**PENGGUNAAN MULTIMEDIA PRESENTASI BERBANTUAN APLIKASI ISPRING SUITE 8 UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA DI KELAS IV**

**SDN CIKONDANG 06 GARUT**

**TESIS**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar

Magister Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan

**Oleh**

**Gemi Gustiani**

**NIM 19862017**



**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

**SEKOLAH PASCASARJANA**

**INSTITUT PENDIDIKAN INDONESIA**

**GARUT**

**2021**

**LEMBAR PENGESAHAN**

PENGGUNAAN MULTIMEDIA PRESENTASI BERBANTUAN APLIKASI *ISPRING SUITE 8* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI BUNYI DI KELAS IV SDN CIKONDANG 06 GARUT

**Oleh:**

**Gemi Gustiani**

**NIM 19862017**

Disetujui dan Disahkan oleh :

|  |  |
| --- | --- |
| Pembimbing I **Prof. Dr. Juntika Nurihsan, M.Pd.** | Pembimbing II**Dr. Lutfi Asy’ari, M.Pd.** |
| Mengetahui, |
| Direktur Sekolah PascasarjanaInstitut Pendidikan Indonesia**Dr. H. Asep Nurjamin, M.Pd** | Ketua Program StudiTeknologi Pendidikan**Prof. Dr. Deni Darmawan, S.Pd, M.Si, M.CE** |

**MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

**MOTTO**

* Hidup adalah pilihan yang perlu diperjuangkan untuk mencapai tujuan
* Sebaik-baik manusia adalah yang selalu memberi manfaat bagi orang lain.

**PERSEMBAHAN**

* Ibunda tercinta Rinne Berliane dan ayahanda Agus Sopandi yang telah mencurahkan perhatian dengan tulus dan doa restunya
* Anak tercinta GIfari Ahmad Ulwan yang selalu sabar tiada lelah untuk selalu memberikan motivasi, cinta dan kasih sayang.
* Sahabat baikku mamih Iik Karimah, S.Pd.yang selalu hadir dengan penuh ketulusan untuk mendampingi pada saat penulis membutuhkan kehadiran seorang sahabat.
* Seluruh keluarga dan sahabat yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang selalu tulus memberikan motivasi dan doa sehingga penulis memiliki energi posistif untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

**PERNYATAAN KEASLIAN**

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang berjudul "Penggunaan Multimedia Presentasi Berbantuan Aplikasi *Ispring Suite 8* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas IV SDN Cikondang 06 Garut" adalah karya saya sendiri. Pengutipan yang terdapat dalam tesis ini dilakukan dengan cara-cara yang sesuai dengan etika keilmuan. Atas pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku apabila suatu hari nanti ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian tesis saya ini atau ditemukan bukti yang sangat kuat adanya penjiplakan atau pengutipan yang melanggar etika keilmuan.

Garut, 09 Oktober 2021

Yang membuat pernyataan,

Gemi Gustiani

NIM 19862017

**Penggunaan Multimedia Presentasi Berbantuan Aplikasi *Ispring Suite 8* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Cikondang 06 Garut Pada Mata Pelajaran Ilmu pengetahuan Alam Materi Bunyi Tahun Pelajaran 2020/2021). Tesis Program Pascasarjana Ipi Garut.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya permasalahan yang terjadi di SDN Cikondang 06 Garut diantaranya adalah permasalahan motivasi dan rendahnya hasil belajar siswa. Hal itu dapat dilihat dari kurangnya minat belajar siswa dan hasil siswa terhadap pembelajaran, sehingga mempengaruhi hasil belajar yang kurang baik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan multimedia Presentasi berbantuan *ispring Suite* 8 di SDN Cikondang 06 Garut. Penelitian ini menggunakan metode Pre-Experimental Design. Dengan bentuk *One-Group Pretest-Postest Designs***,** yaitu membandingkan hasil pretes dan postes. Dengan demikian hasil perlakuan diketahui lebih akurat, karena membandingkan keadaan sebelum dan setelah diberi perlakuan, dengan mengambil sampel sebanyak 32 siswa, yaitu kelas IV SDN Cikondang 06 Garut. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes awal dan tes akhir, tipe tes yang digunakan berupa tes obyektif dan tes subyektif. Dari hasil penelitian tersebut diperoleh simpulan sebagai berikut: (1) Penggunaan multimedia Presentasi berbantuan *ispring Suite* 8 efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas IV SDN Cikondang 06 Garut. Hal tersebut dibuktikan dengan Uji Wilcoxon bahwa z = -4,940 dan nilai *Asym.Sig* (2-*tailed*)-0,000 karena nilai *Asym.Sig* (2-t*ailed*) yang dihasilkan lebih kecil dari alpha yang digunakan, yaitu 0,05 maka Ho ditolak atau Ha diterima; dan (2) penggunaan multimedia Presentasi berbantuan *ispring Suite* 8 efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Imu Pengetahuan Alam di kelas IV SDN Cikondang 06 Garut. Hal tersebut dibuktikan dengan Uji Wilcoxon nilai z = -4,939 dan nilai *Asym.Sig* (2-*tailed)* = 0,000 karena nilai *Asym.Sig* (2-*tailed*) yang dihasilkan lebih kecil dari alpha yang digunakan, yaitu 0,05 maka Ho ditolak atau Ha diterima. dengan demikian, penggunaan multimedia Presentasi berbantuan *ispring Suite* 8, efektif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar sisiwa kelas IV SDN Cikondang 06 Garut.

Diharapkan hasil penelitian ini menjadi salah satu alternatif dalam upaya peningkatan mutu pendidikan dan berguna bagi peneliti, rekan guru, dan semoga dapat menjadi bahan untuk penelitian di tempat lain.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kata kunci | : | multimedia Presentasi berbantuan *ispring Suite* 8*,* motivasi dan hasil belajar |

**The Effectiveness of Using Presentation Multimedia Assisted by the Ispring Suite 8 Application to Improve Motivation and Learning Outcomes of Class IV Students at SDN Cikondang 06 Garut in Natural Science Subjects in Sound Materials for the 2020/2021 Academic Year. Ipi Garut Graduate Program Thesis.**

This research is motivated by the existence of problems that occur in SDN Cikondang 06 Garut including problems of motivation and low student learning outcomes. It can be seen from the lack of interest in student learning and student outcomes towards learning, thus affecting poor learning outcomes. The purpose of this study was to determine the increase in students' motivation and learning outcomes by using multimedia-assisted presentations ispring Suite 8 at SDN Cikondang 06 Garut. This study uses the Pre-Experimental Design method. With the form of One-Group Pretest-Postest Designs, which compares the results of the pretest and posttest. Thus the results of the treatment are known to be more accurate, because they compare the conditions before and after being given treatment, by taking a sample of 32 students, namely class IV SDN Cikondang 06 Garut. In this study, the researcher used data collection techniques in the form of pre-test and post-test, the type of test used in the form of objective test and subjective test. From the results of the study, the following conclusions were obtained: (1) The use of multimedia presentations assisted by Ispring Suite 8 was effective in increasing students' learning motivation in the Natural Sciences subject in class IV SDN Cikondang 06 Garut. This is evidenced by the Wilcoxon test that z = -4.940 and the value of Asym.Sig (2-tailed) -0.000 because the resulting Asym.Sig (2-tailed) value is smaller than the alpha used, which is 0.05 then Ho is rejected or Ha accepted; and (2) the use of Ispring Suite 8-assisted multimedia presentations is effective in improving student learning outcomes in Natural Science subjects in grade IV SDN Cikondang 06 Garut. This is evidenced by the Wilcoxon test, the value of z = -4.939 and the value of Asym.Sig (2-tailed) = 0.000 because the resulting Asym.Sig (2-tailed) value is smaller than the alpha used, which is 0.05 then Ho is rejected or Ha accepted. Thus, the use of multimedia presentations assisted by ispring Suite 8, effectively has a significant influence on the motivation and learning outcomes of fourth grade students at SDN Cikondang 06 Garut.

It is hoped that the results of this study will become an alternative in efforts to improve the quality of education and be useful for researchers, fellow teachers, and hopefully can be used as material for research elsewhere.

Keywords: multimedia presentation assisted by ispring Suite 8, motivation and learning outcomes

**KATA PENGANTAR**

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat, karunia serta hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Penggunaan Multimedia Presentasi Berbantuan Aplikasi *Ispring Suite 8* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Bunyi di Kelas IV SDN Cikondang 06 Garut”. Penulisan usulan penelitian ini dapat terselesaikan tidak lepas dari bantuan berbagai pihak dan pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Nizar Alam Hamdani, M.M., M.T., M.Si., selaku Rektor Institut Pendidikan Indonesia.
2. Bapak Dr. H. Asep Nurjamin, M.Pd, selaku Direktur Sekolah Pascasarjana Institut Pendidikan Indonesia Garut.
3. Bapak Prof. Dr. Deni Darmawan, S.Pd, M.Si, M.CE, selaku Ketua Prodi Teknologi Pendidikan Sekolah Pascasarjana Institut Pendidikan Indonesia Garut.
4. Prof. Dr. Juntika Nurihsan, M.Pd, selaku Pembimbing 1, yang telah banyak memberikan saran dan bimbingannya dalam penulisan usulan penelitian ini.
5. Dr. Lutfi Asy’ari, M.Pd, selaku Pembimbing 2, yang telah banyak memberikan saran dan bimbingannya dalam penulisan usulan penelitian ini.
6. Para dosen yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat.
7. Orang tua tercinta dan keluarga yang senantiasa memberikan do’a dan cinta yang besar
8. Anakku dan calon suamiku
9. Rekan-rekan mahasiswa program pascasarjana angkatan 16 yang senantiasa memberi bantuan moril maupun materil selama penyusunan ini.
10. Seluruh pihak lain yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang pantas atas kebaikannya.

Akhirnya, Peneliti berdoa semoga penelitian ini bermanfaat bagi Peneliti khususnya dan pembaca umumnya, Aamiin.

Garut, Oktober 2021

Peneliti

**DAFTAR ISI**

**MOTO DAN PERSEMBAHAN i**

**PERNYATAAN ii**

**ABSTRAK iii**

**KATA PENGANTAR iv**

**DAFTAR ISI v**

**DAFTAR TABEL vii**

**DAFTAR GAMBAR x**

**BAB I PENDAHULUAN**

* 1. Latar Belakang 1
	2. Rumusan Masalah 6
	3. Identifikasi Masalah 6
	4. Tujuan Penulisan 7
	5. Manfaat Penelitian 7
	6. Asumsi Penelitian 8
	7. HIpotesis Penelitian 9
	8. Definsi Oprasional Variabel 10
	9. Metode Penelitian 10
	10. Lokasi dan Sampel Penelitian 11

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA, KAJIAN TEORITIS DAN KERANGKA PENELITIAN**

* 1. Tinjauan Pustaka 12
	2. Penelitian Yang Relevan 15
	3. Kajian Teoritis 28
	4. Kerangka Berpikir 56

**BAB III METEDOLOGI PENELITIAN**

* 1. Metode Dan Desain Penelitian 58
	2. Variabel dan Definisi Oprasional 60
	3. Populasi dan Sampel Penelitian 64
	4. Instrumen Penelitian 64
	5. Teknik Pengumpulan Data 71
	6. Metode dan Teknik Analisis Data 71
	7. Sistem Penulisan 76
	8. Jadwal Kegiatan Penelitian 77

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian 79
2. Hasil Penelitian 80
3. Pembahasan 118

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

1. Kesimpulan 126
2. Saran  **127**

**DAFTAR PUSTAKA 130**

**LAMPIRAN- LAMPIRAN 133**

**RIWAYAT HIDUP 165**

**DAFTAR TABEL**

halaman

Tabel 2.1 Penelitian terdahulu yang relevan 22

Tabel 3.1 Desain Penelitian Hasil belajar 59

Tabel 3.2 Desain Penggunaan Multimadia Terhadap Motivasi 59

Tabel 3.3 Operasionalisasi Variabel Penelitian 61

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar Peserta Didik 65

Tabel 3.5 Angket Motivasi Belajar Siswa 65

Tabel 3.6 Skala Pembobotan Angket 68

Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Soal Hasil Belajar Siswa 69

Tabel 3.8 Uji efektifitas peningkatan motivasi belajar 72

Tabel 3.9 Uji perbedaan motivasi belajar sebelum dan setelah pembelajaran 73

Tabel 3.10 Uji Sebaran Data 74

Tabel 3.11 Uji efektivitas peningkatan hasil belajar 75

Tabel 3.12 Uji Perbedaan hasil belajar sebelum dan setelah pembelajaran 75

Tabel 3.13 Jadwal Penelitian 78

Tabel 4.1 Rekapitulasi Skor Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum

Menggunakan Multimedia Presentasi berbantuan aplikasi *ispring suite 8*  82

Tabel 4.2 Skor Motivasi Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Multimedia

presentasi berbantuan aplikasi *ispring suite 8*  85

Tabel 4.3 Rekapitulasi Skor Angket Motivasi Belajar Siswa Setelah Menggunakan

Multimedia Presentasi berbantuan aplikasi *ispring suite 8* 88

Tabel 4.4 Skor Motivasi Belajar Siswa Setelah Menggunakan Multimedia

Presentasi berbantuan aplikasi *ispring suite 8*  91

Tabel 4.5 Skor Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Setelah Menggunakan

Multimedia presentasi berbantuan aplikasi *ispring suite 8* 93

Tabel 4.6 Rekapitulasi Motivasi Sebelum Menggunakan Multimedia Presentasi

berbantuan aplikasi *ispring suite 8*  96

Tabel 4.7 Rekapitulasi Motivasi Setelah Menggunakan Multimedia Presentasi

Berbantuan aplikasi *ispring suite 8*  96

Tabel 4.8 Hubungan Motivasi Sebelum dan Setelah Menggunakan Multimedia

Presentasi berbantuan aplikasi *ispring suite 8*  97

Tabel 4.9 Pengujian Efektivitas Peningkatan Motivasi Belajar 99

Tabel 4.10 Uji Perbedaan Motivasi Belajar Sebelum dan Sesudah Pembelajaran 100

Tabel 4.11 Skor Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Multimedia

presentasi berbantuan aplikasi *ispring suite 8* 102

Tabel 4.12 Skor Hasil Belajar Siswa Setelah Menggunakan Multimedia presentasi

berbantuan aplikasi *ispring suite 8* 104

Tabel 4.13 Hasil Belajar Sebelum dan Sesudah Pembelajaran 106

Tabel 4.14 Statistika Deskriptif Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Setelah

Mendapatkan Multimedia presentasi berbantuan aplikasi ispring suite 8 109

Tabel 4.15 Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar 110

Tabel 4.16 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Setelah Menggunakan

Multimedia presentasi berbantuan aplikasi ispring suite 8 111

Tabel 4.17 Rekapitulasi Peningkatan Hasil Belajar 113

Tabel 4.18 Uji Sebaran Data 114

Tabel 4.19 Pengujian Efektivitas Peningkatan Hasil Belajar 115

Tabel 4.20 Uji Perbedaan Hasil Belajar sebelum dan Sesudah Menggunakan

Multimedia presentasi berbantuan aplikasi ispring suite 8 117

**DAFTAR GAMBAR**

halaman

Gambar 2.1 Langkah 1 Membuat M-Learning dengan Menggunakan

Aplikasi *iSpring Suite 8*  36

Gambar 2.2 Langkah 2 Membuat M-Learning dengan Menggunakan

Aplikasi *iSpring Suite 8*  36

Gambar 2.3 Langkah 3 Membuat M-Learning dengan Menggunakan

Aplikasi *iSpring Suite 8*  37

Gambar 2.4 Langkah 4 Membuat M-Learning dengan Menggunakan

Aplikasi *iSpring Suite 8*  38

Gambar 2.5 Langkah 5 Membuat M-Learning dengan Menggunakan

Aplikasi *iSpring Suite 8*  38

Gambar 2.6 Langkah 6 Membuat M-Learning dengan Menggunakan

Aplikasi *iSpring Suite 8*  39

Gambar 2.7 Langkah 7 Membuat M-Learning dengan Menggunakan

Aplikasi *iSpring Suite 8*  39

Gambar 2.8 Langkah 8 Membuat M-Learning dengan Menggunakan

Aplikasi *iSpring Suite 8* 40

Gambar 2.9 Langkah 9 Membuat M-Learning dengan Menggunakan

Aplikasi *iSpring Suite 8*  41

Gambar 2.10 Alur Kerangka Berfikir 57

**BAB I**

 **PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan merupakan kebutuhan pokok masyarakat yang harus terpenuhi, sesuai dengan tuntutan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan memegang peranan penting dalam menciptakan manusia yang berkualitas. Dunia pendidikan dituntut untuk membentuk manusia yang mampu bersaing baik skala nasional, regional maupun internasional.

