

## PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR FISIKA MENGUNAKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS POWERPOINT PADA PESERTA DIDIK KELAS XI SMA NEGERI 22 JAKARTA

Devi Yulianty Surya Atmaja

Program Studi Pendidikan Fisika, PPG SM3T Universitas Negeri Jakarta  
deviyulianty@gmail.com

### Artikel History

Artikel masuk:  
18 Desember 2020  
Artikel diterima:  
10 Januari 2021  
Artikel dipublikasi:  
25 Januari 2021

### Kata Kunci

Motivation, Learning  
Physics, Interactive  
Multimedia,  
Powerpoint

**Abstrak:** Peningkatan Motivasi Belajar Fisika dengan menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Ms.Powerpoint pada Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 22 Jakarta". Tujuan penelitian untuk mengamati Peningkatan Motivasi Belajar Fisika Peserta didik Kelas XI IPA 4 SMAN 22 Jakarta dengan menggunakan "Multimedia Interaktif Berbasis Power Point". Penelitian dilakukan di SMA Negeri 22 Jakarta dengan pendekatan kualitatif. Jenis dari penelitian ini adalah penelitian tindakan atau yang lebih dikenal dengan action research. Prosedur penelitian ini dirancang dengan menggunakan model penelitian tindakan Kemmis-Taggart, yang terdiri dari empat komponen tindakan yakni perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi dalam suatu system spiral yang saling terkait yang disebut satu siklus. Adapun penelitian tindakan kelas ini dengan 2 siklus. Dalam penelitian ini terdapat hipotesis tindakan, yaitu diduga setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis Ms. powerpoint, motivasi belajar fisika peserta didik kelas XI IPA 4 di SMAN 22 Jakarta akan meningkat. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis power point telah berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas XI IPA 4 SMA Negeri 22 Jakarta dengan persentase peningkatan hingga 70%. Oleh karena itu, melalui penelitian ini diharapkan dapat merekomendasikan penggunaan multimedia interaktif berbasis power point untuk lebih diterapkan di SMA Negeri 22 Jakarta, terutama untuk meningkatkan motivasi belajar fisika.

**Abstrak:** Increasing Motivation to Learn Physics by using Interactive Learning Multimedia Based on Ms.PowerPoint for Class XI Students of SMA Negeri 22 Jakarta".The Research aimed was to observe the increasing motivation to learn the physics of students in class XI IPA 4 at SMAN 22 Jakarta by using"Interactive Multimedia Based on Ms.PowerPoint". The research was conducted at SMA Negeri 22 Jakarta with a qualitative approach. This type of research is action research or better known as action research. This research procedure was

designed using the Kemmis-Taggart action research model, which consists of four components of action, namely planning, acting, observing, and reflecting in an interconnected spiral system called one cycle. Action research in this classroom has 2 cycles. In this research, there is an action hypothesis, it is assumed that after using power point-based interactive multimedia, students' motivation to learn physics class XI IPA 4 at SMAN 22 Jakarta will increase. Increase the learning motivation of class XI IPA 4 students of SMA Negeri 22 Jakarta with an increase of up to 70%. Therefore, this research is expected to recommend to use of interactive multimedia based on Ms.Powerpoint to be more applied in SMA Negeri 22 Jakarta, especially to increase motivation to learn physics.

## PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang menyenangkan, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif merupakan impian bagi seorang guru. Dan untuk itu, dalam merancang proses pembelajaran, guru harus memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran yang memberi kesempatan peserta didik untuk mencari tahu, belajar berbasis aneka sumber belajar, pembelajaran terpadu, pembelajaran keterampilan aplikatif, pembelajaran yang memperhatikan keseimbangan keterampilan fisik dan mental, dan pembelajaran yang memberikan nilai-nilai keteladanan sebagaimana dimaksud pada Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses (Kemendikbud, 2017).

