah data tersebut memiliki varians yang normal. Selain itu, dilakukannya Uji normalitas untuk menguji suatu data apakah dari data bersifat normal atau tidak. Kriteria pengambilan keputusan apabila signifikannya lebih dari 0,05. Pengujian homogenitas ini dibantu dengan SPSS Versi 26. Hasil pengujian normalitas data test ditunjukkan pada tabel dibawah ini

Tabel 4. 1 Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	
N	Unsta R
Normal Parameters ^{a,b}	Mean
	Std. Deviation
Most Extreme Differences	Absolute
	Positive
	Negative
Test Statistic	
Asymp. Sig. (2-tailed)	

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Berdasarkan tabel hasil pengujian normalitas diatas menunjukkan tingkat signifikannya adalah 0,150. Maka dapat disimpulkan bahwa uji normalitas diatas memiliki varians yang jauh berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen karena $0,150 > 0,05$.

b. Uji T Student

Uji t (*Independt Sample T-Test*) digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel tidak berpasangan. Persyaratan pokok uji t (*Independt Sample T-Test*) adalah data yang homogen. Uji t (*Independt Sample T-Test*) dalam penelitian ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian ini. Uji t (*Independt Sample T-Test*) dilakukan menggunakan bantuan dari program SPSS Versi 26 dengan taraf signifikan 5%. Uji t dilakukan pada data hasil test untuk mengetahui apakah ada perbedaan setelah diberikan perlakuan kepada 2 kelas tersebut. Hasil uji t dari hasil test bisa dilihat pada tabel di bawah ini. Untuk menguji perbedaan rata-rata maka pasangan hipotesis yang akan di uji yaitu :

$$H_o : \mu_1 = \mu_2$$

$\mu_1 =$ motivasi belajar kelas eksperimen
$\mu_2 =$ motivasi belajar kelas kontrol

Untuk pasangan hipotesis yang diuji maka pengujian yang digunakan adalah uji-t dua pihak sampel indenpenden (Sugiyono,2012:138). Rumus yang digunakan dapat dituliskan sebagai berikut :

Tabel 4. 2 Uji T

Model	Coefficients ^a		Standar Coefficio Bet
	Unstandardized Coefficients B	Std. Error	
1 (Constant)	68.306	11.158	
Motivasi Belajar Siswa	.021	.165	

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar siswa Kelas X

Tabel 4. 3 Hasil Uji T Student

Hasil Uji t student				
Kelas	Df	A	T _{hitung}	T _{tabel}
Kelas eksperime	Df=N1+	0,0	6.12	1.666
ndan	N2-K	5	2	91
Kelas kontrol	Df= =70			

Berdasarkan hasil Berdasarkan perhitungan uji *Independent Sampel T-Test* pada tabel 4.43 diperoleh $t_{hitung} = 6.122$ Sampel dalam penelitian ini sebanyak 36 sehingga harga $df = 36+36-2 = 70$. Dengan $df = 70$ pada taraf signifikan 5% diperoleh harga $t_{tabel} = 1.66691$. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis dalam

penelitian ini diterima dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ (H_a diterima dan H_0 ditolak) .Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat Terdapat pengaruh Sumber Belajar Interaktif *PowerPoint* terhadap motivasi belajar siswa pada mata Pendidikan Pancasila.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penyajian dan analisa hasil data maka dapat disimpulkan dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Sumber Belajar Interaktif *PowerPoint* terhadap motivasi belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 Pekanbaru” adalah sebagai berikut :

Kemudian berdasarkan kategori yang telah ditentukan sebelumnya, maka dapat dikatakan bahwa motivasi belajar siswa SMK Negeri 1 Pekanbaru setelah diberikan perlakuan dengan metode Sumber Belajar Interaktif *PowerPoint* tergolong sangat berpengaruh yaitu dengan persentase 95,51%.

Berdasarkan perhitungan uji *Independent Sampel T-Test* pada tabel 4.28 diperoleh $t_{hitung} = 3.864$ kemudian menentukan df dengan menggunakan rumus $n-2$. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 72 sehingga harga $df = 36+36-2 = 70$. Dengan $df=70$ pada taraf signifikan 5% diperoleh harga $t_{tabel} = 1.66691$ serta

$t_{hitung}=6.122$. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ (H_a diterima dan H_0 ditolak).Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Sumber Belajar Interaktif *PowerPoint* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainiyah, Nur. 2013. “*Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam*”, Jurnal : Al-Ulum. Vol. 13, No. 1.
- Amna Emda. 2017. *Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran*. Lantanida Journal.
- Andriani & Wahyudi. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Melalui Pendekatan Sainifik Untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang*. Jurnal Scholaria, Vol. 6, No.1, Januari 2016.
- Anjarini, Y., 2010. *Studi Korelasional Antara Kebiasaan Belajar, Motivasi Berprestasi, Hasil Belajar Siswa Kelas V SD di Gugus Hasanudin Kecamatan*

- Argomulyo Kota Salatiga. Skripsi FKIP UKSW. Ilmu Pendidikan, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Fathurrahman, Muhammad, Sulistyorini. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Sukses Offset.
- Ibrahim, Nana sudjana. 2014. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Ichsan, H. B. M. (2015). Authentic Assessment with Nontest Technique in Primary School. *Jurnal Sosial Humaniora*, 6(2), 81–93
- Kudsiyah. S. (2017). *Pengembangan Multimedia Power Point Interaktif Materi Tata Urutan Peraturan Perundang-Undangan Nasional Kelas Viiiid Smpn1 Jabon*. Jurnal Kajian Moral dan Kewarganegaraan, Vol 05 Nomor 01 Tahun 2017
- Mujiono, D., 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rosmalina Asriningtyas. 2015. “*Sikap Guru Terhadap Pelaksanaan Inklusif di SD Inklusif Se-Kabupaten Purbalingga*”. Skripsi.
- Rusman, 2015. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusman. 2012. *Manajemen Kurikulum*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saida, L. N., Wijoyo, S. H., & Wicaksono, S. A. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar, Kebiasaan Belajar, dan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 3 Malang*. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN, 2548, 964X.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta:
- Sardiman, A.M., 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Silalahi, U. (2012). *Metode Penelitian Sosial* (A. Gunarsa (ed.)). PT Refika Aditama
- Sitepu. 2014. *Pengembangan Sumber Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Supriadi. 2015. “Pemanfaatan Sumber Belajar Dalam Proses Pembelajaran”, Jurnal: Lantanida Journal. Vol. 3, No. 2..
- Surat Edaran Dinas Pendidikan Provinsi Riau Nomor 800/Disdik/1.3/2021/11054 tentang pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas di SMA/SMK/SLB Pada masa pandemi Covid 19 Tahun Ajaran 2021/2022
- Surjono, H.D., 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep Dan Pengembangan*. [online] Available at: <unypress.yogyakarta@gmail.com >.
- Warkintin dan Yohanes. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar CD Interaktif Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Scholara. Vol. 9 No. 1, Januari 2019
- Yohanes Joko Saptono. 2016. *Motivasi dan Keberhasilan Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Agama Kristen.
- Zein, S., Yasyifa, L., Ghozi, R., Harahap, E., Badruzzaman, F., & Darmawan, D. (2019). Pengolahan dan Analisis Data Kuantitatif Menggunakan Aplikasi SPSS. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 1–7.