Dalam Undang-Undang RI nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa :

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia Indonesia dalam rangka upaya mewujudkan tujuan nasional”

Pendidikan adalah suatu upaya untuk memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan dan keahlian tertentu kepada manusia untuk mengembangkan bakat serta kepribadiannya agar mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang semakin pesat. Para pendidik memegang peranan yang sangat penting dalam upaya mencapai tujuan, baik tujuan pendidikan nasional secara umum maupun tujuan pembelajaran secara khusus. Para pendidik dituntut untuk mengusai dan menciptakan model pembelajaran serta menggunakan media *interaktif* yang mampu mengefektifkan pembelajaran sehingga tercipta Pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan gembira dan berbobot.Dalam pembelajaran guru mendorong siswa untuk berkreatif dalam pembelajaran dan guru menginformasikan materi pembelajaran, siswa diberi kesempatan untuk mengeksploitasikan (menggali) materi yang sedang dipelajari.

Banyak faktor penyebab lemahnya kemampuan daya tangkap siswa, salah satu diantaranya adalah cara belajar siswa. Siswa dalam belajar kurang memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru. Akibatnya siswa sulit untuk mengembangkan kemampuanya. Oleh karena itu untuk mencapai tujuan proses pembelajaran yang diharapkan khususnya pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam diperlukan sosok guru yang memiliki kompetensi yang memadai dalam pembelajaran begitupun dengan pengunaan multimedia yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Multimedia pembelajaran dalam proses belajar mengajar tidak terlepas dari fungsinya sebagai alat untuk membangkitkan motivasi belajar siswa serta kegairahan belajar siswa, memungkinkan interaksi langsung antara pembelajar dengan lingkungannya, dan memunginkan pembelajar dapat belajar secara mandiri.

Menurut beberapa penelitian tentang penggunaan multimedia prentasi berbantuan *ispring* dalam proses pembelajaran menunjukan adanya perbedaan yang berarti antara pembelajaran dengan menggunakan media dengan yang tidak menggunakan media. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangatlah dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran. Multimedia merupakan prsentasi dengan menggunakan kata-kata dan gambar. Kata merupakan materi yang disajikan dalam bentuk verbal, sedangkan gambar merupakan materi yang disajikan dalam bentuk gambar misalnya grafik statis yaitu foto atau grafik, dan bentuk grafik dinamis yaitu animasi atau video. Pemilihan multimedia tentunya disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak dan konsep yang akan diajarkan, agar siswa lebih mudah memahami pelajaran yang diajarkan dan tidak menimbulkan kebosanan.

*ISpring Suite 8* adalah aplikasi yang dapat digunakan dalam pembuatan multimedia interaktif serta dapat membuat soal interaktif dengan bentuk yang beragam, format yang dihasilkan dapat di distribusikan dalam bentuk *flash* yang nantinya dapat diakses baik secara *online* atau *offline* (Ariyanti, Mustaji & Harwanto, 2020, hlm. 381-382).

Berangkat dari hal tersebut Multimedia Presentasi berbantuan aplikasi *isping suite 8* dalam kelas dikembangkan atas dasar asumsi bahwa proses komunikasi di dalam pembelajaran akan lebih bermakna (menarik minat siswa dan memberikan kemudahan untuk memahami materi karena penyajiannya yang berbeda) maka motivasi peserta didikpun akan meningkat. Salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi siswa adalah motivasi. Dengan adanya motivasi, siswa akan belajar lebih keras, ulet, tekun dan memiliki konsentrasi penuh dalam proses belajar pembelajaran. Dorongan motivasi dalam belajar merupakan salah satu hal yang perlu dibangkitkan dalam upaya pembelajaran di sekolah.

Biggs dan Tefler (dalam Dimyati dan Mudjiono, 2006) mengungkapkan motivasi belajar siswa dapat menjadi lemah. Lemahnya motivasi atau tiadanya motivasi belajar akan melemahkan kegiatan, sehingga mutu prestasi belajar akan rendah. Oleh karena itu, mutu prestasi belajar pada siswa perlu diperkuat terus-menerus. Dengan tujuan agar siswa memiliki motivasi belajar yang kuat, sehingga hasil belajar yang diraihnya dapat optimal. Selain itu adapun Teori Maslow menyatakan bahwa pemberian motivasi yang berhasil harus berasal dari pemenuhan kebutuhan dasar siswa itu. Menurutnya apabila kebutuhan kebutuhan pada suatu tahap tertentu sudah dapat dipenuhi, maka kebutuhan kebutuhan berikutnya yang lebih tinggi akan menjadi sangat kuat ( Winataputra dan Rosita, 2006 : 110)

Tetapi pada kenyataanya motivasi dan hasil belajar masih jauh dari harapan. Hal tersebut terlihat dari Tes sumatif yang dilaksanakan guru dalam kelas dan perolehan nilai UTS/UAS yang masih jauh dari harapan, yaitu baru mencapai 60. Ini masih di bawah KKM, sedangkan KKM IPA kelas IV yaitu sebesar 75. Yang masih jauh dari harapan, Begitu pula perolehan nilai tes yang dilakukan guru tiap kelas untuk pelajaran IPA masih jauh dari target yang ditetapkan. Disamping itu pada kenyataannya di SDN Cikondang 06 Garut hingga kini secara umum guru cenderung masih menggunakan metode konvensional dalam arti guru senantiasa mendominasi dalam proses belajar mengajar. Hal ini berdampak semakin pasifnya siswa dalam proses pembelajaran. Situasi belajar dimana guru merupakan titik sentralnya, peranan murid menjadi sangat kecil yaitu hanya duduk, mendengarkan informasi yang diberikan guru, mencatat apa yang disampaikan guru dan menghafal apa yang dicatatnya. Strategi tersebut sudah tidak relevan dengan tujuan yang ingin dicapai. Sehingga Hasil pengamatan sementara di kelas IV SDN Cikondang 06 Garut ditemukan permasalahan: 1) Kurangnya partisipasi siswa dan rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti proses belajar dan pembelajaran tanpa media pembelajaran. 2) Rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran IPA tanpa media pembelajaran.

Berdasarakan kenyataan atau realitas di atas adapun solusinya yang dapat kita lakukan berkaitan dengan terlihatnya masih rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian tentang penggunaan multimedia presentasi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Diharapkan hasil penelitian ini akan memberikan kontribusi langsung pada peningkatan kualitas pembelajaran IPA di SDN Cikondang 06 Garut sehingga motivasi dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas maka peneliti menentukan judul untuk penelitian ini yaitu “Efektivitas Penggunaan Multimedia Presentasi Berbantuan Aplikasi *Ispring Suite* 8 untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas IV SDN Cikondang 06 Garut”.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditarik suatu rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan Multimedia Presentasi berbantuan *Ispring Suite 8* terhadap peningkatan motivasi siswa dalam pembelajaran IPA Pokok Bahasan Bunyi di Kelas IV SDN Cikondang 06 Garut ?
2. Bagaimana penggunaan Multimedia Presentasi berbantuan *Ispring Suite 8* terhadap peningkatan hasil siswa dalam pembelajaran IPA Pokok Bahasan Bunyi di Kelas IV SDN Cikondang 06 Garut ?
3. **Identifikasi Masalah**

Setelah peneliti mencoba memaparkan latar belakang sebagaimana perihal tersebut di atas, maka secara terperinci peneliti mengidentifikasi masalah untuk selanjutnya dicari pemecahan masalahnya. Adapun identifikasi masalah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya partisipasi siswa dan rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti proses belajar dan pembelajaran tanpa media alat bantu.
2. Rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran IPA tanpa media alat bantu.
3. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka tujuan dari usulan penelitian ini adalah :

1. Untuk Mengetahui Penggunaan Multimedia Presentasi Berbantuan *Ispring Suite* 8 Terhadap peningkatan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran IPA Pokok Bahasan Bunyi di Kelas IV SDN Cikondang 06 Garut !
2. Untuk Mengetahui Penggunaan Multimedia Presentasi Berbantuan *Ispring Suite* 8 Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam pembelajaran IPA Pokok Bahasan Bunyi di Kelas IV SDN Cikondang 06 Garut !
3. **Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan diharapkan menghasilkan beberapa kegunaan diantaranya :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang teknologi pembelajaran yang dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan pembelajaran oleh guru di dalam kelas, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

1. Manfaat Praktis
2. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan alternatif penggunaan multimedia pembelajaran untuk diterapkan khususnya di lingkungan SDN Cikondang 06 Garut.
3. Bagi pengelola pendidikan, multimedia pembelajaran ini dapat dijadikan inspirasi dalam mengambil kebijakan dalam pengadaan dan pemanfaatan multimedia pembelajaran.
4. Bagi guru, penggunaan multimedia Presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite* 8 dapat dimanfaatkan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran khususnya mata IPA.
5. Bagi siswa, penggunaan multimedia Presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite* 8 diharapkan dapat meningkatkan pemahaman materi dalam mata pelajaran IPA sehingga, siswa lebih termotivasi dalam belajar dan hasil belajarpun meningkat.
6. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan acuan dalam pengembangan multimedia pembelajaran.
7. **Asumsi Penelitian**

Asumsi merupakan titik pangkal dalam melakukan sebuah penelitian. Dalam penelitian ini penulis mengemukakan asumsi sebagai berikut ini. Menurut Sudjana (2010:52) Ada beberapa alasan mengapa media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar mengajar siswa, di antaranya: Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

1. **Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang diberikan baru berdasarkan pada teori dan belum menggunakan fakta ( Sugiyono: 2009 ). Berdasarkan asumsi-asumsi yang telah diuraikan diatas maka peneliti dapat menuliskan hipotesis sebagai berikut :

Hipotesis 1:

H0 : Tidak ada pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran dalam meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran IPA di kelas IV SDN Cikondang 06 Garut

Ha : ada pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran dalam meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran IPA di kelas IV SDN Cikondang 06 Garut

Hipotesis 2:

H0 : Penggunaan Multimedia Pembelajaran tidak dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA di kelas IV SDN Cikondang 06 Garut

Ha : Penggunaan Multimedia Pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA di kelas IV SDN Cikondang 06 Garut

1. **Definisi Operasional Penelitian**
2. Multimedia interaktif adalah aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, merupakan perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar, grafik, *sound,* animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital, yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. *Ispring Suite 8* adalah sebuah perangkat lunak yang dioperasikan untuk membuat sebuah media pembelajaran dengan memuat beberapa aspek media seperti audio, visual, dan audio visual
3. Motivasi Belajar adalah kekuatan mental yang mendorong terjadinya belajar. Motivasi merupakan reaksi siswa terhadap proses pembelajaran dan merupakan faktor yang dapat mendukung tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran.
4. Hasil belajar yaitu bentuk tingkah laku atau kompetensi nyata sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan Operasionalisasi Variabel Penelitian.
5. **Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *pre-Experimental Design*. Dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttst Design***.** *Design* ini terdapat pretest, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan diketahui lebih akurat, karena membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugino 2015:110)

1. **Lokasi dan Sampel Penelitian**
2. Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi tempat atau lokasi penelitian yaitu di SDN 6 Cikondang terletak di kampung Cintawana Desa Cikondang Kecamatan Wanaraja Kabupaten Garut. Sekolah ini terletak ± 18 KM dari Kantor Kecamatan Cisompet.

1. Sampel Penelitian

Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 6 Cikondang Cisompet Kabupaten Garut yang berjumlah 32 orang. Dalam penentuan pengambilan jumlah sampel, penulis berpedoman pada pendapat Arikunto (1998:120) yang mengemukakan bahwa “apabila subjeknya kurang dari 100 orang lebih baik diambil semua, sedangkan jika jumlah subjeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau lebih dari populasi”. Mengingat populasi penelitian kurang dari 100 orang, seluruh sampel akan dijadikan responden, sehingga jumlah sampel yang dijadikan responden dalam penelitian ini adalah sebanyak 32 orang.

**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA, PENELITIAN YANG RELEVAN, KAJIAN TEORITIS DAN KERANGKA PENELITIAN**

1. **Tinjauan Pustaka**

Teknologi pendidikan merupakan konsep yang komplek. Teknologi pendidikan dapat dikaji dari berbagai segi dan kepentingan. Kecuali teknologi pendidikan sebagai suatu bidang kajian ilmiah, senantiasa berkembang sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi yang mendukung dan mempengaruhinya (Miarso, 2009: 544). Definisi teknologi pendidikan berkembang dari tahun ke tahun. Hal ini sesuai dengan disiplin ilmu dalam teknologi pendidikan yang memecahkan dan pemecahan masalah belajar pada manusia sepanjang hayat, dimana saja, kapan saja dengan cara apa saja dan oleh siapa saja mengatasi segala permasalahan dalam pendidikan sehingga dapat tercapai apa yang menjadi tujuan pendidikan (Miarso, 2009).

Menurut Miarso (dalam Darmawan, 2017: 108) Teknologi pendidikan telah berkembang sebagai suatu disiplin keilmuan yang berdiri sendiri. Perkembangan tersebut dilandasi oleh serangkaian dalil atau dasar yang dijadikan patokan pembenaran. Secara filosofi, dasar keilmuan itu meliputi: Ontologi yaitu rumusan tentang gejala pengamatan yang dibatasi pada suatu pokok telaah khusus yang tidak tergarap oleh bidang telaah lain, epistemologi, yaitu usaha atau prinsip intelektual untuk memperoleh kebenaran dalam pokok telaah yang ditentukan, aksiologi, yaitu nilai-nilai yang menentukan kegunaan dari pokok telaah yang ditentukan, yang mempersoalkan nilai moral atau etika dan nilai seni serta keindahan/estetika.

Teknologi Pendidikan merupakan suatu bidang kajian khusus (spesialisasi)
ilmu pendidikan dengan objek formal “belajar” pada manusia secara pribadi atau
yang tergabung dalam suatu organisasi. Bidang kajian ini pada mulanya digarap
dengan mensintesiskan berbagai teori dan konsep dari berbagai disiplin ilmu ke
dalam suatu usaha terpadu, atau disebut dengan pendekatan isomeristik, yaitu
penggabungan berbagai sumber yang berkaitan dalam satu kesatuan yang lebih
bermakna. Perkembangan bidang kajian ini selanjutnya mensyaratkan pendekatan
tambahan, yaitu sistematik dan sistemik. Sistematik artinya dilakukan secara
runtut (teratur dengan langkah tertentu), sedangkan sistemik artinya menyeluruh
atau disebut pula holistik atau komprehensif (Miarso, 2009).