Kegiatan belajar mengajar harus melibatkan tiga unsur yakni antara pengajar, peserta didik dan realitas dunia (Suyatno, 2009:5). Kenyataan yang terjadi di lapangan saat ini, masih saja ketiga hal tersebut kurang mendapatkan perhatian yang serius. Dimana guru hanya menikmati tugasnya mengajar, menyiapkan materi pembelajaran, menjelaskan materi dengan metode ceramah, sesekali melakukan tanya jawab dan memberikan soal latihan untuk dikerjakan oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan pengambilan data selama melaksanakan pembelajaran pada Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA Negeri 22 Jakarta, peneliti pernah mencoba mengajar seperti yang biasa guru lakukan di kelas, seperti menjelaskan materi dengan metode ceramah, sesekali melakukan tanya jawab dan memberikan soal latihan untuk dikerjakan oleh peserta didik. Terlihat bahwa peserta didik kurang antusias dalam belajar dan saat mulai mengajarkan penyelesaian soal cerita yang menggunakan rumus/formula matematis titik perhatian mereka mulai teralihkan ke alat komunikasi maupun ke teman mereka untuk membahas hal lainnya bahkan beberapa diantara nya berpura-pura tidur.

Berdasarkan hasil wawancara dan diskusi yang dilakukan dengan guru kelas, peneliti menemukan kesimpulan bahwa motivasi belajar peserta didik kelas XI MIPA 4 sangatlah minim pada mata pelajaran fisika. Terlebih pada semester ini, pembelajaran fisika di XI MIPA 4 dilaksanakan di jam-jam terakhir sekolah yaitu jam ke 9 -10 (Pukul 13.50 – 15.10), dimana peserta didik sudah lelah dengan pembelajaran yang dilakukan sebelumnya, bahkan perhatian dan pikiran mereka sudah ingin pulang ke rumah nya masing-masing. Dapat dikatakan bahwa jam – jam pembelajaran fisika adalah waktu yang kritis akan perhatian. Minimnya motivasi bukan hanya berdampak pada minat belajar peserta didik saja, lebih dari itu motivasi juga akan mempengaruhi keaktifan dan hasil belajar peserta didik itu sendiri. Hal tersebut terlihat saat pelaksanaan Ulangan Tengah Semester dilaksanakan. Berdasarkan nilai Ulangan Tengah Semester yang diumumkan, dari 36 peserta didik tidak ada peserta didik yang nilainya melebihi KKM atau Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu sebesar 67. Dari hasil tersebut, nilai UTS tertinggi dicapai dengan nilai 57,5.

Untuk meningkatkan motivasi belajar fisika pada peserta didik dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, peneliti melakukan kegiatan Penelitian Tindakan Kelas pada peserta didik kelas XI MIPA 4 di SMA Negeri 22 Jakarta dengan menggunakan media interaktif powerpoint pada materi selanjutnya. Penulis memilih powerpoint sebagai media interaktif yang akan digunakan pada pembelajaran ini dengan alasan program powerpoint sudah sangat akrab dengan dunia pendidikan, sehingga nantinya para pendidik tidak kesulitan apabila hendak membiasakan diri untuk menerapkannya pada materi lain. Powerpoint biasanya digunakan dalam sebuah presentasi, akan tetapi program ini memiliki fasilitas-fasilitas untuk membuat multimedia pembelajaran interaktif. Pengembang dapat memasukkan teks, suara, gambar video bahkan animasi sekaligus. Pengguna juga dapat mengulang-ulang materi dan soal sesuai kehendaknya apabila merasa belum paham. Peserta didik dengan beragam kemampuan yang berbeda akan sangat tertolong dengan adanya multimedia interaktif ini. Mereka dapat menggunakannya sesuai dengan tingkat pemahaman masing-masing, bahkan peserta didik dapat menggunakannya saat di rumah. Diharapkan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga motivasi belajar peserta didik akan meningkat. Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Motivasi Belajar Fisika dengan menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint pada Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 22 Jakarta”.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Hakikat Motivasi**

Istilah motivasi berasal dari kata motif. Kata “motif”, diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subyek untuk melakukan aktifitas-aktifitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi intern (kesiap siagaan). Berawal dari kata “motif” itu, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan/mendesak (Sardiman, 2011:73).

Menurut Purwanto (2007: 71) motivasi adalah “pendorong” suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar ia tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu. Pengertian motivasi menurut Hamzah B. Uno (2007: 3), yaitu dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa motivasi merupakan dorongan dari dalam maupun dari luar diri seseorang untuk melakukan tindakan yang sesuai dengan apa yang ingin dicapainya.

### **Motivasi Belajar**

Menurut Sugihartono (2007: 74) mengungkapkan bahwa belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Keteguhan hati dan ketekunan yang tidak mudah patah untuk mencapai sukses meskipun dihadang oleh berbagai kesulitan. Inilah yang dinamakan motivasi belajar. Berdasarkan pendapat dari para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan.

