

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

Jeniar Rahma¹, Muhammad Nawir², Nasir³

¹²³Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar
jeniar2440@gmail.com¹, muhammadnawir@unismuh.ac.id², Nasirtp2@gmail.com³

ABSTRACT

In the 21st century era full of technological advances, educators are expected to utilize technology in learning, with the use of interactive multimedia as an effective method to increase student learning motivation. The research aims to determine the effect of using interactive multimedia on student motivation by using WPS Office. The sample in the research was class VII with 18 students. The research instrument uses observation sheets and questionnaires. The data analysis techniques used are descriptive statistical analysis techniques and inferential statistics. The research results show that there is a positive influence on the learning motivation of class VII students at SMP Negeri 11 Satap Pulau Masalima Liukang Kalmas Pangkep Regency which can be seen from the descriptive statistical analysis which shows that interactive multimedia is in the very high category at 76.98% and at the next meeting after WPS office media was implemented is in the 96.81% category. Based on the results of the hypothesis, the t test value of 0.05 shows that the α value of 0.05 in this study is a significant value of $4,408 > 1,739$ so that H_0 is rejected and H_1 is accepted. Based on these results, it can be concluded that there is a significant influence on the use of interactive multimedia using WPS Office on student learning motivation, so that interactive multimedia is good for use in science subjects.

Keywords: *Multimedia Interactive Media, Learning Motivation, Science*

ABSTRAK

Di era abad ke-21 yang penuh dengan kemajuan teknologi, pendidik diharapkan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, dengan penggunaan multimedia interaktif sebagai metode efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi siswa dengan menggunakan wps office. Sampel pada penelitian adalah kelas VII dengan jumlah siswa 18 orang. Instrument penelitian menggunakan lembar observasi dan angket. Teknik analisis data yang di gunakan adalah teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hasil Penelitian terdapat pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 11 Satap Pulau Masalima Liukang Kalmas Kabupaten Pangkep dapat dilihat dari analisis statistik deskriptif yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif berada pada kategori sangat tinggi 76,98% dan pada pertemuan selanjutnya setelah diterapkan media wps office berada pada kategori 96,81%. Berdasarkan hasil hipotesis pada dengan uji t nilai 0,05 menunjukkan bahwa nilai α 0,05 dalam penelitian ini nilai signifikan adalah $4.408 > 1.739$ sehingga H_0 di tolak dan H_1 di terima. Berdasarkan hasil tersebut, di simpulkan bahwa ada pengaruh yang

signifikan pada penggunaan multimedia interaktif dengan menggunakan wps office terhadap motivasi belajar siswa, sehingga multimedia interaktif baik di gunakan pada mata Pelajaran IPA.

Kata Kunci: Multimedia Media Interaktif, Motivasi Belajar, IPA

A. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah memberikan dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Di era globalisasi saat ini, peningkatan dan pengembangan sumber daya manusia menjadi krusial untuk menghadapi persaingan global. Pendidikan memiliki peran penting dalam pengembangan potensi individu agar dapat berkontribusi secara maksimal dalam persaingan tersebut.

Menurut UU No.20 Pasal 3 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan tersebut, peningkatan kualitas pembelajaran sangat penting, melibatkan berbagai komponen seperti peserta didik,

materi, metode, sumber belajar, sarana, prasarana, dan media pembelajaran.

Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dengan mengakses materi kapan saja dan di mana saja melalui perangkat teknologi. Fleksibilitas ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri, sesuai dengan gaya belajar masing-masing.

Menurut Cahyanengtias et al. (2022), media adalah alat yang menghubungkan informasi untuk tujuan pembelajaran. Keberhasilan media dapat diukur dari kemampuannya dalam memotivasi dan mendorong siswa untuk belajar dengan semangat tinggi, serta membuat mereka tertarik dengan materi yang diajarkan oleh guru. Sementara Menurut Nurindah dan Kasman 2021, untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, media pembelajaran sangatlah penting. Alat penyalur pesan atau informasi adalah media (Akram, dkk. 2022). Media pembelajaran ini berperan sebagai

sumber belajar yang memuat materi intruksional di lingkungan siswa dan dapat merangsang minat belajar mereka. Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran, seperti media visual, audio, dan audio visual. Media pembelajaran meliputi alat-alat fisik seperti buku, slide, gambar, dan grafik dapat merangsang siswa untuk belajar.