Berdasarkan definisi teknologi pendidikan di atas dapat disimpulkan bahwa
teknologi pendidikan merupakan bidang ilmu kajian yang membantu jalannya
pembelajaran, mengingat bahwa teknologi pendidikan merupakan suatu proses
yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan dan
organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan,mengevaluasi dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia.

 Menurut Januszewenski & Moelenda dalam Saadah (2014): *“Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing approproate technological processes and resources”.*

Sedangkan menurut Cutchall, ( 1999 ) menyatakan : *Instructional technology is the research in and application of behavioral science and learning theories and the use of a systems approach to analyze, design, develop, implement, evaluate and manage the use of technology to assist in the solving of learning or performance problems.*

Dia menekankan bahwa teknologi pembelajaran merupakan penelitian dan aplikasi ilmu perilaku dan teori belajar dengan menggunakan pendekatan sistem untuk melakukan analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi dan pengelolaan penggunaan teknologi untuk membantu memecahkan masalah belajar dan kinerja. Tujuan utamanya adalah pemanfaatan teknologi (*soft-technology* maupun *hard-technology*) untuk membantu memecahkan masalah belajar dan kinerja manusia.

Menurut Darmawan (2011: 4) kawasan teknologi pembelajaran terdiri dari: kawasan desain, kawasan pengembangan, kawasan pemanfaatan, kawasan pengelolaan, dan kawasan penilaian

Kesimpulannya bahwa teknologi pembelajaran harus meliputi 5 kawasan tersebut yaitu kawasan desain, kawasan pengembangan, kawasan pemanfaatan, kawasan pengelolaan serta kawasan penilaian serta setiap kawasan tersebut merupakan sistem yang saling terintegrasi satu dengan yang lainnya.

 “Pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya” (Surya, 2004:7). Sedangkan Hamalik (2009:84) menyatakan bahwa: “Pembelajaran merupakan aspek dari perkembangan yang menuju kepada perubahan (modifikasi) perilaku sebagai hasil dari praktik dan pengalaman”.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha yang dilakukan oleh guru secara sadar dalam rangka menciptakan siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada siswa dari tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa menjadi bisa, perubahan mendapat kemampuan baru yang berlaku dalam jangka waktu lama dan disadari serta adanya usaha. Dengan Pembelajaran suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa agar tercipta situasi belajar yang kondusif. Pembelajaran dilaksanakan sepanjang hayat serta dapat dilaksanakan di mana saja dan kapan saja. Pembelajaran adalah suatu proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik dan mendapatkan hasil yang optimal.

1. **Penelitian Yang Relevan**

Untuk mendukung permasalahan terhadap bahasan, peneliti berusaha malacak berbagai *literature* dan penelitian terdahulu *(prior research)* yang masih relevan terhadap masalah yang menjadi obyek penelitian saat ini. Oleh karena itu, untuk memenuhi kode etik dalam penelitian ilmiah maka sangat diperlukan eksplorasi terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang relevan. Tujuannya adalah untuk menegaskan penelitian, posisi penelitian dan sebagai teori pendukung guna menyusun konsep berpikir dalam penelitian. Berdasarkan hasil eksplorasi terhadap penelitian-penelitian terdahulu, peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Meskipun terdapat keterkaitan pembahasan, penelitian ini masih sangat berbeda dengan penelitian terdahulu. Adapun beberapa penelitian terdahulu tersebut yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh *Nur Risnawati Kusuma*, *Muh. Khalifah Mustami* & *Oslan Jumadi* (2018) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Power Point Ispring Suite 8* Pada Konsep Sistem Ekskresi Di Sekolah Menengah Atas”. bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Interaktif *Power Point Ispring Suite 8* yang bersifat valid, praktis dan efektif, pada konsep sistem ekskresi*.* Tahap penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 tahap yaitu: (1) *Analysis*; (2) *Design*; (3) *Development*; (4) *Implementation*; (5) *Evaluation*. Instrumen penilaian terdiri atas tiga yaitu (1) instrumen kevalidan berupa instrumen penilaian kevalidan media pembelajaran interaktif *Power Point Ispring Suite 8* dan instrumen penilaian kevalidan angket, (2) instrumen kepraktisan berupa angket respon guru dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran Interaktif *Power Point Ispring Suite 8*, dan (3) instrumen keefektifan berupa hasil belajar peserta didik. Berdasarkan analisis data, diperoleh rata-rata kevalidan media yaitu 4,13 (valid). Kepraktisan media diperoleh respon guru sebesar 93,40 % (sangat kuat) dan respon peserta didik sebesar 91,40% (sangat kuat). Media Pembelajaran telah memenuhi kriteria keefektifan yaitu 92 % peserta didik mencapai nilai ketuntasan belajar. Peningkatan hasil belajar Biologi berdasarkan analisis gain ternormalisasi yang diperoleh yaitu 0,79 (kategori tinggi). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Biologi interaktif *Power Point Ispring Suite 8* yang dikembangkan bersifat valid, praktis, dan efektif.

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang diteliti adalah terletak pada tujuan yaitu mengembangkan penggunaan media pembelajaran berbantuan aplikasi *ispring*.

Perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan sebelumnya menggunakan metode penelitian yang digunakan yaitu *quasi-experiment* sedangkan peneliti sendiri menggunakan *Pre Experimental Designs (nondesigns)* Selain itu, tujuan penelitian terdahulu di sekolah menengah atas, sedangkan peneliti sendiri tujuannya di sekolah dasar.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Evi Novianti Sastrakusumah, Uman Suherman, Deni Darmawan, Jamilah, (2018). yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi *Ispring Presenter* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: Penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *I-Spring Presenter* dalam meningkat kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran PPKn kelas XI di SMK Negeri 14 Garut. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen terhadap dua kelas yang berbeda, yaitu kelas XI SMKN 14 Garut. Satu kelas diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif dan satu diberi perlakukan menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran PPKn. Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah: Penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *I-Spring Presenter* dapat meningkat kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran PPKn kelas XI di SMK Negeri 14 Garut.

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang diteliti adalah terletak pada tujuan yaitu mengembangkan penggunaan media pembelajaran berbantuan aplikasi *ispring*.

Perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan peneliti sebelumnya menggunakan quasi eksperimen sedangkan peneliti sendiri menggunakan *Pre Experimental Designs (nondesigns).* Selain itu, tujuan penelitian terdahulu di sekolah menengah kejuruan sedangkan peneliti sendiri tujuannya di sekolah dasar. Selain itu, tujuan penelitian terdahulu Variabel yang di telitinya meningkat kemampuan berpikir kritis sedangkan peneliti sendiri Variabel yang di telitinya meningkat motivasi dan hasil belajar.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Ariyanti, Mustaji, Harwanto(2020) yang berjudul “Multimedia Interaktif berbasis *iSpring Suite 8”* Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Multimedia Interaktif yang layak, praktis, dan efektif digunakan dan meningkatkan kemandirian siswa dengan subyek penelitian kelas X IPA 3. Pada model pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 tahap yaitu: (1) *Analysis;* (2) *Design;* (3) *Development;* (4) *Implementation;* (5) *Evaluation. .* Instrumen penilaian terdiri atas tiga yaitu (1) instrumen kevalidan isi/materi pembelajaran, (2) instrumen kevalidan desain pembelajaran dan (3) instrumen kevalidan media pembelajaran serta angket respon peserta didik terhadap multimedia interaktif berbasis *iSpring Suite 8,* dan instrumen keefektifan berupa hasil belajar peserta didik. Berdasarkan analisis data, diperoleh presentase kevalidan oleh ahli isi/materi pembelajaran 94%, presentase oleh ahli Desain pembelajaran 84%, presentase oleh ahli media sebesar 82% dan respon peserta didik diperoleh presentase dari subjek uji perorangan sebesar 88%, uji kelompok kecil sebesar 85%, dan uji kelompok besar menunjukkan presentase 87%. Media pembelajaran telah memenuhi kriteria, peserta didik mencapai nilai ketuntasan. Peningkatan hasil belajar ekonomi yang dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis *Ispring Suite 8* yang dikembangkan bersifat valid, praktis, dan efektif.

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang diteliti adalah terletak pada tujuan yaitu mengembangkan penggunaan media pembelajaran berbantuan aplikasi *ispring,* Tujuan penelitiannya sama-sama di sekolah dasar dan pelajaran IPA.

Perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan sebelumnya menggunakan model pembelajaran IDDIE sedangkan peneliti sendiri tidak menggunakan model pembelajaran IDDIE, selain itu peneliti sebelumnya meneliti di kelas III sekolah dasar sedangkan peneliti sendiri melakukan penelitian di kelas VI sekolah dasar selain itu peneliti sebelumnya menggunakan metode Penelitian (*research and development*), karena penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk sedangkan peneliti sendiri menggunakan *Pre Experimental Designs (nondesigns)* .

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rudy Alfiyansah. Yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran I-Spring Presenter Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Keperawatan Dasar Nutrisi”.

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang diteliti adalah terletak pada tujuan yaitu mengembangkan penggunaan media pembelajaran berbantuan aplikasi *ispring, variable* yang di telitinya juga sama yaitu motivasi dan hasil belajar.

Perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan peneliti sebelumnya menggunakan quasi eksperimen sedangkan peneliti sendiri menggunakan *Pre Experimental Designs (nondesigns).* Selain itu, tujuan penelitian terdahulu meneliti proses pembelajaran mahasiswa keperawatan sedangkan peneliti sendiri tujuannya di sekolah dasar.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Faiqotul Himmah, Martini. Yang Berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan *Ispring Suite 8* Pada Sub Materi Zat Aditif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Kelas Vlll”**.** bertujuan untuk menghasilkan multimedia interaktif berbasis *Ispring Suite 8* pada sub materi zat aditif untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMP kelas VIII yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan metode *R&D* (*Research and Development*). Penelitian ini mengacu pada model *R&D* (*Research and Development*) yang hanya dibatasi sampai pada 6 tahap, yaitu sampai pada uji coba produk secara terbatas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 1 Puri Mojokerto tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 28 siswa dan desain uji coba menggunakan *One Group Pretest and Posttest Design*. Teknik pengumpulan data menggunakan metode validasi, observasi, tes, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *Ispring Suite 8* pada sub materi zat aditif layak digunakan. Hasil validasi dan uji coba diperoleh bahwa: (1) Multimedia interaktif berbasis *Ispring Suite 8* pada sub materi zat aditif valid berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi dengan persentase skor rata-rata sebesar 85,19% dengan kriteria sangat layak. (2) Multimedia interaktif berbasis *Ispring Suite 8* pada sub materi zat aditif praktis berdasarkan keterlaksanaan pembelajaran dengan persentase skor rata-rata sebesar 93,9% dengan kriteria sangat layak dan respon positif siswa sebesar 98,33% dengan kriteria sangat layak. (3) Multimedia interaktif berbasis *iSpring Suite 8* pada sub materi zat aditif efektif berdasarkan aktivitas siswa yang dominan yaitu mempelajari materi pada media sebesar 31,59% dan peningkatan hasil belajar siswa sebesar 0,66 dengan kriteria sedang.

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang diteliti adalah terletak pada tujuan yaitu mengembangkan penggunaan media pembelajaran berbantuan aplikasi *ispring*, variabel yang di telitinya juga sama yaitu hasil belajar.

Perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan peneliti sebelumnya Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan metode *R&D* (*Research and Development*) sedangkan peneliti sendiri menggunakan kuantitatif sedangkan desain metode yang digunakan peneliti sebelumnya menggunakan quasi eksperimen sedangkan peneliti sendiri menggunakan *Pre Experimental Designs (nondesigns).* Selain itu, tujuan penelitian terdahulu meneliti siswa sekolah pertama sedangkan peneliti sendiri tujuannya di sekolah dasar.

Adapun ringkasan yang dapat dilihat pada tabel 2.1 mengenai kesimpulan perbedaan dan persamaan pada penelitian terdahulu yang relevan dan penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.1**

**Penelitian terdahulu yang relevan**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Peneliti** | **Judul Peneliti** | **Persamaan** | **Perbedaan** |
| 1.  | *Nur Risnawati Kusuma*, *Muh. Khalifah Mustami* & *Oslan Jumadi* | Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Power Point Ispring Suite 8* Pada Konsep Sistem Ekskresi Di Sekolah Menengah Atas | Persamaan penelitian terdahulu dengan yang diteliti adalah terletak pada tujuan yaitu mengembangkan penggunaan media pembelajaran berbantuan aplikasi *ispring.* | Perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan sebelumnya menggunakan metode penelitian yang digunakan yaitu *quasi-experiment* sedangkan peneliti sendiri menggunakan *Pre Experimental Designs (nondesigns)* Selain itu, tujuan penelitian terdahulu di sekolah menengah atas, sedangkan peneliti sendiri tujuannya di sekolah dasar. |
| 2. | Evi Novianti Sastrakusumah, Uman Suherman, Deni Darmawan, Jamilah, | Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi *Ispring Presenter* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis | Persamaan penelitian terdahulu dengan yang diteliti adalah terletak pada tujuan yaitu mengembangkan penggunaan media pembelajaran berbantuan aplikasi *ispring.* | Perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan peneliti sebelumnya menggunakan quasi eksperimen sedangkan peneliti sendiri menggunakan *Pre Experimental Designs (nondesigns).* Selain itu, tujuan penelitian terdahulu di sekolah menengah kejuruan sedangkan peneliti sendiri tujuannya di sekolah dasar. Selain itu, tujuan penelitian terdahulu Variabel yang di telitinya meningkat kemampuan berpikir kritis sedangkan peneliti sendiri Variabel yang di telitinya meningkat motivasi dan hasil belajar. |
| 3. | Dwi Ariyanti, Mustaji, Harwanto | Multimedia Interaktif berbasis *iSpring Suite 8”* Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Multimedia Interaktif yang layak, praktis, dan efektif digunakan dan meningkatkan kemandirian siswa dengan subyek penelitian kelas X IPA 3 | Persamaan penelitian terdahulu dengan yang diteliti adalah terletak pada tujuan yaitu mengembangkan penggunaan media pembelajaran berbantuan aplikasi ispring, Tujuan penelitiannya sama sama di sekolah dasar dan pelajaran IPA. | Perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan sebelumnya menggunakan model pembelajaran IDDIE sedangkan peneliti sendiri tidak menggunakan model pembelajaran IDDIE, selain itu peneliti sebelumnya meneliti di kelas III sekolah dasar sedangkan peneliti sendiri melakukan penelitian di kelas VI sekolah dasar selain itu peneliti sebelumnya menggunakan metode Penelitian (*research and development*), karena penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk sedangkan peneliti sendiri menggunakan *Pre Experimental Designs (nondesigns).* |
| 4. | Rudy Alfiyansah | Penggunaan Media Pembelajaran *I-Spring Presenter* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Keperawatan Dasar Nutrisi | Persamaan penelitian terdahulu dengan yang diteliti adalah terletak pada tujuan yaitu mengembangkan penggunaan media pembelajaran berbantuan aplikasi *ispring*, *variable* yang di telitinya juga sama yaitu motivasi dan hasil belajar. | Perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan peneliti sebelumnya menggunakan quasi eksperimen sedangkan peneliti sendiri menggunakan *Pre Experimental Designs (nondesigns).* Selain itu, tujuan penelitian terdahulu meneliti proses pembelajaran mahasiswa keperawatan sedangkan peneliti sendiri tujuannya di sekolah dasar |
| 5.  | Faiqotul Himmah, Martini | Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan *Ispring Suite 8* Pada Sub Materi Zat Aditif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Kelas Vlll | Persamaan penelitian terdahulu dengan yang diteliti adalah terletak pada tujuan yaitu mengembangkan penggunaan media pembelajaran berbantuan aplikasi *ispring,* variabel yang di telitinya juga sama yaitu hasil belajar. | Perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan peneliti sebelumnya Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan metode *R&D* (*Research and Development*) sedangkan peneliti sendiri menggunakan kuantitatif sedangkan desain metode yang di gunakan peneliti sebelumnya menggunakan quasi eksperimen sedangkan peneliti sendiri menggunakan *Pre Experimental Designs (nondesigns).* Selain itu, tujuan penelitian terdahulu meneliti siswa sekolah pertama sedangkan peneliti sendiri tujuannya di sekolah dasar. |

1. **Kajian Teoritis**
2. **Pengertian Efektivitas Pembelajaran**

 Pengertian efektivitas secara umum dapat diartikan seberapa jauh tercapainya suatu tujuan yang terlebih dahulu ditentukan. Dimana kata efektivitas lebih mengacu pada tujuan yang telah ditargetkan sebelumnya. Efektivitas ini sangat berpengaruh terhadap tingkat keberhasilan suatu model pembelajaran yang digunakan.