#### **a. Jenis-jenis Motivasi Belajar**

Motivasi intrinsik adalah motivasi yang tercakup dalam situasi belajar yang bersumber dari kebutuhan dan tujuan-tujuan peserta didik sendiri. Motivasi ini sering disebut “motivasi murni”, atau motivasi yang sebenarnya timbul dari dalam peserta didik. Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang disebabkan oleh faktor-faktor dari luar situasi belajar. Adanya berbagai jenis motivasi di atas, memberikan suatu gambaran tentang motif-motif yang ada pada setiap individu. Adapun bentuk motivasi yang sering

dilakukan di sekolah adalah memberi angka, hadiah, pujian, gerakan tubuh, memberi tugas, memberi ulangan, mengetahui hasil, dan hukuman. (Djmarah dan zain, 2002 : 168).

#### **b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar**

Dalam aktifitas belajar, seorang individu membutuhkan suatu dorongan atau motivasi sehingga sesuatu yang diinginkan dapat tercapai, dalam hal ini ada beberapa faktor yang mempengaruhi belajar antara lain faktor individual (kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi); dan faktor sosial (keluarga atau keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, dan alat-alat dalam belajar) (Purwanto, 2002 : 102).

Adanya berbagai faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik di atas, peneliti dapat memahami bahwa didalam melaksanakan proses pembelajaran guru harus memperhatikan faktor tersebut, baik dari individual, sosial, psikologis dengan kata lain faktor intern dan ekstren.

#### **Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat penerima hingga sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman dkk, 2006: 7). Sedangkan menurut Gagne (dalam Indriana, 2011:14) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan wujud dari adanya berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Berdasarkan berbagai penjelasan di atas, peneliti dapat simpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.

#### **Multimedia Interaktif**

##### **a. Definisi Multimedia Interaktif**

Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video (Robin dan Linda, 2001). Multimedia dalam konteks komputer menurut Hofstetter 2001 adalah: pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan tool yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Pada dasarnya salah satu tujuan pembelajaran dengan multimedia interaktif adalah sedapat mungkin menggantikan dan atau melengkapi serta mendukung unsur-unsur: tujuan, materi, metode, dan alat penilaian yang ada dalam proses belajar mengajar dalam system pendidikan konvensional yang biasa kita lakukan.

**b. Karakteristik media di dalam multimedia interaktif**

Multimedia interaktif memuat beberapa komponen yaitu, teks, audio, animasi, grafis, animasi, simulasi, video. Kelebihan adanya komponen yang terdapat dalam multimedia interaktif yaitu :

- 1) Teks, kelebihan teks di dalam penggunaannya di dalam multimedia pembelajaran :
  - a) Teks dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang padat
  - b) Teks dapat digunakan untuk materi yang rumit dan kompleks seperti rumus rumus matematika atau penjelasan suatu proses yang panjang.
  - c) Teknologi untuk menampilkan teks pada layar komputer relatif lebih sederhana dibandingkan teknologi untuk menampilkan media lain.
- 2) Audio, kelebihan audio di dalam multimedia pembelajaran :
  - a) Sangat cocok bila digunakan sebagai media untuk memberikan motivasi.
  - b) Untuk materi- materi tertentu suara sangat cocok karena mendekati keadaan asli dari materi (misal pelajaran mengenai mengenal suara-suara binatang)
  - c) Membantu pembelajar fokus pada materi yang dipelajari karena pembelajar cukup mendengarkan tanpa melakukan aktivitas lain yang menuntut konsentrasi
- 3) Gambar, kelebihan media gambar di dalam multimedia pembelajaran :
  - a) lebih mudah dalam mengidentifikasi obyek-obyek.
  - b) Lebih mudah dalam mengklasifikasikan obyek.
  - c) Membantu menjelaskan konsep abstrak menjadi konkret.
- 4) Animasi, kelebihan animasi di dalam multimedia adalah:
  - a) Menunjukkan obyek dengan idea
  - b) Menjelaskan konsep yang sulit
  - c) Menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkret
  - d) Menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural
- 5) Video, kelebihan video di dalam multimedia adalah:
  - a) Memaparkan keadaan riil dari suatu proses, fenomena atau kejadian
  - b) Video dapat memperkaya pemaparan.
  - c) Pengguna dapat melakukan replay pada bagian-bagian tertentu untuk melihat gambaran yang lebih fokus.