Multimedia interaktif, yang merupakan kombinasi elemen visual, audio, teks, dan interaktif, telah terbukti meningkatkan motivasi siswa, pemahaman materi, dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Menurut firda, dkk (2022) media pembelajaran interaktif saat ini bukan lagi hal baru dalam dunia pendidikan. Berbagai pengembangan tentang media pembelajaran interaktif telah banyak dilakukan. Salah satu jenis aplikasi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif adalah spring WPS Office, sebagai salah satu perangkat lunak produktivitas yang populer, menyediakan fitur-fitur seperti WPS Presentation yang dapat digunakan untuk membuat presentasi multimedia interaktif dengan elemen-elemen seperti gambar, video, animasi, dan suara.

Menurut andini, N. P. M. (2022) multimedia pembelajaran interaktif adalah program pembelajaran kombinasi text, gambar, video, animasi dll, yang terpadu dengan bantuan komputer digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pengguna dapat berinteraksi dengan program secara aktif.

Penggunaan multimedia interaktif dengan WPS Office memiliki beberapa keunggulan, antara lain visual yang menarik, interaktivitas, pemahaman yang lebih baik, dan pembelajaran yang menyenangkan. Fitur-fitur WPS Office memungkinkan guru menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan efektif bagi siswa, (Akhdan, 2022). Keunggulan WPS Office yang tidak memerlukan koneksi internet juga menjadi pertimbangan penting, terutama di lokasi-lokasi yang sulit mendapatkan jaringan. Menurut Nadjal, dkk. (2024) Microsoft office merupakan perangkat lunak perkantoran yang paling populer saat ini. Namun, Microsoft office memiliki beberapa kekurangan, seperti harganya mahal dan tidak kompatibel dengan beberapa sistem operasi.

Studi observasi yang dilakukan di SMP 11 SATAP Pulau Masalima

menunjukkan bahwa penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran IPA kelas VII memberikan manfaat yang signifikan. Diharapkan bahwa penggunaan multimedia interaktif ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memperdalam pemahaman mereka terhadap materi, serta meningkatkan hasil belajar mereka. Lebih dari itu, penggunaan multimedia interaktif juga dapat membantu mengembangkan minat siswa terhadap ilmu pengetahuan alam, memperluas cakupan pengetahuan mereka, dan membentuk keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi.

Penelitian ini memiliki kepentingan yang besar sebagai alat dalam memfasilitasi proses belajar mengajar. Media seperti multimedia interaktif mampu membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan lebih efisien dan menarik perhatian siswa. Dengan adanya multimedia interaktif, pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, dinamis, dan sesuai dengan perkembangan teknologi zaman sekarang. Hal ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga membuka peluang baru dalam penyampaian pesan atau

materi pelajaran secara efisien dan efektif. Dengan demikian, penggunaan multimedia interaktif bukan hanya sebagai alat bantu pendidikan, tetapi juga sebagai sarana yang efektif untuk meningkatkan mutu dan hasil pembelajaran.

Dengan keunggulan dalam menyajikan gambar bergerak, animasi, video, audio, dan video game, multimedia interaktif menjadi media yang menarik dan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian tentang pengaruh multimedia interaktif terhadap motivasi belajar siswa di SMP 11 SATAP Pulau Masalima menjadi relevan dan penting untuk dilakukan.

B. Metode Penelitian

1. Jenis dan desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Dengan Jenis penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2018:15), penelitian kuantitatif adalah pendekatan yang berbasis pada filsafat positivisme. Pendekatan ini digunakan untuk menyelidiki populasi atau sampel tertentu dengan pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian

dan analisis data yang bersifat kuantitatif/statistik. Tujuannya adalah untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian ini melibatkan satu kelas, yaitu kelas VII, sebagai kelompok eksperimen tanpa adanya kelompok kontrol. Oleh karena itu, hasil penelitian dapat lebih akurat dengan menggunakan angket.

2. Populasi dan Sampel

Dalam penelitian ini, populasi terdiri dari seluruh siswa kelas VII SMPN 11 Satap Pulau Masalima, yang berjumlah 18 siswa, terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan.

Sampel merupakan bagian dari populasi yang diteliti oleh peneliti. Cara pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik sampling jenuh, yang artinya semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Menurut Sugiyono (2018), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Oleh karena itu, sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII yang berjumlah 18 siswa, terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan.