 Menurut Mahmudi (2010: 143-166) efektivitas adalah sejauh mana unit yang dikeluarkan mampu mencapai tujuan yang ditetapkan. Menurut Nana Sudjana (1990:50) efektivitas dapat diartikan sebagai tindakan keberhasilan siswa untuk mencapai tujuan tertentu yang dapat membawa hasil belajar secara maksimal. Keefektifan pembelajaran berkenaan dengan jalan dan upaya teknik ataupun strategi yang digunakan dalam mencapai tujuan secara cepat dan tepat.

 Efektivitas pembelajaran menurut Supriyono (2014:1) merujuk pada berdaya dan berhasil guna seluruh komponen pembelajaran yang diorganisir untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran efektif mencakup keseluruhan tujuan pembelajaran baik yang berdimensi mental, fisik, maupun sosial. Pembelajaran efektif memudahkan siswa belajar sesuatu yang bermanfaat.

 Dari beberapa pengertian efektivitas yang telah dikemukakan oleh para ahli maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa efektivitas adalah tingkat keberhasilan yang dicapai sesuai dengan tujuan yakni dari penerapan suatu model pembelajaran ataupun media, dalam hal ini diukur dari motivasi dan hasil belajar siswa, apabila motivasi dan hasil belajar siswa meningkat maka model ataupun media pembelajaran tersebut dapat dikatakan efektif, sebaliknya apabila motivasi dan hasil belajar siswa menurun maka model ataupun media pembelajaran tersebut dinilai tidak efektif.

1. **Konsep Dasar Multimedia**

 Secara etimologis multimedia berasal dari dua kata yaitu “multi” dan “media”. Multi berasal dari bahasa Latin yaitu *nouns* yang berarti banyak atau bemacam-macam. Sedangkan kata media bersal dari bahasa Latin yaitu *medium* yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk mengantarkan, menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata medium dalam *Amerikan Heritage Electronic Dictionary* (1991)diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi(Munir: 2012:2)

Darmawan (2011:32) mengungkapkan beberapa definisi multimedia. dalam salah satu buku referensi *Multimedia in the clashroom,* dijabarkan bahwa *multimedia is the combination of following elements: text, color, graphics, animation, audio and video.* Menurut Rosch (1996) Multimedia dipandang sebagai suatu kombinasi antara komputer dan video. Mc Cormik (1996) juga menyatakan bahwa multimedia merupakan sebuah kombinasi tiga elemen yaitu suara, gambar dan teks.

Beberapa definisi multimedia menurut beberapa ahli (Ariani 2010:10) berikut ini: 1) Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turba dkk, 2002). 2) Alat yang menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan video (Robin dan Linda, 2001).

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan mediayang berupa teks, gambar, grafik, *sound*, animasi, video, interaksi dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Penggunaan multimedia akan memberikan kelebihan dalam pencapaian proses belajar karena penggabungan antara teks, gambar, grafik, *sound*, animasi, video, yang saling berinteraksi akan memberikan kemudahan siswa.Multimedia dapat mengembangkan kemampuan indera dan menarik perhatian serta minat. Multimedia dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar dan dilakukan, sehingga multimedia sangatlah efektif untuk menjadi alat *(tools*) yang lengkap dalam proses pengajaran dan pembelajaran (Munir, 2012:6). Efektivitas multimedia dapat dilihat dalam beberapa kelebihannya, antara lain:

1. Penggunaan beberapa media dalam menyajikan informasi.
2. Kemampuan untuk mengakses informasi secara *up to date* dan memberikan informasi lebih dalam dan 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 interkatif menciptakan hubungan dua arah diantara pengguna multimedia. Interaktivitas yang memungkinkan pengembang dan pengguna untuk membuat, memanipulasi dan mengakses informasi.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan pemanfaatan banyak media yang digunakan dalam kontek pembelajaran dengan menggunakan beberapa perpaduan antara berbagai media *(format file)* yang berupa teks, gambar (*vektor atau bitmaf),* grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital *(komputerisasi),* digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.

Menurut Ariani (2010:25)untuk memahami konsep multimedia pembelajaran, ada baiknya kita pahami terlebih dahulu pengertian multimedia dan pembelajaran secara terlebih mendalam. Multimedia adalah media yang menggabngkan dua unsur atau lebh media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, *audio, video* dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: *multimedia linier* dan *multimedia interaktif.*

*Multimedia linier* adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini sekuensial (berurutan), contoh nyatanya: TV dan film. *Multimedia interaktif* adalah suatu multimedia yang dilengkapi alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi, *game,* dan lain-lain.

Sedangkan pembelajaan diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Jadi dalam pembelajaran yang utama adalah bagaimana siswa belajar. Belajar dalam pengertian aktifitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relatif konstan. Dengan demikian aspek yang menjadi penting dan aktifitas belajar adalah lingkungan. Bagaimana lingkungan ini diciptakan dengan menata unsur-unsurnya sehingga dapat mengubah perilaku siswa.

Dari uraian di atas, apabila kedua konsep tersebut kita gabungkan maka multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

Menurut Ariani (2010:12) ada beberapa manfaat yang dapat diambil dalam pembelajaran multimedia, yaitu:

1. Pengenalan perangkat teknologi informasi dan komunikasi kepada siswa.
2. Memberikan pengenalan baru dan menyenangkan baik bagi guru itu sendiri maupun siswa.
3. Mengejar ketertinggalan pengetahuan tentang IPTEK di bidang pendidikan.
4. Pemanfaatan multimedia dapat membangkitkan motivasi belajar bagi pembelajar, karena adanya multimedia membuat presentasi pembelajaran menjadi lebih menarik.
5. Multimedia dapat digunakan membantu pembelajar membentuk model mental yang akan memudahkannya memahami suatu konsep.
6. Mengikuti perkembangan Iptek, dan lain-lain.
7. **Aplikasi *Ispring Suite***

*Ispring suite* adalah sebuah perangkat lunak yang dioperasikan untuk membuat sebuah media pembelajaran dengan memuat beberapa aspek media seperti audio, visual, dan audio visual. Perangkat yang digunakan terintegrasi dengan *powerpoint* serta dapat dikolaborasikan dengan beberapa s*oftware* pendukung sehingga media yang dihasilkan menjadi lebih menarik dan interaktif. Selain itu, dengan *iSpring suite* file yang dihasilkan dari *powerpoint* dapat dikonversi ke dalam bentuk *flash* yang atraktif, sehingga pengguna dapat menggunakannya baik secara langsung atau dapat digunakan secara maksimal sebagai pembelajaran dalam bentuk *e-learning*. Dengan demikian, media pembelajaran yang dihasilkan oleh aplikasi *iSpring suite* dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga peserta didik akan lebih fokus, kondusif dan mudah dalam memahami materi pembelajaran (Ramadhani, Fatmawati & Oktarika, 2019, hlm. 27-28).

Menurut Juraev (2019, hlm. 758-759) menyatakan bahwa *iSpring suite* adalah salah satu perangkat lunak yang memiliki peringkat tinggi diantara perangkat lunak yang digunakan dalam bidang pendidikan. *Software* ini baik untuk digunakan sebagai multimedia *e-learning* yang hasilnya tidak hanya menyajikan presentasi *flash*, tetapi juga berisi konten interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. *ISpring suite* merupakan produk berkualitas tinggi di pasar dunia, dengan program ini memungkin untuk dapat mengkonversi file ppt, pptx, pps, ppsx menjadi format *flash* (swf) dan HTML 5.

*ISpring Suite 8* adalah aplikasi yang dapat digunakan dalam pembuatan multimedia interaktif serta dapat membuat soal interaktif dengan bentuk yang beragam, format yang dihasilkan dapat di distribusikan dalam bentuk *flash* yang nantinya dapat diakses baik secara *online* atau *offline* (Ariyanti, Mustaji & Harwanto, 2020, hlm. 381-382).

Komponen *iSpring suite 8* terdiri dari teks, gambar, suara, animasi, dan video. Menurut Surjono (2017, hlm. 6-16) komponen tersebut adalah sebagai berikut:

1. Teks merupakan bagian dari multimedia yang berupa susunan dari huruf-huruf yang membentuk kalimat sehingga apabila disampaikan dengan benar teks tersebut dapat mempermudah dalam menyampaikan suatu pesan atau informasi.
2. Gambar yaitu tampilan dua dimensi yang dihasilkan oleh media komputer atau sejenisnya contohnya grafik, foto, dan sebagainya. Tampilan yang dihasilkan dapat membantu memperjelas materi atau konsep yang dianggap sulit atau bersifat abstrak.
3. Suara merupakan gelombang bunyi yang dihasilkan oleh suatu media tertentu sehingga dapat terdengar oleh indera pendengaran. Suara yang dihasilkan dapat berupa musik, suara hewan atau manusia dan sebagainya yang dapat memperjelas penyampaian pesan elemen multimedia lain.
4. Animasi merupakan tampilan visual berupa ilustrasi dua dimensi atau tiga dimensi yang bergerak secara berurutan dan dapat disertai oleh narasi dan teks penjelasan. Media tersebut dapat menyapaikan suatu tahapan tertentu sacara lebih menarik jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik sehingga konsep yang abstrak lebih mudah dijelaskan.
5. Video adalah rekaman dari suatu peristiwa yang hasilnya lebih nyata dibanding dengan animasi. Seperti halnya animasi, video dapat disertai oleh

 langkah-langkah Membuat M-Learning dengan Menggunakan Aplikasi *iSpring Suite 8* sebagai berikut:

a.    Buka  *file* di *microsoft power point* yang akan digunakan



**Gambar 2.1**

**Langkah 1 Membuat *M-Learning* dengan Menggunakan Aplikasi *Ispring Suite 8***

b.    klik *iSpring Suite* 8, dan pilih *PUBLISH*, akan diperoleh tampilan seperti berikut:



**Gambar 2.2**

**Langkah 2 Membuat *M-Learning* dengan Menggunakan Aplikasi *Ispring Suite 8***

Pada tampilan seperti gambar di atas, hal pertama yang harus dilakukan adalah:

* 1. Pertama pilih CD.
	2. Pada bagian *presentation title*, ganti dengan judul yang sesuai dengan materi.
	3. Pada bagian *local folder*, isi alamat lokasi dimana anda menyimpan *file m-learning*.
	4. Pada bagian *output options*, pilih *Mobile* (HTMLS).

c.     Selanjutnya pada bagian *player* pilih *customize*.



**Gambar 2.3**

**Langkah 3 Membuat *M-Learning* dengan Menggunakan Aplikasi *Ispring Suite 8***

d.    Setelah *costumize* dipilih akan diperoleh tampilan seperti berikut:



**Gambar 2.4**

**Langkah 4 Membuat *M-Learning* dengan Menggunakan Aplikasi *Ispring Suite 8***

e.    Pada bagian menu pilih *layout*, dan akan muncul tampilan seperti berikut:



**Gambar 2.5**

**Langkah 5 Membuat *M-Learning* dengan Menggunakan Aplikasi *Ispring Suite 8***

1.    Pada bagian yang diberi kotak hitam, pastikan semua dalam kondisi *none* (dengan mengklik tanda panah dan pilih *none*.

2.    Setelah selesai kemudian pilih *Apply&Close* pada bagian kiri atas.

f.      Setelah itu akan muncul tampilan seperti berikut:



**Gambar 2.6**

**Langkah 6 Membuat *M-Learning* dengan Menggunakan Aplikasi *Ispring Suite 8***

g.    kemudian klik *PUBLISH*.

h.      Jika proses sudah berhasil, akan diperoleh tampilan *folder* seperti gambar berikut.



**Gambar 2.7**

**Langkah 7 Membuat *M-Learning* dengan Menggunakan Aplikasi *Ispring Suite 8***

i.      Jika sudah diperoleh tampilan seperti gambar tersebut, maka *file* dalam satu *folder*tersebut tinggal di-*copy*-kan pada *handphone* dengan menggunakan kabel data. Jika sudah berhasil di *copy* di *handphone*, maka tampilan dalam *handphone* akan tampil seperti gambar berikut.



**Gambar 2.8**

**Langkah 8 Membuat *M-Learning* dengan Menggunakan Aplikasi *Ispring Suite 8***



**Gambar 2.9**

**Langkah 9 Membuat *M-Learning* dengan Menggunakan Aplikasi *Ispring Suite 8***

j.    Jika sudah berhasil, maka anda sudah bisa menggunakan materi yang anda buat yaitu *mobile learning* dalam *handphone*, dan akan mempermudah pembelajaran jika terjadi suatu hal yang tidak mendukung alat yang akan anda gunakan ketika pembelajaran di kelas.

1. **Motivasi**

Menurut Imron (dalam Siregar, 2010:49) menjelaskan bahwa motivasi berasal dari bahasa Inggris *“motivation”* yang berarti dorongan pengalasan dan motivasi. Kata kerjanya adalah *to motivate* yang berarti mendorong, menyebabkan, dan merangsang. *Motive* berarti alasan, sebab dan gaya penggerak.

Menurut Suryabrata (dalam Siregar, 2010:49) Motif adalah keadaan dalam diri seseorang yang mendorong individu tersebut untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai tujuan yang diinginkan. Sedangkan menurut Ames dan Ames (dalam Siregar, 2010:50) menjelaskan motivasi dari pandangan kognitif, yang menurut pandangan ini, motivasi didefinisikan sebagai perseptif yang dimiliki seseorang mengenai dirinya sendiri dan lingkungannya. Sebagai contoh, seseorang mahasiswa yang percaya bahwa ia memiliki kemampuan untuk menyelesaikan suatu tugas akan termotivasi untuk menyelesaikann tugas tersebut.

Menurut pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah suatu dorongan dalam diri seseorang yang mendorong individu tersebut dapat melakukan aktivitas-aktivitas tertentu untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan yang didapat dari pengalamannya yang diperoleh dari lingkungan dan ia yakin bahwa dirinya itu mampu untuk melakukan guna mencapai keinginannya.

Pembelajaran akan berhasil manakala siswa memiliki motivasi dalam belajar. Oleh sebab itu, menumbuhkan motivasi belajar siswa, merupakan salah satu tugas dan tanggung jawab guru. Guru yang baik dalam mengajar selamanya akan berusaha mendorong siswa untuk beraktivitas mencapai tujuan pembelajaran. Ada dua fungsi motivasi dalam proses pembelajaran, yakni:

1. Mendorong siswa untuk beraktivitas.
2. Motivasi berfungsi sebagai pengarah.

Motivasi muncul karena kebutuhan, Oleh karena itu kebutuhan merupakan sumber motivasi. Selanjutnya bagaimana kebutuhan itu dapat mendorong aktivitas. Menurut Morgan (dalam Sanjaya, 2008:253) menjelaskan tentang kebutuhan sebagai berikut:

1. Kebutuhan diri sendiri sebagai penggerak kegiatan itu sendiri.
2. Kebutuhan karena orang lain.
3. Kebutuhan untuk mencapai hasil.
4. Kebutuhan untuk mengatasi kesulitan.