**c. Keunggulan menggunakan multimedia**

Keunggulan menggunakan multimedia dalam proses pembelajaran menurut Computer Technology Research yaitu:

- 1) Orang mampu mengingat 20% dari yang dilihat
- 2) Orang mampu mengingat 30% dari yang didengar
- 3) Orang mampu mengingat 50% dari yang didengar dan dilihat
- 4) Orang mampu mengingat 30% dari yang didengar, dilihat, dan dilakukan.
- 5) Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata seperti kuman, bakteri, elektron dan lain-lain
- 6) Memperkecil benda yang sangat besar dan sulit dihadirkan seperti gajah, rumah, gunung dan lain-lain
- 7) Dapat menyajikan benda atau peristiwa yang jauh seperti bintang, matahari dan lain-
- 8) lain
- 9) Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat seperti organ tubuh, beredarnya planet dan lain-lain
- 10) Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya seperti letusan gunung merapi, penjelajahan alam dan lain-lain

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa dengan menggunakan multimedia interaktif, pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, menarik dan menyeluruh, tanpa harus menghadirkannya langsung.

### **Powerpoint**

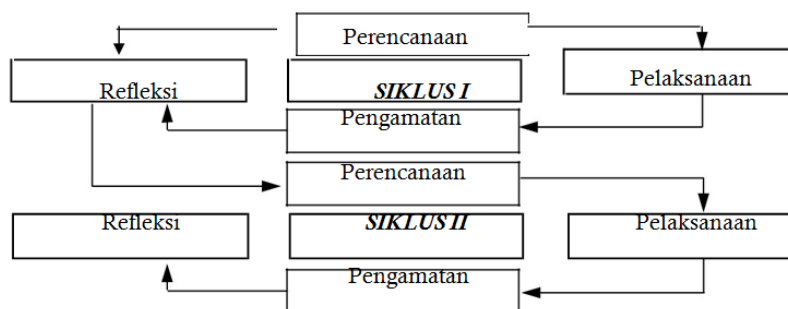
PowerPoint adalah aplikasi perangkat lunak perancang presentasi, dengan tampilan ruang kerja untuk memanipulasi slide presentasi, pabrikan Microsoft yang merupakan bagian dari seperangkat aplikasi perangkat lunak untuk keperluan perkantoran, bisnis atau pendidikan. Aplikasi Microsoft PowerPoint ini pertama kali dikembangkan oleh Bob Gaskins dan Dennis Austin sebagai Presenter untuk perusahaan bernama Forethought, Inc yang kemudian mereka ubah namanya menjadi PowerPoint. Kemudahan Ms. Power Point :

- a. Mudah digunakan bahkan untuk pemula sekalipun.
- b. Tersedia beragam desain dan template yang menarik.
- c. Dapat dibuat dalam berbagai format data.
- d. Dapat mengedit foto secara langsung.
- e. Adanya fitur pergerakan seperti Transition dan Custom Animation.
- f. Bisa menambahkan audio ataupun video ke dalam powerpoint, sehingga terkesan lebih hidup dan menarik untuk di lihat
- g. Serta memudahkan dalam mengatur slide dan mencetak lembar kerja.

### **METODE**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari: (a) perencanaan, (b) tindakan/action, (c) observasi, dan (d) refleksi. Model dan

desain intervensi yang digunakan terdiri dari dua siklus. Penelitian ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengamati peningkatan motivasi belajar peserta didik saat menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis power point. Adapun model penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar fisika menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Ms. Powerpoint di SMA Negeri 22 Jakarta. Jumlah seluruh peserta didik kelas XI MIA 4 adalah 36 orang. Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran fisika yang berada di jam-jam terakhir sekolah membuat peserta didik kurang termotivasi dalam proses pembelajaran sehingga kemampuan dan pemahaman peserta didik rendah dan hasil belajarnya pun menjadi kurang memuaskan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan hasil yang di dapat adalah sebagai berikut.