3. Pengumpulan data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan angket. Untuk mendapatkan data tentang aktivitas siswa selama proses pembelajaran, dilakukan observasi oleh observer yang mengamati dan mencatat aktivitas siswa dalam lembar observasi. Selain itu, untuk mendapatkan respons siswa terhadap proses pembelajaran, siswa diminta untuk mengisi lembar angket setelah semua kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif selesai. Jenis angket yang digunakan adalah angket skala Likert, di mana siswa memberikan pendapat mereka terhadap pernyataan yang terdapat pada lembar angket.

4. Analisis data

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran yang jelas tentang data yang diperoleh dalam penelitian ini. Data yang dianalisis mencakup hasil belajar siswa, aktivitas belajar mereka, serta tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif.

Selain itu, analisis statistik inferensial juga digunakan dalam penelitian ini untuk menguji hipotesis-hipotesis yang diajukan. Salah satu

metode yang digunakan adalah uji-t, yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dua kelompok data yang independen. Uji normalitas bertujuan untuk memastikan bahwa data yang digunakan dalam analisis memiliki distribusi yang mendekati distribusi normal.

Dengan demikian, penggunaan kedua jenis analisis statistik ini membantu peneliti dalam menjelaskan dan menguji data yang diperoleh dalam penelitian, sehingga memungkinkan mereka untuk membuat kesimpulan yang lebih akurat dan reliabel berdasarkan bukti empiris.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

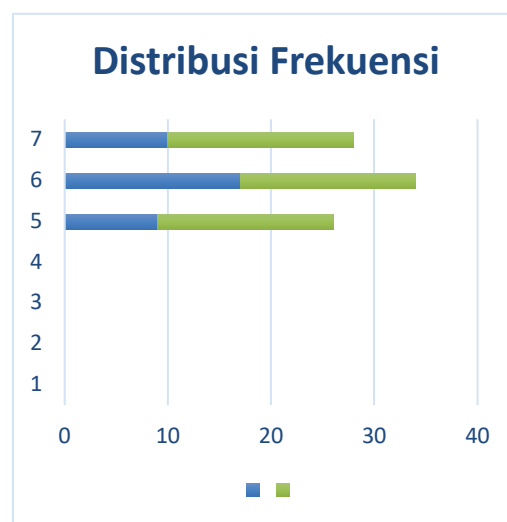
1. Analisis Statistik Deskriptif Data Penelitian

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

Tabel 1 Distribusi Frekuensi dan Presentase aktivitas belajar siswa kelas VII

No.	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan/Frekuensi		Presentase (%)	
		I	II	I	II
1	Siswa yang hadir dalam pembelajaran	17	18	94,44	100
2	Siswa yang memperhatikan pada saat proses pembelajaran	17	18	94,44	100
3	Siswa yang mencatat penjelasan guru	17	18	94,44	100
4	Siswa yang mengajukan pertanyaan	10	16	55,55	88,88
5	Siswa yang menjawab pertanyaan	9	17	50,00	94,44
6	Siswa yang meminta bimbingan guru	17	17	94,44	94,44
7	Siswa yang aktif mengerjakan soal	10	18	55,55	100
Jumlah rata-rata presentase aktivitas siswa				76,98	96,81

Hasil analisis data observasi aktivitas belajar peserta didik kelas VII (terlihat pada tabel 1) dapat diketahui bahwa persentase aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung secara keseluruhan dari 7 item aspek aktivitas kepada 18 orang peserta didik pada pembelajaran belum diterapkan media WPS Office yaitu sebesar 76,98% dan pada pertemuan selanjutnya setelah diterapkan media WPS Office yaitu sebesar 96,81%.
 Gambar 1 Diagram distribusi aktivitas belajar siswa kelas VII



b. Analisis Motivasi Siswa

Tabel 2 Distribusi Motivasi Siswa

No.	Interval Skor	Kategori	Frekuensi		Persentase (%)	
			Pre test	Post test	Pre test	Post test
1	97-100	Sangat baik	0	0	0	0
2	89-96	Baik	1	2	5,5	11,1
3	81-	Cuk	14	2	77,	11,

	88	up baik			77	11
4	73- 80	Kur ang baik	0	5	0	27, 77
5	65- 72	Tid ak baik	3	9	16, 66	50, 00
Jumlah			18	18	10 0	100