Motivasi banyak jenisnya, Pembagian motivasi dapat dilihat dari perspektif kebutuhan dan perseptiktif fungsional.

* 1. Perspektif Kebutuhan

Teori Maslow yang memandang dari sudut kebutuhan dikembangkan oleh Maslow. Menurut Maslow kebutuhan manusia itu bertingkat-tingkat. Individu akan merasa puas memenuhi kebutuhan pada taraf tertentu manakala pada taraf sebelumnya kebutuhan itu telah terpenuhi. Kebutuhan-kebutuhan itu adalah sebagai berikut:

1. Kebutuhan fisiologis.
2. Kebutuhan akan keamanan.
3. Kebutuhan sosial
4. Kebutuhan untuk menjadi dirinya sendiri.
	1. Perspektif fungsional

Perspektif ini membagi jenis motivasi dilihat dari konsep motivasi sebagai penggerak, harapan, dan insentif. Motivasi sebagai penggerak adalah motivasi yang memberi tenaga untuk aktivitas tertentu.

Terdapat hubungan yang erat antara kepuasan seseorang yang dicapai dengan motivasi. Artinya semakin seseorang merasa puas dengan pencapaian sesuatu, maka semakin tinggi motivasi seseorang untuk berperilaku sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

Terdapat beberapa kondisi yang dapat dilakukan untuk memberikan kepuasan pada siswa yang dapat mendorong untuk berperilaku lebih baik yakni:

* + - * 1. Imbalan hasil belajar.
				2. Rasa aman dalam belajar.
				3. Situasi lingkungan belajar.
				4. Kesempatan untuk mengembangkan diri.

Dalam penerapan motivasi belajar untuk memperoleh hasil pembelajaran yang optimal, perlu diperhatikan prinsip-prinsip penerapan motivasi.

Menurut Hamalik, (dalam Sanjaya, 2008: 258) Mengemukakan sejumlah prinsip sebagai berikut:

1. Pujian lebih efektif daripada hukuman.
2. Para siswa memiliki kebutuhan psikologis yang bersifat dasar yang perlu mendapat kepuasan.
3. Dorongan yang muncul dari dalam, lebih efektif dibandingan dorongan dari luar.
4. Tindakan-tindakan atau respon siswa yang sesuai dengan tujuan.
5. Motivasi mudah menular kepada orang lain.
6. Pemahaman siswa yang jelas terhadap tujuan dapat membangkitkan motivasi belajar.
7. Minat siswa untuk menyelesaikan tugas-tugas yang dibebankan oleh diri sendiri.
8. Berbagai macam penghargaan seperti ganjaran yang diberikan dari luar.

Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru dituntut kreatif membangkitkan motivasi belajar siswa. Di bawah ini dikemukakan beberpa petunjuk:

* + - * 1. Memperjelas tujuan yang dicapai.
				2. Membangkitkan minat siswa.
				3. Menciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar.
				4. Berilah pujian yang wajar.
				5. Berikan penilaian.
				6. Berilah komentar terhadap hasil pekerjaan siswa.
1. **Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah perubahan kemampuan akibat pengalaman pembelajaran yang dirancang oleh guru supaya siswa dapat belajar. Pengalaman belajar merupakan upaya/kegiatan yang dilakukan siswa untuk menguasai kompetensi tertentu yang telah ditetapkan oleh guru setelah selesai mengikuti pembelajaran, sebagaimana diungkapkan oleh (surya 2014:119) hasil belajar adalah hasil proses pembelajaran ialah perubahan perilaku individu. Individu akan memperoleh perilaku yang baru, menetap, fungsional, positif, disadari, dan sebagainya.perilaku hasil belajar secara keseluruhan mencakup aspek kognitif, afektif, konatif dan motorik. Sedangkan menurut Arifin (2011:12) “hasil belajar meliputi pembentukan watak peserta didik” yaitu sikap (spiritual dan sosial), pengetahuan dan keterampilan. Hasil belajar adalah kemampuan yang dapat diistilahkan dengan kata kompetensi yang berasal dari bahasa Inggris, menurut Yamin, (2010:126) Kompetensi yaitu kemampuan dasar yang dapat dilakukan oleh siswa pada tahap pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai dasar dalam melakukan proses pembelajaran dan penilaian. Pembelajaran harus mampu mengembangkan ketiga ranah tersebut. Seorang siswa yang hanya mampu memiliki pengetahuan dan keterampilan akan mengalami hambatan dan kehidupanya, begitu juga seorang anak yang hanya memiliki sikap tanpa diikuti dengan pengetahuan dan keterampilan, maka tidak akan dapat memenuhi berbagai kebutuhan dan mendapatkan kesempurnaan dalam menjalani kehidupannya di dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Terdapat beberapa jenis hasil belajar menurut para ahli, Menurut Kisley (dalam Sujana (2006: 22) “terdapat 3 (tiga) hasil belajar yaitu (1). keterampilan kebiasaan, (2) pengetahuan dan pengertian; dan (3) sikap dan cita-cita”. Sedangkan menurut Gagne (dalam Sujana, 2006 : 22) “hasil belajar terbagi menjadi 5 (lima) yaitu (a) informasi verbal; (b) keterampilan intelektual; (c) strategi kognitif; (d) sikap; dan (e) keterampilan motoris” dan menurut Surya, (2013 :124) “terdapat 5 (lima) jenis hasil belajar informasi verbal, kecakapan intelektual, strategi kognitif, sikap dan kecakapan motorik”.

Dalam sistem pendidikan nasional menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benjamin Bloom yaitu :

1. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari tipe hasil belajar pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi:

1. Pengetahuan

Tipe hasil belajar pengetahuan terdiri dari pengetahuan faktual, hapalan/ingatan seperti rumus, batasan, definisi, istilah, pasal dalam undang-undang, nama-nama tokoh, nama-nama kota

1. Pemahaman

Pemahaman memiliki tingkatan lebih tinggi dari pengetahuan. Tipe hasil belajar pemahaman seperti menjelaskan dengan susunan kalimatnya dari sesuatu yang telah dilihat atau didengarnya, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan, menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain. Pemahaman terdiri dari 3 (tiga) kategori, yaitu : pemahaman tingkat rendah yaitu terjemahan seperti menterjemahkan dan menjelaskan, pemahaman tingkat kedua yaitu penafsiran seperti menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya, menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dan yang bukan pokok, pemahaman tingkat ketiga atau pemahaman tingkat tinggi yaitu pemahaman ekstrapolasi seperti kemampuan melihat dibalik yang tertulis dan membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus ataupun masalahnya.

1. Penerapan (aplikasi)

Tipe hasil belajar penerapan adalah penggunaan abstraksi pada situasi konkrit atau situasi khusus. Abstraksi tersebut berupa ide, teori atau petunjuk teknis.

1. Analisis

Analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau menjadi bagian-bagian sehingga menjadi jelas hirarkinya dan atau susunanya.

1. Sintesis

Sintesis adalah penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk yang menyeluruh

1. Evaluasi

Evaluasi adalah memberi keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara kerja, pemecahan, metode dan materil.

1. Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai, seperti perhatian dalam pelajaran, disiplin, memiliki motivasi belajar, menghargai guru dan teman, kebiasaan belajar dan hubungan sosial. Terdapat beberapa kategori ranah afekif sebagai hasil belajar yaitu *receiving* (penerimaan)*, responding* (jawaban)*, valuing* (penilaian), organisasi dan internalisasi nilai

1. Ranah Psikomotor

Tipe hasil belajar psikomotorik berupa keterampilan dan kemampuan bertindak. Terdapat enam tingkatan keterampilan, yaitu:

* + 1. gerakan refleks
		2. keterampilan gerakan dasar
		3. kemampuan perseptual
		4. kemampuan dibidang fisik
		5. gerakan-gerakan *skill*
		6. kemampuan berkomunikasi *non-decursive.*

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang harus dikuasai siswa setelah menyelesaikan pendidikannya dari satuan pendidikan. Kemampuan-kemampuan ini merupakan kompetensi lulusan yang harus dicapai siswa. Menurut buku Impelementasi kurikulum 2013 bahwa kompetensi yang harus dicapai siswa meliputi 3 (tiga) domain, yaitu:

1. Domain Sikap, terdiri atas 4 (empat) elemen, yaitu:
	* + 1. Proses: Menerima, menjalankan, menghargai, menghayati, dan mengamalkan
			2. Individu: Beriman, berakhlak mulia (jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun), rasa ingin tahu, estetika, percaya diri, dan motivasi internal.
			3. Sosial: Toleransi, gotongroyong, kerjasama, dan musyawarah
			4. Alam: Pola hidup sehat, ramah lingkungan, patriotik, dan cinta perdamaian
		1. Domain Pengetahuan, terdiri atas 3 (tiga) elemen, yaitu :
			1. Proses: Mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi.
			2. Objek: Ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya
			3. Subjek: manusia, bangsa, negara, tanah air, dan dunia
		2. Keterampilan, terdiri atas 3 (tiga) elemen, yaitu :
			1. Proses: Mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyaji, menalar, dan mencipta
			2. Abstrak: Membaca, menulis, menghitung, menggambar, mengarang
			3. Konkrit: menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, membuat dan mencipta

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa. faktor dalam diri siswa adalah perubahan kemampuan yang dimilikinya, faktor dalam diri peserta didik tiada lain adalah kemampuan intelektual peserta didik tersebut, sedangkan faktor dari luar diri siswa yakni lingkungan yang paling dominan berupa kualitas pembelajaran yang di dalamnya terjadi komunikasi peserta didik dengan peserta didik, peserta didik dengan guru, peserta didik dengan sumber belajar dan komunikasi peserta didik dengan lingkungan sekitar.

Hasil belajar siswadipengaruhi oleh kamampuan siswa dan kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran yang dimaksud adalah kemampuan profesional yang dimiliki oleh guru, artinya kemampuan dasar guru baik di bidang kognitif (intelektual), bidang sikap (afektif) dan bidang perilaku (psikomotorik). Dari beberapa pendapat di atas, maka hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor dari dalam individu siswa berupa kemampuan personal (internal) dan faktor dari luar diri siswa yakni lingkungan. Dengan demikian hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau pikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu penggunaan penilaian terhadap sikap, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu perubahan tingkah laku.

Menurut Suharsimi (dalam Eko, 2009:36) Guru maupun pendidik lainnya perlu mengadakan penilaian terhadap hasil belajar siswa karena dalam dunia pendidikan, khususnya dunia persekolahan penilaian hasil belajar mempunyai makna yang penting, baik bagi siswa, guru maupun sekolah. Adapun makna penilaian bagi ketiga pihak tersebut adalah:

1. Makna bagi siswa

Dengan diadakannya penilaian hasil belajar, maka siswa dapat mengetahui sejauh mana telah berhasil mengikuti pelajaran yang disajikan oleh guru. Hasil yang diperoleh oleh siswa dari penilaian belajar ini ada dua kemungkinan:

1. Memuaskan

Jika siswa memperoleh hasil memuaskan dan hasil itu menyenangkan, tentu kepuasan itu ingin diperolehnya lagi pada kesempatan lain waktu. Akibatnya, siswa akan mempunyai motivasi yang cukup besar untuk belajar lebih giat, agar lain kali mendapat hasil yang lebih memuaskan. Keadaan sebaliknya dapat juga terjadi, yakni siswa sudah merasa puas dengan hasil yang diperoleh dan usahanya menjadi kurang gigih untuk lain kali.

1. Tidak Memuaskan

Jika siswa tidak puas dengan hasil yang diperoleh, ia yang akan berusaha agar lain kali keadaan itu tidak terulang lagi. Maka ia selalu belajar giat. Namun demikian, dapat juga sebaliknya. Bagi siswa yang lemah kemauanya, akan menjadi putus asa dengan hasil kurang memuaskan yang telah diterimanya.

1. Makna Bagi Guru
2. Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh, guru akan dapat mengetahui siswa-siswa mana yang sudah berhak melanjutkan pelajarannya karena sudah berhasil mencapai kriteria ketuntasan minimal KKM kompetensi yang diharapkan, maupun mengetahui siswa-siswa yang belum berhasil mencapai KKM kompetensi yang diharapkan. Dengan petunjuk ini guru dapat lebih memusatkan perhatiannya kepada siswa-siswa yang belum berhasil mencapai KKM kompetensi yang diharapkan.
3. Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh, guru akan dapat mengetahui apakah pengalaman belajar (materi pelajaran) yang disajikan sudah tepat bagi siswa sehingga untuk kegiatan pembelajaran di waktu yang akan datang tidak perlu diadakan perubahan.
4. berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh, guru akan dapat mengetahui apakah strategi pembelajaran yang sudah digunakan sudah tepat atau belum. Jika sebagian dari siswa memperoleh penilaian yang kurang baik maupun jelek pada penilaian yang diadakan, mungkin hal ini disebabkan oleh strategi atau metode pembelajaran yang kurang tepat. Apabila demikian halnya, maka guru harus introspeksi diri dan mencoba mencari strategi lain dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.
5. Makna bagi sekolah
6. Apabila guru-guru mengadakan penilaian dan diketahui bagaimana hasil belajar siswa-siswanya, maka akan dapat diketahui pula apakah kondisi belajar maupun kultur akademik yang diciptakan oleh sekolah sudah sesuai dengan harapan atau belum. Hasil belajar siswa merupakan cermin kualitas suatu sekolah.
7. Informasi hasil penilaian yang diperoleh dari tahun ke tahun dapat digunakan sebagai pedoman bagi sekolah untuk mengetahui apakah yang dilakukan oleh sekolah sudah memenuhi standar pendidikan sebagaimana dituntut Standar Nasional Pendidikan (SNP) atau belum. Pemenuhan berbagai standar akan terlihat dari bagusnya hasil penilaian belajar siswa.

Informasi hasil penilaian yang diperoleh dapat dijadikan sebagai pertimbangan bagi sekolah untuk menyusun berbagai program pendidikan di sekolah untuk masa-masa yang akan datang.

1. **Pembelajaran IPA**

Pembelajaran adalah suatu proses dan rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka membuat siswa belajar, pembelajaran juga merupakan persiapan di masa depan dan sekolah mempersiapkan mereka untuk hidup dalam masyarakat yang akan datang. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan mata pelajaran di SD yang dimaksudkan agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan hakikat pembelajaran IPA.

IPA adalah pengetahuan khusus yaitu dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori dan demikian seterusnya kait mengkait antara cara yang satu dengan cara yang lain (Abdullah, 1998: 18). IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan sistematis dan IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (Sri Sulistyorini, 2007: 39).

Menurut Iskandar IPA adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi alam (Iskandar, 2001: 2). Ilmu Pengetahuan Alam merupakan mata pelajaran di SD yang dimaksudkan agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan. Pada prinsipnya, mempelajari IPA sebagai cara mencari tahu dan cara mengerjakan atau melakukan dan membantu siswa untuk memahami alam sekitar secara lebih mendalam hakikat pembelajaran IPA (Depdiknas dalam Suyitno, 2002: 7).