### Pra-Siklus Tahap Refleksi

Refleksi merupakan tahapan akhir dari tindakan seorang guru dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK) untuk melihat hasil kinerjanya dalam suatu pembelajaran. Hasil refleksi digunakan untuk memutuskan tindakan kelas selanjutnya dalam penelitian yang sedang dilakukan. Adapun hasil persentase motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Pra-Siklus adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Persentase motivasi belajar peserta didik pembelajaran Pra-Siklus

Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif	Total Nilai = Pernyataan Positif + Pernyataan Negatif	Nilai Seluruhnya	Persentase = (Total Nilai /Nilai Seluruhnya ) x 100 %
1254	706	1960	4000	49 %



Data persentase motivasi belajar yang tercantum dalam tabel di atas adalah hasil data yang telah diolah berdasarkan kuisioner yang telah di isi oleh peserta didik (lampiran). Hasil persentase ini akan dianalisis secara statistik sehingga memberikan gambaran peningkatan motivasi belajar tanpa menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis power point dan memberikan masukan pada peneliti untuk melakukan tindakan perbaikan pembelajaran selanjutnya. Berdasarkan tabel dan diagram diatas terlihat bahwa persentase peningkatan motivasi belajar fisika menggunakan tanpa multimedia pembelajaran interaktif berbasis powerpoint memperoleh nilai persentase sebesar 49 %.

#### **Hasil refleksi yang dilakukan peneliti menemukan hal-hal sebagai berikut:**

Dalam menjelaskan pokok bahasan suhu, peneliti hanya mengandalkan papan tulis. Peneliti kurang melibatkan peserta didik sehingga pengetahuan peserta didik masih kurang mendalam. Contoh dan latihan yang diberikan guru kurang bervariasi. Keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran secara keseluruhan masih rendah. Banyak peserta didik yang merasa bosan dengan pelajaran tersebut. Ada beberapa peserta didik yang terlihat mengantuk. Persentase peningkatan motivasi belajar fisika tanpa menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis powerpoint memperoleh nilai persentase sebesar 49 %. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran Pra-Siklus perlu adanya perbaikan, sehingga penelitian ini dilanjutkan pada perbaikan pembelajaran siklus I.

#### **Siklus I (Perbaikan Pembelajaran) Tahapan Refleksi**

Seluruh proses perbaikan pembelajaran siklus I telah dilaksanakan, peneliti memerlukan refleksi untuk kinerjanya, sehingga dapat menentukan tindakan seterusnya terhadap penelitian yang sedang dilakukan. Adapun hasil persentase peningkatan motivasi belajar fisika dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis powerpoint pada pembelajaran siklus I adalah:

Tabel 2. Persentase motivasi belajar peserta didik pembelajaran Siklus I

Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif	Total Nilai = Pernyataan Positif + Pernyataan Negatif	Nilai Seluruhnya	Persentase = (Total Nilai /Nilai Seluruhnya ) x 100 %
1813	927	2740	4000	68,5%

Data persentase motivasi belajar yang tercantum dalam tabel di atas adalah hasil data yang telah diolah berdasarkan kuisioner yang telah di isi oleh peserta didik (lampiran). Hasil persentase ini akan dianalisis secara statistik sehingga memberikan gambaran peningkatan motivasi belajar menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis power point dan memberikan masukan pada

peneliti untuk melakukan tindakan perbaikan pembelajaran selanjutnya. Dari tabel diatas menunjukkan bahwa ada kenaikan motivasi belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari kenaikan persentase motivasi belajar peserta didik, dimana persentase motivasi peserta didik sebelumnya hanya 49% dan setelah menggunakan multimedia pembelajaran berbasis power point persentase motivasi belajarnya menjadi 68%.

**Hasil refleksi peneliti dibantu teman sejawat pada perbaikan pembelajaran siklus I menemukan hal – hal berikut :**

- Guru sudah menunjukan perbaikan dalam memberikan penjelasan kepada peserta didik.  
Guru menggunakan media pembelajaran sehingga peserta didik menjadi lebih memahami materi pelajaran.
- Perhatian dan respon peserta didik terhadap pembelajaran sudah terlihat meningkat.  
Namun masih ada beberapa peserta didik masih kurang fokus dan merasa belum sepenuhnya memahami materi yang ada.

Berdasarkan komentar yang diterima dari peserta didik, bahwa multimedia yang ditampilkan kurang “dekat” dengan keseharian mereka dan masih sedikitnya animasi dan belum adanya video yang memperkuat materi pembelajaran. Oleh karena itulah peneliti memutuskan penelitian ini dilanjutkan pada perbaikan pembelajaran siklus II.