Berdasarkan tabel 2, dari 18 siswa kelas VII yang mengikuti pretest terdapat 5 kategori. Kategori tidak baik mencakup 3 siswa (16,66%), kategori kurang baik tidak ada, kategori sedang mencakup 14 siswa (77,77%), kategori baik mencakup 1 siswa (5,5%), dan kategori sangat baik tidak ada, sehingga skor rata-rata siswa berada dalam kategori "cukup baik". Pada posttest, dari 18 siswa, kategori tidak baik mencakup 9 siswa (50,00%), kategori kurang baik mencakup 5 siswa (27,77%), kategori cukup baik mencakup 2 siswa (11,11%), kategori baik mencakup 2 siswa (11,11%), dan kategori sangat baik tidak ada. Hasil ini menunjukkan bahwa skor rata-rata siswa masih berada dalam kategori "cukup baik".

c. Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian sudah memenuhi persyaratan

penggunaan statistik yang akan digunakan dalam pengujian. Untuk mengetahui normal atau tidaknya adalah jika $\text{sig} > 0,05$ maka dikatakan normal dan jika $\text{sig} < 0,05$ dapat dikatakan tidak normal.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

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

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan table 3 hasil dari uji normalitas diketahui signifikan karena rumus Kolmogorov-smirnov sig 0.200 dan Shapiro-wilk sig 0.2666 (pada x) sedangkan rumus kolmogorov-smirnov sig 0,136 dan Shapiro-wilk sig 0,133 (pada y), maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Tabel 4 Hasil Uji-t

Berdasarkan table 4 untuk

Berdasarkan hasil perhitungan

Paired Samples Test

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

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

Tabel 5 Hasil Sampel Statistik

Paired Samples Statistics

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

menggunakan program komputer SPSS 25 for Windows pada tabel 4.5, diperoleh nilai $t_{hitung} = 4.408$. Untuk membandingkannya dengan t_{tabel} , perlu dihitung derajat kebebasan (dk) sebagai berikut:

$$\{dk\} = n-1 = 18-1 = 17$$

Dengan nilai t hitung sebesar 4.408 dan t_{tabel} sebesar 1.739, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4.408 > 1.739$). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak, yang berarti hipotesis dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh positif penggunaan multimedia WPS Office terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis WPS Office berdampak positif pada motivasi belajar IPA siswa kelas VII SMP Negeri 11 Satap Pulau Masalima. Hasil analisis statistik deskriptif dan inferensial

memperlihatkan peningkatan aktivitas dan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media WPS Office. Analisis deskriptif menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa memenuhi kriteria baik, dengan persentase mencapai 96,81% pada pertemuan kedua, yang menunjukkan peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Analisis inferensial dengan uji-t menunjukkan pengaruh signifikan penggunaan media WPS Office terhadap motivasi belajar siswa, dengan nilai thitung (4.408) lebih besar dari ttabel (1.739) pada tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$. Hasil ini mendukung hipotesis bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis WPS Office memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa.

D. Kesimpulan

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

Selain itu, penggunaan multimedia interaktif seperti WPS Office juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, yang mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penerapan teknologi dalam pendidikan tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar mereka, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhdan, M. A., & Education, E. The Effectiveness of Wps Application on Smartphone in Helping Student's During Pandemic Era.
- Akram, Nurindah & Nasir.. *Pelatihan pengembangan Bahan Ajar Multimedia dalam Meningkatkan Kompetensi Guru di desa Anrihua Kab. Bulukumba*. Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia. Vol. 2 No.1.
- Andini, N. P. M. (2022). *Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia*

- Kelas V SD. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 2(1), 41-51.
- Cahyaningtias, dkk. (2022). *"Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi." Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga* 4.2 (2022): 55-62.
- Firdha, dkk. (2022). *"Penggunaan Spring Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif." Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi* (2022): 101-106.
- Nadjal, B. Z., & Arif, Q. N. (2024). *Penerapan Aplikasi WPS Office Sebagai Pembelajaran Alternatif Bagi Siswa SMK Muhammadiyah 3 Pekanbaru. Transformasi Masyarakat: Jurnal Inovasi Sosial dan Pengabdian*, 1(2), 19-24.
- Nurindah & Kasman. *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol. 10. No. 1. (2021): 2..
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Universitas Narotama Surabaya. (2020). *Tujuan Pendidikan Nasional Menurut Undang-Undang, Mencerdaskan Kehidupan Bangsa*. (Online), <https://narotama.ac.id/berita/detail/27599-tujuan-pendidikan-nasional-menurut-undang-undang,-mencerdaskan-kehidupan-bangsa#:~:text=Menurut%20Undang%20Undang%20Nomor%202020,dan%20menjadi%20warga%20negara%20yang>, diakses pada 16 Agustus 2024.