1. **Kerangka Berpikir**

Proses belajar mengajar merupakan proses yang dilakukan oleh guru terhadap peserta didik atau siswa dalam rangka mencapai perubahan untuk menjadi lebih baik, dari tidak tau menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, sehingga terbentuk pribadi yang berguna bagi diri sendiri dan lingkungan sekitarnya. Proses tersebut dipengaruhi oleh faktor yang meliputi mata pelajaran, guru, media, penyampaian materi, sarana penunjang, serta lingkungan sekitarnya.

Guru sebagai pemegang peranan utama dalam pembelajaran diharapkan dapat memilih baik metode maupum media pembelajaran yang tepat sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan optimal. Selain guru sebagai sumber belajar, media pembelajaran memberikan sumbangan yang signifikan terhadap kesuksesan pembelajaran. Antara guru dengan media sama-sama menunjang pembelajaran secara efektif dan efisien. Media sebagai alat bantu mengajar, berkembang sedemikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi ragam dan jenis media pun cukup banyak sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, keuangan, maupun materi yang akan disampaikan.

Media pembelajaran di sekolah-sekolah masih dirasakan kurang bahkan sering terlupakan. Hal ini disebabkan salah satunya karena kurang kreatifnya guru dalam pengunaan media pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan multimedia dalam pembelajarannya hal ini diduga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa khususnya dalam pembelajaran IPA.

Dibawah ini adalah gambar alur kerangka berfikir peneliti nya :

Siswa/ Yang diteliti Motivasi dan hasil belajar dalam pembelajaran IPA masih rendah.

Guru/ Peneliti dalam pembelajaran IPA belum menggunakan media (masih konvensional )

**KONDISI AWAL**

Guru menerapkan pembelajaran menggunakan multimedia dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

**TINDAKAN**

Diduga melalui penggunaan multimedia dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa

**KONDISI AKHIR**

**Gambar 2.10**

**Alur kerangka berpikir**

**BAB III**

**METODOLOGI PENELITIAN**

1. **Metode dan Desain Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain penelitian yang disebut penelitian *Pre Experimental Designs (nondesigns)*. Bentuk metode eksperimen yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Designs*, yaitu suatu metode penelitian untuk melihat suatu hasil, dalam hal ini hasil belajar IPA dengan pokok bahasan Bunyi. Menurut Sugiyono (2015:109) Dikatakan *pre-experimental designs*, karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sunguh, karena masih terdapat variabel yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen.

Bentuk *one-group pretest-posttest designs* merujuk pada pola “*pre experimental designs*”, di mana hal ini terjadi karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara acak. Karena peneliti tidak mungkin mengubah sating kelas yang sudah ada sebelumnya, maka peneliti dapat menentukan subyek penelitian di mana saja selama masuk ke dalam kelompok-kelompok eksperimen sehingga setiap kelas dapat dilakukan pretest dan posttest. Penelitian yang dilakukan peneliti diharapkan memberikan gambaran menyeluruh dan mendalam mengenai “Penggunaan Multimedia Presentasi Berbantuan Aplikasi Ispring suite 8 dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar pada mata pelajaran IPA kelas IV di SDN Cikondang 06 Garut pokok bahasan Bunyi Dalam penelitian ini dikaji mengenai perbandingan hasil belajar serta pengaruh motivasi terhadap hasil belajar. Dari hal tersebut, maka desain penelitiannya sebagai berikut: Desain hasil pembelajaran.

**Tabel 3.1**

**Desain Penelitian Hasil belajar**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Kelompok**  | **Pre test** | **Perlakuan**  | **Pos test** |
| Eksperimen  | O | X | O1 |

Keterangan:

O = hasil belajar sebelum pembelajaran

X = pembelajaran dengan mengunakan multimedia presentasi

O1 = hasil belajar setelah proses pembelajaran

**Tabel 3.2**

**Desain Penggunaan Multimadia Terhadap Motivasi**

Y1

X

Y2

Keterangan :

X = penggunaan multimedia presentasi

Y1 = motvasi belajar

Y2 = hasil belajar

1. **Variabel dan Definisi Oprasional**
2. **Variabel Penelitian**

Variabel penelitian ini terdiri dari dua, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Adapun yang menjadi variabel bebasnya adalah penggunaan mutimedia presentasi model tutorial, sedangkan yang menjadi variabel terikatnya adalah prestasi belajar siswa dan motivasi belajar siswa. Dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Variabel bebas (X) = Penggunaan Multimedia Pembelajaran ( multimedia presentasi berbantuan aplikasi *ispring suite 8* )
2. Variabel terikat (Y1) = Motivasi Belajar Siswa
3. Variabel terikat (Y2) = Hasil Belajar Siswa
4. **Definisi Operasional**

Agar tidak terjadi kekeliruan, maka variabel berikut akan didefinisikan sebagai berikut:

1. Multimedia pembelajaran adalah aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, merupakan perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar, grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital, yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. *Ispring suite* adalah sebuah perangkat lunak yang dioperasikan untuk membuat sebuah media pembelajaran dengan memuat beberapa aspek media seperti audio, visual, dan audio visual.
2. Motivasi Belajar adalah kekuatan mental yang mendorong terjadinya belajar. Motivasi merupakan reaksi siswa terhadap proses pembelajaran dan merupakan faktor yang dapat mendukung tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran
3. Hasil belajar yaitu bentuk tangkah laku / kompetensi nyata sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan Operasionalisasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian selanjutnya perlu dioperasionalisasikan agar maknanya tidak menimbulkan keragu-raguan. Hal itu dilakukan dengan cara merumuskan pada tingkat dimensi kemudian dirumuskan kembali sampai tingkat indikator dari masing-masing variabel. Operasionalisasi variabel penelitian yang diamati, diuraikan pada table di bawah ini.

**Tabel 3.3**

**Operasionalisasi Variabel Penelitian**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Variabel** | **Konsep Variabel** | **Dimensi**  | **Indikator**  | **Skala**  |
| **1** | **Multimedia Pembelajaran****(X)** | Merupakan perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar, grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital, yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik, menurut Aryani dan Haryanto (2010:11). Aplikasi *Ispring suite* adalah sebuah perangkat lunak yang dioperasikan untuk membuat sebuah media pembelajaran dengan memuat beberapa aspek media seperti audio, visual, dan audio visual. | 1. Memanfaatkan keunggulan teknologi
2. Memanfatkan keunggulan media
3. Bersifat Mandiri
4. Pemahaman materi
 | * Adanya perhatian terhadap bahan ajar
* Adanya ketertarikan
* Adanya rasa senang mengikuti pembeajaran
 | Nominal  |
| **2** | **Motivasi Belajar****(Y1)** | Motivasi belajar adalah kekutan mental yang mendorong terjadinya belajar | 1. Motivasi intrinsik
2. Motivasi ekstrinsik
 | * Rasa ingin tahu
* Rasa ingin maju
* Hadiah/ *reward*
* *punishment*
 | Interval |
| **3** | VariabelY2Hasil belajar siswa**)** | Hasil belajar yaitu bentuk tingkah laku / kompetensi nyata sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan | 1. Mengetahui
2. Memahami
3. Menerapkan
 | * Menyebutkan
* Menunjukan
* Menjelaskan
* Membedakan
* Menyenangkan
 | Interval  |

1. **Populasi dan Sampel Penelitian**

Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang ada di SDN Cikondang 06 Garut yang berjumlah 32 orang. Berdasarkan pada populasi yang terdapat di lokasi penelitian, peneliti menentukan besarnya sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang ada di SDN Cikondang 06 Garut yang berjumlah 32 siswa. Terkait dengan permasalahan yang diungkap dalam penelitian ini yang berhubungan dengan penerapan model pembelajaran, maka teknik sampel yang digunakan adalah sampel populasi atau sampel jenuh (Sugiyono, 2015:124).

1. **Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu instrumen berupa angket dan soal tes hasil belajar.

1. Angket

Instrumen angket tentang motivasi belajar peserta didik disusun secara terstruktur dengan jumlah pertanyaan atau pernyataan sebanyak 20 butir. Artinya dalam setiap pernyataan yang diajukan untuk menggali data dari responden terdapat beberapa item pernyataan yang telah disusun berikut alternatif jawaban yang dapat dipilih sesuai dengan keadaan sebenarnya. Instrumen penelitian tersebut berbentuk daftar pernyataan dengan tingkat pengukuran bersifat ordinal dan kategori jawaban bersifat tertutup yang terdiri atas empat tingkatan dengan menggunakan Skala Likert.

**Tabel 3.4**

**Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar Peserta Didik**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Indikator** | **Nomor Soal** | **Jumlah soal** |
| 1.  | Belajar karena keinginan sendiri | 1, 2, 3 | 3 |
| 2. | Senang bekerja mandiri | 4, 5, 6 | 3 |
| 3. | Memiliki rasa ingin tahu | 7, 8, 9, 10 | 4 |
| 4. | Pentingnya perhatian orang tua | 11,12,13,14 | 4 |
| 5. | Nilai adalah salah satu motivasi belajar | 15,16,17 | 3 |
| 6. | Kesulitan belajar bisa diatasi dengan *sharing* bersama teman | 18,19,20 | 3 |

**Tabel 3.5**

**Angket Motivasi Belajar Siswa**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Pernyataan | SS (5) | S(4) | R(3) | TS(2) | STS(1) |
| 1.  | Saya senang belajar tanpa disuruh |  |  |  |  |  |
| 2. | Saya senang belajar karena ingin pintar |  |  |  |  |  |
| 3. | Saya senang belajar karena tahu kapan waktu belajar |  |  |  |  |  |
| 4.  | Saya senang belajar sendiri |  |  |  |  |  |
| 5. | Saya lebih berkonsentrasi jika belajar sendiri |  |  |  |  |  |
| 6. | Saya merasa percaya diri dengan tugas yang saya kerjakan sendiri |  |  |  |  |  |
| 7.  | Saya selalu mencari tahu apabila menemukan rumus atau materi yang belum dipahami |  |  |  |  |  |
| 8.  | Saya suka membaca buku atau sumber lain agar materi mudah dipahami |  |  |  |  |  |
| 9. | Saya suka mencari sumber lain sebagai sumber pelengkap pelajaran |  |  |  |  |  |
| 10. | Saya sering bertanya pada saat guru memberi kesempatan untuk bertanya |  |  |  |  |  |
| 11. | Kehadiran orang tua di rumah sangat penting bagi saya |  |  |  |  |  |
| 12. | Saya lebih bersemangat pada saat orang tua memberi perhatian |  |  |  |  |  |
| 13. | Orang tua adalah guru pertama dan utama bagi saya |  |  |  |  |  |
| 14. | Bimbingan orang tua sangatlah penting  |  |  |  |  |  |
| 15. | Saya mengerjakan tugas karena ingin mendapatkan nilai yang baik |  |  |  |  |  |
| 16. | Saya merasa bahagia pada saat mendapat perhatian dari guru |  |  |  |  |  |
| 17. | Nilai yang saya dapatkan adalah motivasi bagi saya |  |  |  |  |  |
| 18. | Sebagian kesulitan belajar saya dapat terpecahkan saat berdiskusi dengan teman |  |  |  |  |  |
| 19. | Saya suka *sharing* dengan teman mengenai kesulitan belajar |  |  |  |  |  |
| 20. | Saya senang jika punya kesempatan membantu teman |  |  |  |  |  |

Dalam konteks penelitian ini, instrumen penelitiannya merupakan suatu hal yang baru. Oleh karena itu, peneliti merancang instrumen tersebut sedemikian rupa dengan memperhatikan prosedur pembuatan instrumen Angket. *Item* pernyataan yang dikembangkan oleh Likert. Menurut Siregar (2008 hlm 38) yang terdiri atas pernyataan positif dan pernyataan negatif dengan bobot penilaian seperti tampak pada tabel berikut ini.

**Tabel 3.6**

**Skala Pembobotan Angket**

|  |  |
| --- | --- |
| **Pilihan** | **Skala**  |
| Sangat setuju | 5 |
| Setuju | 4 |
| Ragu-Ragu | 3 |
| Tidak Setuju | 2 |
| Sangat Tidak Setuju | 1 |

*Sumber : Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*

1. Tes

Tes merupakan salah satu alat ukur yang dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan peserta didik mencapai kompetensi pembelajaran (Sanjaya, 2010: 235). Dalam penelitian ini, tes digunakan untuk menjaring data tentang hasil belajar peserta didik SDN Cikondang 06 Garut tentang bunyi pelajaran IPA di kelas IV yang ada di SDN Cikondang 06 Garut, baik sebelum maupun sesudah pembelajaran yang menggunakan multimedia pembelajaran berupa program aplikasi presentasi berbatuan *ispring suite 8*. Tes yang digunakan dalam penelitian ini merupakan tes uraian.

**Tabel 3.7**

**Kisi-kisi Instrumen Soal Hasil Belajar Siswa**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Standar Kompetensi Lulusan** | **Materi** | **Indikator Soal** | **Bentuk Tes** | **Proses Berpikir** | **Nomor Soal** |
| **1.** | Menjelaskan bunyi  | Pengertian bunyi | Disajikan *power point* berbantuan aplikasi *ispring suite 8*, peserta didik dapat menentukan dan menjelaskan proses terjadinya bunyi | Uraian | C-4 analisis | 1 |
| **2.** | Menjelaskan sifat – sifat bunyi | Sifat - sifat bunyi | Disajikan *power point* berbantuan aplikasi *ispring suite 8*, peserta didik dapat menentukan dan menjelaskan Sifat - sifat bunyi | Uraian | C-4 analisis | 2 |
| **3.** | Menjelaskan jenis-jenis bunyi | jenis-jenis bunyi | Disajikan power point berbantuan aplikasi *ispring suite 8*, peserta didik dapat menentukan dan menjelaskan proses jenis-jenis bunyi terjadinya  | Uraian | C-4 analisis | 3 |
| **4.** | Menjelaskan sumber bunyi dalam kehidupan sehari-hari | sumber bunyi dalam kehidupan sehari-hari | Disajikan *power point* berbantuan aplikasi *ispring suite 8*, peserta didik dapat menentukan dan menjelaskan sumber bunyi dalam kehidupan sehari-hari | Uraian | C-4 analisis | 4 |

1. Uji Instrumen

Agar instrumen yang dipakai dalam penelitian ini dapat berfungsi sebagimana yang diharapkan, maka instrumen angket dan tes dalam penelitian ini perlu diuji validitas dan reliabilitasnya. Khusus untuk tes penulis menggunakan uji validitas dengan *Expert Judgment* yaitu soal tes yang diberikan kepada peserta didik

1. **Teknik Pengumpulan Data**
2. Tes, dilakukan untuk menguji hasil belajar setelah multimedia pembelajaran diterapkan.
3. Kuesioner, dilakukan untuk mengumpulkan data dari responden untuk menggali informasi mengenai penggunaan multimedia pembelajaran dan hasil belajar.Telaah dokumen, mengumpulkan data dengan cara melakukan pencarian informasi dari data yang relevan, dan dari laporan hasil belajar, laporan kegiatan pembelajaran, soal-soal tes.
4. **Teknik Analisis Data**

 Dalam penelitian ini pengolahan data dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Adapun Metode analisis data yang digunakan untuk menguji objek penelitian yaitu statistik parametris. Statistik parametris digunakan untuk menguji parameter populasi melalui statistik, atau menguji ukuran populasi melalui data sampel.

 Setelah melakukan pengumpulan data, langkah selanjutnya adalah melakukan pengolahan data yang berdasarkan pada data yang telah diperoleh untuk keperluan analisis. Adapun teknik pengolahan data dalam penelitian ini adalah deskripsi variabel untuk menggambarkan kondisi setiap variabel berdasarkan jawaban responden, kemudian melakukan analisis dengan cara melakukan pengujian dengan menggunakan analisis statistika yang sesuai dengan jenis data dan tujuan analisisnya.