**Siklus II (Perbaikan Pembelajaran) Tahapan Refleksi**

Refleksi merupakan tahapan terakhir dari seluruh rangkaian penelitian tindakan kelas yang sedang dilaksanakan saat ini. Berdasarkan hasil pengamatan diperoleh nilai hasil belajar peserta didik pada pembelajaran siklus II adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Persentase motivasi belajar peserta didik pembelajaran Siklus II

PernyataanP ositif	Pernyataan Negatif	Total Nilai = Pernyataan Positif + Pernyataan Negatif	Nilai Seluruhnya	Persentase = (Total Nilai /Nilai Seluruhnya ) x 100 %
1873	943	2816	4000	70%

Data nilai hasil belajar peserta didik yang tercantum dalam tabel tersebut diolah dan dianalisis secara statistik sehingga dapat menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada perbaikan pembelajaran siklus II. Berdasarkan tabel dan diagram diatas menunjukkan bahwa persentase motivasi belajar fisika menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis powerpoint mengalami peningkatan sebesar 70%. Dari tabel dan diagram diatas

menunjukkan terjadi peningkatan yang sangat signifikan sesuai dengan harapan peneliti. Guru sudah lebih mengoptimalkan metode pembelajaran. Motivasi belajar fisika peserta didik telah mengalami perubahan lebih baik lagi dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya. Dimana persentase yang diperoleh mencapai 70%. Sehingga kegiatan perbaikan pembelajaran yang dilakukan hampir mencapai ketuntasan yang diharapkan. Perhatian dan keaktifan peserta didik mulai meningkat, karena peserta didik merasa senang dan bersemangat.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Dari hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran sebelum menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis power point, motivasi belajar peserta didik sangat rendah, hal ini ditandai dengan sedikitnya jumlah persentase motivasi belajar yang di dapat melalui pengolahan data kuisisioner yaitu sebesar 49%. Dan setelah dilakukan penelitian tindakan kelas dalam 2 siklus telah terjadi peningkatan motivasi belajar saat proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis power point yaitu sebesar 68,5% pada siklus I dan naik menjadi 70% pada siklus II. Jadi peneliti menyarankan untuk dikemudia hari, pembelajaran akan menjadi lebih efektif, menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar jika proses pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis powerpoint.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Achmad Samsudin. 2008. Peran Multimedia Interaktif (Mmi) Dalam Pembelajaran.. <http://semangatbelajar.com/peranmultimedia-interaktif-mmi-dalam-pembelajaran> , diakses tanggal 2 November 2017
- Alwi, Hasan. 2008. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta; Balai Pustaka.
- Anonim, 2012. Kelebihan Multimedia dalam Pembelajaran. <http://www.medukasi.web.id/2012/06/kelebihan-multimedia-dalampembelajaran.html>, diakses pada tanggal 7 November 2017
- Anonim. Sejarah Power Point <http://27-tech.blogspot.co.id/2017/02/belajar-sejarah-power-point-dan-fungsi.html> , di akses tgl 6 November 2017.
- Anonim. Sejarah Power Point <https://ismipuput.wordpress.com/2016/01/03/sejarah-microsoft-powerpoint/> , diakses tgl 6 November 2017.13.00 WIB

- Anonim. Media Pembelajaran  
<http://diditnote.blogspot.com/2013/01/klasifikasi-media-pembelajaran.html> , diakses tgl 6 November 2017.
- Anonim. Media Pembelajaran [http://evaaprilian27.blogspot.co.id/2014/01/v-behaviorurldefaultvmlo\\_16.html](http://evaaprilian27.blogspot.co.id/2014/01/v-behaviorurldefaultvmlo_16.html), di akses tgl 6 November 2017.
- Anonim. Taksonomi Media <http://estehgulabatu.wordpress.com/2011/11/10/taksonomi-media/>, diakses tgl 6 November 2017.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri., dan Zain, Aswan. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hadi, Nur. 2008. *Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA*. UNY , diakses tanggal 30 Oktober 2017.
- Hamalik, Oemar. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Bumi Aksara Hamzah B.
- Uno.(2007). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta. PT Bumi Aksara
- Hoftsteter, 2001, *Pengantar multimedia untuk media Pembelajaran*. <http://www.scribd.com/doc/356784/multimedia-bagian1>, diakses pada tanggal 3 November 2017