Analisis data penelitian merupakan langkah yang sangat penting dalam kegiatan penelitian, analisis data yang benar dan tepat akan menghasilkan kesimpulan yang benar.

1. **Analisis Peningkatan Motivasi Belajar Siswa**

 Analisis yang dilakukan untuk mengukur peningkatan motivasi belajar siswa antara lain:

1. Uji efektivitas peningkatan motivasi belajar

**Tabel 3.8**

**Uji efektifitas peningkatan motivasi belajar**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | N | Mean Rank | Sum of Ranks |
| Pascates – Prates | Negative Ranks | 0a | .00 | .00 |
| Positive Ranks | 32b | 16.50 | 528.00 |
| Ties | 0c |  |  |
| Total | 32 |  |  |
| a. Pascates < Prates |
| b. Pascates > Prates |
| c. Pascates = Prates |

2. Uji perbedaan motivasi belajar sebelum dan setelah pembelajaran

**Tabel 3.9**

**Uji perbedaan motivasi belajar sebelum dan setelah pembelajaran**

|  |  |
| --- | --- |
|  | Pascates – Prates |
| Z | -4.940b |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | .000 |
| a. Wilcoxon Signed Ranks Test |
| b. Based on negative ranks. |

Dengan menggunakan uji perbedaan dua kelompok data yang saling berpasangan serta jenis data motivasi termasuk data ordinal, maka digunakan uji Wilcoxon. Dari hasil pengujian diperoleh nilai z = -4,940 dan nilai *Asym.Sig (2-tailed)* = 0,000. Merujuk pada kriteria pengujian hipotesis, karena nilai *Asym.Sig (2-tailed)* yang dihasilkan lebih kecil dari alpha yang digunakan, yaitu 0,05 maka Ho ditolak atau Ha diterima.

1. **Analisis Peningkatan Hasil Belajar Siswa**

Adapun analisis yang dilakukan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa antara lain:

1. **Uji normalitas data**

**Tabel 3.10**

**Uji Sebaran Data**

|  |  |
| --- | --- |
|  | Shapiro-Wilk |
| Statistic | Df | Sig. |
| Prates | .981 | 32 | .818 |
| Pascates | .850 | 32 | .000 |

Dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk, diperoleh nilai Sig. untuk sebaran data hasil belajar sebelum diberikan media pembelajaran sebesar 0,818 sedangkan pada data setelah pembelajaran adalah 0,000. Berdasarkan kriteria uji normalitas, yaitu jika nilai Sig lebih besar dari *alpha* yang digunakan yaitu 0,05 maka sebaran data berdistribusi normal. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa sebaran data hasil belajar sebelum pembelajaran berdistribusi normal, sedangkan sebaran data hasil belajar setelah diberikan media pembelajaran tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan uji normalitas tersebut, maka untuk pengujian efektivitas hasil belajar dilakukan dengan uji *statistic non parametric*.

1. **Uji efektivitas peningkatan hasil belajar**

**Tabel 3.11**

**Uji efektivitas peningkatan hasil belajar**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | N | Mean Rank | Sum of Ranks |
| Pascates – Prates | Negative Ranks | 0a | .00 | .00 |
| Positive Ranks | 32b | 16.50 | 528.00 |
| Ties | 0c |  |  |
| Total | 32 |  |  |
| a. Pascates < Prates |
| b. Pascates > Prates |
| c. Pascates = Prates |

1. **Uji Perbedaan hasil belajar sebelum dan setelah pembelajaran**

**Tabel 3.12**

**Uji Perbedaan hasil belajar sebelum dan setelah pembelajaran**

|  |  |
| --- | --- |
|  | Pascates – Prates |
| Z | -4.939b |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | .000 |
| a. Wilcoxon Signed Ranks Test |
| b. Based on negative ranks. |

Dengan menggunakan uji perbedaan dua kelompok data yang saling berpasangan statistika *non parametric* yaitu uji Wilcoxon, maka diperoleh nilai z = -4,939 dan nilai *Asym.Sig (2-tailed)* = 0,000. Merujuk pada kriteria pengujian hipotesis, karena nilai *Asym.Sig (2-tailed)* yang dihasilkan lebih kecil dari *alpha* yang digunakan, yaitu 0,05 maka Ho ditolak atau Ha diterima.

1. **Sistematika Penulisan**

Sistematika dalam penulisan tesis ini adalah sebagai berikut:

1. JUDUL
2. LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING
3. LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI
4. PERNYATAAN TENTANG KEASLIAN KARYA ILMIAH
5. KATA PENGANTAR
6. ABSTRAK
7. DAFTAR ISI
8. DAFTAR TABEL
9. DAFTAR GAMBAR
10. DAFTAR LAMPIRAN
11. BAB I PENDAHULUAN
12. BAB II KAJIAN PUSTAKA
13. BAB III METODE PENELITIAN
14. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
15. BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI
16. DAFTAR PUSTAKA
17. LAMPIRAN – LAMPIRAN
18. **Jadwal Kegiatan Penelitian**

Jadwal kegiatan penelitian yang direncanakan adalah sebagai berikut:

* + - 1. Tahap pertama (persiapan)
			2. Tahap kedua (survey awal)
			3. Tahap ketiga (konsultasi pembimbing).
			4. Tahap keempat (seminar usulan penelitian)
			5. Tahap kelima (survey dan wawancara)
			6. Tahap keenam (analisis data)
			7. Tahap ketujuh (penyusunan laporan)
			8. Tahap kedelapan (uji tesis)

Berkaitan dengan proses penelitian dan penyususnan laporan secara keseluruhan memakan waktu tujuh bulan dengan perincian yang terdapat pada tabel berikut :

**Tabel 3.13**

**Jadwal Penelitian**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Kegiatan** | **Bulan 2021** |
|  |  | **Juli** | **Agustus**  | **September** | **Oktober**  |
| 1 |  **Tahap Persiapan**  |  |  |  |  |
|  | 1. Penyusunan dan pengajuan
 |  |  |  |  |
|  | 1. Seminar Proposal
 |  |  |  |  |
|  | 1. Perizinan Penelitian
 |  |  |  |  |
| 2 | **Tahap Pelaksanaan** |  |  |  |  |
|  | 1. Pengumpulan Data
 |  |  |  |  |
|  | 1. Analisis Data
 |  |  |  |  |
| 3 | **Tahap Penyusunan Laporan** |  |  |  |  |
| 4 | **Sidang Tesis** |  |  |  |  |

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. **Deskripsi Umum Lokasi Penelitian**
	1. **Profil sekolah**

SDN 6 Cikondang merupakan Sekolah Dasar Negeri yang berada dilingkungan Kecamatan Cisompet Kabupaten Garut. Sekolah ini berdiri pada tahun 1979. Adapun kurikulum yang diterapkan di sekolah ini adalah KTSP pada kelas 2,3,5 dan 6 dan juga kurikulum 2013 di kelas 1 dan 4. SDN 6 Cikondang terletak di kampung Cintawana Desa Cikondang Kecamatan Cisompet Kabupaten Garut. Sekolah ini terletak ± 18 KM dari Kantor Kecamatan Cisompet. Pada tahun ajaran 2020/2021, jumlah tenaga pendidik dan tenaga kependidikannya ada 7 orang (5 laki-laki dan 2 perempuan), dengan perincian 1 orang ASN sebagai kepala sekolah dan 6 orang Guru Honorer. Sedangkan Jumlah siswanya 119 orang. Secara umum sarana dan prasarana yang ada di SDN 6 Cikondang masih belum optimal untuk mendukung keberlangsungan kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut dikarenakan masih kurangnya bangunan kelas yang digunakan. Dari 6 rombongan belajar yang terdapat di SDN 6 Cikondang, hanya tersedia 4 bangunan ruang kelas, dengan salah satu kelas dipisah hanya menggunakan pemisah dari triplek. Bahkan untuk beberapa sarana dan prasarana yang seharusnya ada, ternyata tidak terdapat di sekolah ini, seperti sarana olahraga.

1. **Hasil Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa dalam menganalisis materi bunyi sebelum dan setelah menggunakan multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8*. Oleh karena itu pada BAB ini akan dibahas mengenai 1) Efektivitas penggunaan multimedia presntasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8*. Dalam peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di Kelas IV SDN 6 Cikondang, 2) Efektivitas penggunaan multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* dalam peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di Kelas IV SDN 6 Cikondang.

1. **Efektivitas Penggunaan Multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas IV SDN 6 Cikondang**
	* + - 1. **Deskripsi Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SDN 6 Cikondang. Peneliti mengambil data dari sampel yang berjumlah 32 siswa kelas IV pada semester ganjil tahun pelajaran 2021-2022 Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dalam materi bunyi sebelum dan setelah menggunakan multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8*.

Langkah awal yang dilakukan peneliti yaitu mengamati materi bunyi sebelum dan setelah menggunakan multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8.* Berdasarkan pengamatan, multimedia pembelajaran yang digunakan guru selama pembelajaran berlangsung adalah konvensional, menyebabkan kemampuan materi bunyi siswa masih rendah. Seluruh siswa belum memiliki motivasi secara maksimal dan belum mampu mendapatkan nilai hasil belajar sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal. Beberapa penyebab siswa belum dapat materi bunyi dengan baik diantaranya adalah masih rendahnya motivasi siswa untuk menganalis bunyi dan belum memadainya pemanfaatan multimedia pembelajaran untuk menunjang keberhasilan kegiatan belajar mengajar.

Langkah selanjutnya peneliti melakukan pengamatan pembelajaran materi bunyi sebelum dan sesudah menggunakan multimedia Presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8*. Peneliti melakukan observasi mengenai motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam khususnya pada standar kompetensi materi bunyi. Selanjutnya memberikan pertanyaan berupa angket kepada siswa yang berisi 20 butir instrumen berisi pertanyaan yang berhubungan dengan motivasi internal dan motivasi eksternal.

**Tabel 4.1**

**Rekapitulasi Skor Angket Motivasi Belajar Siswa**

**Sebelum Menggunakan Multimedia Presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8***

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Pernyataan | SS (5) | S(4) | R(3) | TS(2) | STS(1) |
| 1.  | Saya senang belajar Ilmu Pengetahuan Alam tanpa disuruh |  | 2 | 28 | 4 |  |
| 2. | Saya senang belajar Ilmu Pengetahuan Alam karena ingin pintar |  |  | 26 | 7 | 1 |
| 3. | Saya senang belajar Ilmu Pengetahuan Alam karena tahu kapan waktu belajar |  |  | 17 | 14 | 1 |
| 4.  | Saya senang belajar Ilmu Pengetahuan Alam sendiri |  |  | 19 | 9 | 4 |
| 5. | Saya lebih berkonsentrasi jika belajar Ilmu Pengetahuan Alam sendiri |  |  | 10 | 20 | 2 |
| 6. | Saya merasa percaya diri dengan tugas Ilmu Pengetahuan Alam yang saya kerjakan sendiri |  |  | 21 | 8 | 3 |
| 7.  | Saya selalu mencari tahu apabila menemukan rumus atau materi Ilmu Pengetahuan Alam yang belum dipahami |  |  | 20 | 10 | 2 |
| 8.  | Saya suka membaca buku atau sumber lain agar materi Ilmu Pengetahuan Alam mudah dipahami |  |  | 16 | 13 | 3 |
| 9. | Saya suka mencari sumber lain sebagai sumber pelengkap pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam |  |  | 22 | 7 | 3 |
| 10. | Saya sering bertanya pada saat guru memberi kesempatan untuk bertanya materi Ilmu Pengetahuan Alam |  |  | 24 | 8 |  |
| 11. | Kehadiran orang tua di rumah sangat penting bagi saya |  | 1 | 26 | 5 |  |
| 12. | Saya lebih bersemangat pada saat orang tua memberi perhatian |  |  | 18 | 12 | 2 |
| 13. | Orang tua adalah guru pertama dan utama bagi saya |  |  | 17 | 9 | 6 |
| 14. | Bimbingan orang tua sangatlah penting  |  |  | 6 | 20 | 6 |
| 15. | Saya mengerjakan tugas Ilmu Pengetahuan Alam karena ingin mendapatkan nilai yang lebih baik |  |  | 10 | 17 | 5 |
| 16. | Saya merasa bahagia pada saat mendapat perhatian dari guru Ilmu Pengetahuan Alam |  |  | 14 | 15 | 3 |
| 17. | Nilai yang saya dapatkan dari Ilmu Pengetahuan Alam adalah motivasi bagi saya |  |  | 11 | 20 | 1 |
| 18. | Sebagian kesulitan belajar Ilmu Pengetahuan Alam saya dapat terpecahkan saat berdiskusi dengan teman |  |  | 11 | 20 | 1 |
| 19. | Saya suka *sharing* dengan teman mengenai kesulitan belajar Ilmu Pengetahuan Alam |  |  | 18 | 14 |  |
| 20. | Saya senang jika punya kesempatan membantu teman dalam belajar Ilmu Pengetahuan Alam |  |  | 16 | 14 | 2 |
| **Jumlah Siswa** |  | 3 | 350 | 236 | 45 |
| **Jumlah Skor** |  | 12 | 1050 | 472 | 45 |

Motivasi belajar sebelum menggunakan multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* setiap instrumen pada tabel 4.1 dapat dideskripsikan bahwa siswa yang senang belajar Ilmu Pengetahuan Alam ada pada kategori motivasi sedang sebanyak 28 siswa, motivasi rendah 4 siswa dan motivasi tinggi hanya 2 siswa. Siswa yang senang belajar Ilmu Pengetahuan Alam sendiri ada pada kategori motivasi sedang sebanyak 19 siswa, motivasi rendah 9 siswa dan motivasi sangat rendah 4 siswa. Begitupun pada instrumen lain hampir semua sekor berada pada kategori sedang. Kecuali pada instrumen siswa lebih berkonsentrasi pada saat belajar Ilmu Pengetahuan Alam sendiri berada pada kategori rendah 20 siswa, dan motivasi sedang hanya 10 siswa. Hal senada digambarkan pada instrumen bimbingan orang tua sangatlah penting berada pada kategori rendah 20 siswa, dan motivasi sedang hanya 10 siswa. Deskripsi ini menandakan baik motivasi internal maupun ekternal siswa masih berada pada kategori sedang dan rendah.

Lebih jelasnya dapat dilihat pada perolehan Skor angket motivasi belajar sebelum menggunakan multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* berikut.

**Tabel 4.2**

**Skor Motivasi Belajar Siswa**

**Sebelum Menggunakan Multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **KS** | **Pernyataan** | **Jml** |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** | **11** | **12** | **13** | **14** | **15** | **16** | **17** | **18** | **19** | **20** |
| 1 | S-1 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 1 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 39 |
| 2 | S-2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 38 |
| 3 | S-3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 50 |
| 4 | S-4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 1 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 47 |
| 5 | S-5 | 3 | 3 | 2 | 2 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 4 | 4 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 55 |
| 6 | S-6 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 49 |
| 7 | S-7 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 48 |
| 8 | S-8 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 47 |
| 9 | S-9 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 42 |
| 10 | S-10 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 52 |
| 11 | S-11 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 54 |
| 12 | S-12 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 56 |
| 13 | S-13 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 51 |
| 14 | S-14 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 50 |
| 15 | S-15 | 3 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 45 |
| 16 | S-16 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 54 |
| 17 | S-17 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 51 |
| 18 | S-18 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 50 |
| 19 | S-19 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 51 |
| 20 | S-20 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 53 |
| 21 | S-21 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 50 |
| 22 | S-22 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 1 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 3 | 2 | 47 |
| 23 | S-23 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 51 |
| 24 | S-24 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 52 |
| 25 | S-25 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 49 |
| 26 | S-26 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 56 |
| 27 | S-27 | 3 | 1 | 3 | 3 | 2 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 52 |
| 28 | S-28 | 4 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 39 |
| 29 | S-29 | 4 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 | 43 |
| 30 | S-30 | 3 | 3 | 3 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 51 |
| 31 | S-31 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 52 |
| 32 | S-32 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 1 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 55 |

Hasil prates siswa pada tabel 4.2 merupakan data yang diperoleh dari angket motivasi belajar sebelum menggunakan multimedia Presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8*. Angket tersebut berisi 20 instrumen pertanyaan terdiri atas pertanyaan terkait motivasi internal dan motivasi eksternal, dengan skor maksimal 5 pada tiap butir soal, skor 100 untuk keseluruhan butir soal. Skor terendah dalam motivasi belajar materi bunyi adalah 38, sedangkan tertinggi 56.

Perolehan skor motivasi belajar sesuai analisis di atas berada pada kategori rendah dan sedang. Maka perlu adanya inovasi untuk memilih penggunaan multimedia pembelajaran agar motivasi belajar siswa mengalami peningkatan, salah satu multimedia yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8.*

Setelah peneliti melakukan pembelajaran materi bunyi dengan menggunakan multimedia Presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8*, kemudian menugaskan siswa untuk mengisi kembali angket dengan instrumen yang sama, maka dapat dilihat skor motivasi belajar sebagai berikut

**Tabel 4.3**

**Rekapitulasi Skor Angket Motivasi Belajar Siswa**

**Setelah Menggunakan Multimedia Presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8***

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Pernyataan | SS (5) | S(4) | R(3) | TS(2) | STS(1) |
| 1.  | Saya senang belajar Ilmu Pengetahuan Alam tanpa disuruh | 3 | 14 | 15 |  |  |
| 2. | Saya senang belajar Ilmu Pengetahuan Alam karena ingin pintar | 3 | 1 | 18 |  |  |
| 3. | Saya senang belajar Ilmu Pengetahuan Alam karena tahu kapan waktu belajar | 5 | 18 | 9 |  |  |
| 4.  | Saya senang belajar Ilmu Pengetahuan Alam sendiri | 2 | 19 | 11 |  |  |
| 5. | Saya lebih berkonsentrasi jika belajar Ilmu Pengetahuan Alam sendiri | 2 | 17 | 12 | 1 |  |
| 6. | Saya merasa percaya diri dengan tugas Ilmu Pengetahuan Alam yang saya kerjakan sendiri | 4 | 12 | 15 | 1 |  |
| 7.  | Saya selalu mencari tahu apabila menemukan rumus atau materi Ilmu Pengetahuan Alam yang belum dipahami |  | 15 | 17 |  |  |
| 8.  | Saya suka membaca buku atau sumber lain agar materi Ilmu Pengetahuan Alam mudah dipahami | 4 | 15 | 12 | 1 |  |
| 9. | Saya suka mencari sumber lain sebagai sumber pelengkap pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam | 7 | 14 | 10 | 1 |  |
| 10. | Saya sering bertanya pada saat guru memberi kesempatan untuk bertanya materi Ilmu Pengetahuan Alam | 2 | 16 | 13 | 1 |  |
| 11. | Kehadiran orang tua di rumah sangat penting bagi saya | 4 | 20 | 7 | 1 |  |
| 12. | Saya lebih bersemangat pada saat orang tua memberi perhatian | 6 | 14 | 10 | 2 |  |
| 13. | Orang tua adalah guru pertama dan utama bagi saya | 3 | 11 | 18 |  |  |
| 14. | Bimbingan orang tua sangatlah penting  |  | 19 | 13 |  |  |
| 15. | Saya mengerjakan tugas Ilmu Pengetahuan Alam karena ingin mendapatkan nilai yang lebih baik | 3 | 18 | 10 | 1 |  |
| 16. | Saya merasa bahagia pada saat mendapat perhatian dari guru Ilmu Pengetahuan Alam | 2 | 21 | 8 | 1 |  |
| 17. | Nilai yang saya dapatkan dari Ilmu Pengetahuan Alam adalah motivasi bagi saya | 5 | 18 | 9 |  |  |
| 18. | Sebagian kesulitan belajar Ilmu Pengetahuan Alam saya dapat terpecahkan saat berdiskusi dengan teman | 9 | 17 | 5 | 1 |  |
| 19. | Saya suka *sharing* dengan teman mengenai kesulitan belajar Ilmu Pengetahuan Alam | 8 | 16 | 8 |  |  |
| 20. | Saya senang jika punya kesempatan membantu teman dalam belajar Ilmu Pengetahuan Alam | 6 | 20 | 3 | 3 |  |
| **Jumlah Siswa** | 78 | 315 | 223 | 14 |  |
| **Jumlah Skor** | 390 | 1.260 | 669 | 28 |  |

Motivasi belajar setelah menggunakan multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* setiap instrumen pada tabel 4.3 dapat dideskripsikan bahwa siswa yang senang belajar Ilmu Pengetahuan Alam ada pada kategori motivasi sedang sebanyak 15 siswa, motivasi tinggi 14 siswa, dan motivasi sangat tinggi 3 siswa. Siswa yang senang belajar Ilmu Pengetahuan Alam sendiri ada pada kategori motivasi sedang sebanyak 9 siswa, motivasi tinngi 18 siswa dan motivasi sangat tinggi 5 siswa. Begitupun pada instrumen lain hampir semua sekor berada pada kategori sedang dan tinggi. Hal ini menandakan baik motivasi internal maupun eksternal siswa setelah menggunakan multimedia Presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* mengalami kenaikan menjadi kategori sedang dan tinggi.

Lebih jelasnya dapat dilihat pada perolehan Skor angket motivasi belajar sebelum menggunakan multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* berikut.

**Tabel 4.4**

**Skor Motivasi Belajar Siswa**

**Setelah Menggunakan Multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **KS** | **Pernyataan** | **Jml** |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** | **11** | **12** | **13** | **14** | **15** | **16** | **17** | **18** | **19** | **20** |
| 1 | S-1 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 79 |
| 2 | S-2 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 5 | 4 | 5 | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 3 | 5 | 80 |
| 3 | S-3 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 83 |
| 4 | S-4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 84 |
| 5 | S-5 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 5 | 71 |
| 6 | S-6 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 73 |
| 7 | S-7 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 72 |
| 8 | S-8 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 5 | 3 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 78 |
| 9 | S-9 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 5 | 3 | 5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 78 |
| 10 | S-10 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 77 |
| 11 | S-11 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 74 |
| 12 | S-12 | 5 | 4 | 4 | 3 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 81 |
| 13 | S-13 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 76 |
| 14 | S-14 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 71 |
| 15 | S-15 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 5 | 5 | 5 | 3 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 83 |
| 16 | S-16 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 71 |
| 17 | S-17 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 70 |
| 18 | S-18 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 71 |
| 19 | S-19 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 88 |
| 20 | S-20 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 92 |
| 21 | S-21 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 70 |
| 22 | S-22 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 78 |
| 23 | S-23 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 5 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 75 |
| 24 | S-24 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 72 |
| 25 | S-25 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 71 |
| 26 | S-26 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 71 |
| 27 | S-27 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 3 | 3 | 77 |
| 28 | S-28 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 72 |
| 29 | S-29 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 5 | 4 | 3 | 3 | 5 | 3 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 79 |
| 30 | S-30 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 71 |
| 31 | S-31 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 70 |
| 32 | S-32 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 5 | 4 | 4 | 3 | 5 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 87 |

Hasil prates siswa pada tabel 4.4 merupakan data yang diperoleh dari angket motivasi belajar setelah menggunakan multimedia Presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8*. Angket tersebut berisi 20 instrumen pertanyaan terdiri atas pertanyaan terkait motivasi internal dan motivasi eksternal, dengan skor maksimal 5 pada tiap butir soal, skor 100 untuk keseluruhan butir soal. Skor terendah dalam motivasi belajar materi bunyi adalah 66, sedangkan tertinggi 92.

Perolehan skor motivasi belajar mengalami kenaikan dari kategori rendah dan sedang. Setelah menggunakan multimedia pembelajatan Presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* menjadi kategori sedang dan tinggi. Lebih jelasnya kenaikan skor motivasi belajar sebelum dan setelah menggunakan multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* dideskripsikan pada tabel berikut.

**Tabel 4.5**

**Skor Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Setelah Menggunakan Multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Siswa | Sebelum | Sesudah |
| Skor | Interpretasi | Skor | Interpretasi |
| S-1 | 39 | Rendah | 79 | Tinggi |
| S-2 | 38 | Rendah | 80 | Tinggi |
| S-3 | 50 | Sedang | 83 | Tinggi |
| S-4 | 47 | Sedang | 84 | Tinggi |
| S-5 | 55 | Sedang | 71 | Sedang |
| S-6 | 49 | Sedang | 73 | Sedang |
| S-7 | 48 | Sedang | 72 | Sedang |
| S-8 | 47 | Sedang | 78 | Tinggi |
| S-9 | 42 | Rendah | 78 | Tinggi |
| S-10 | 52 | Sedang | 77 | Tinggi |
| S-11 | 54 | Sedang | 74 | Tinggi |
| S-12 | 56 | Sedang | 81 | Tinggi |
| S-13 | 51 | Sedang | 76 | Tinggi |
| S-14 | 50 | Sedang | 71 | Sedang |
| S-15 | 45 | Rendah | 83 | Tinggi |
| S-16 | 54 | Sedang | 71 | Sedang |
| S-17 | 51 | Sedang | 70 | Sedang |
| S-18 | 50 | Sedang | 71 | Sedang |
| S-19 | 51 | Sedang | 88 | Tinggi |
| S-20 | 53 | Sedang | 92 | Tinggi |
| S-21 | 50 | Sedang | 70 | Sedang |
| S-22 | 47 | Sedang | 78 | Tinggi |
| S-23 | 51 | Sedang | 75 | Tinggi |
| S-24 | 52 | Sedang | 72 | Sedang |
| S-25 | 49 | Sedang | 71 | Sedang |
| S-26 | 56 | Sedang | 71 | Sedang |
| S-27 | 52 | Sedang | 77 | Tinggi |
| S-28 | 39 | Rendah | 72 | Sedang |
| S-29 | 43 | Rendah | 79 | Tinggi |
| S-30 | 51 | Sedang | 71 | Sedang |
| S-31 | 52 | Sedang | 70 | Sedang |
| S-32 | 55 | Sedang | 87 | Tinggi |

Tabel 4.5 merupakan perolehan skor dari angket motivasi belajar siswa, diikuti oleh 32 siswa sebelum dan setelah menggunakan multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite* 8 pada siswa kelas IV SDN 6 Cikondang.

Data hasil angket sebelum menggunakan multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* dalam materi bunyi, skor tertinggi 56 dan terendah 38. Sedangkan data hasil angket setelah menggunakan multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* pada indikator materi bunyi, skor tertinggi 92 dan terendah 70. Hal ini membuktikan bahwa terdapat peningkatan secara signifikan motivasi siswa dalam materi bunyi sebelum dan setelah menggunakan multimedia Presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8.*

Rekapitulasi motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran Presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* masih rendah dan sedangdapat dilihat pada tabel berikut

**Tabel 4.6**

**Rekapitulasi Motivasi Sebelum Menggunakan Multimedia Presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
| Rendah | 6 | 18.8 | 18.8 | 18.8 |
| Sedang | 26 | 81.3 | 81.3 | 100.0 |
| Total | 32 | 100.0 | 100.0 |  |

Berdasarkan tabel 4.6 terlihat bahwa motivasi sebelum menggunakan multimedia Presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* masih rendah dan sedang, terdapat 6 siswa yang memiliki motivasi rendah dan 26 yang memiliki motivasi sedang. Hal ini menunjukkan perlunya penggunaan multimedia untuk menunjang kegiatan belajar mengajar agar motivasi belajar siswa meningkat.

Motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* mengalami peningakatan, terlihat pada tabel sebagai berikut.

**Tabel 4.7**

**Rekapitulasi Motivasi Setelah Menggunakan Multimedia Presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
| Sedang | 14 | 43.8 | 43.8 | 43.8 |
| Tinggi | 18 | 56.3 | 56.3 | 100.0 |
| Total | 32 | 100.0 | 100.0 |  |

Perubahan motivasi belajar pada tabel 4.7 sebelum menggunakan multimedia Presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* masih rendah dan sedang, sedangkan setelah menggunakan multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* mengalami peningkatan menjadi sedang 14 siswa dan tinggi 18 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia Presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* sangat efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam materi bunyi.

Motivasi belajar siswa antara sebelum dan setelah menggunakan multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* dapat dideskripsikan pada tabel berikut.

**Tabel 4.8**

**Hubungan Motivasi Sebelum dan Setelah Menggunakan**

**Multimedia Presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Motivasi\_akhir | Total |
| Sedang | Tinggi |
| Motivasi\_awal | Rendah | Count | 1 | 5 | 6 |
|  of Total | 3.1% | 15.6% | 18.8% |
| Sedang | Count | 13 | 13 | 26 |
| % of Total | 40.6% | 40.6% | 81.2% |
| Total | Count | 14 | 18 | 32 |
| % of Total | 43.8% | 56.2% | 100.0% |

Berdasarkan tabel 4.8 diketahui bahwa terdapat seorang siswa yang memiliki motivasi rendah di awal pembelajaran, setelah akhir pembelajaran meningkat menjadi sedang, serta ada siswa yang memiliki motivasi rendah sebanyak 15,6 % naik motivasi belajarnya menjadi tinggi di akhir pembelajaran. Untuk motivasi siswa yang sedang, tetap tidak mengalami peningkatan motivasi yaitu sebesar 40,6 %, ini sebanding dengan kenaikan motivasi sedang ke tinggi yaitu 40,6 % juga. Motivasi akhir sedang pada *Count* 1 ditunjukkan dengan jumlah siswa 1 dari 32 memiliki motivasi sedang, dan motivasi akhir tinggi pada *Count* 5 ditunjukkan dengan jumlah siswa 5 dari 32 siswa memiliki tinggi. Hanya dilihat perubahan yang rendah ke sedang yang rendah ke tinggi,yang sedang ke tinggi,sangat efektif, dikatakan efektif.

Untuk memastikan peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8,* maka dilakukan pengujian efektivitas peningkaatan motivasi belajar, sebagai berikut:

* + - * 1. **Uji Efektivitas Peningkatan Motivasi Belajar**

Untuk pengujian efektivitas peningkatan motivasi belajar, peneliti menggunakan Uji Wilcoxon. Uji Wlcoxon yaitu uji yang digunakan untuk menguji signifikansi hipotesis perbandingan dua sampel yang saling berkorelasi bila persyaratan distribusi normal tidak terpenuhi; atau jika data yang diolah termasuk data berbentuk ordinal (Sundayana, 2014 hlm 129).

Uji efektivitas peningkatan motivasi belajar dengan Uji Wilcoxon ini dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.9**

**Pengujian Efektivitas Peningkatan Motivasi Belajar**

|  |
| --- |
|  |
|  | N | *Mean Rank* | *Sum of Ranks* |
| Pascates – Prates | Negative Ranks | 0a | .00 | .00 |
| Positive Ranks | 32b | 16.50 | 528.00 |
| Ties | 0c |  |  |
| Total | 32 |  |  |
| a. Pascates < Prates |
| b. Pascates > Prates |
| c. Pascates = Prates |

Tabel 4.9 mendeskripsikan bahwa kolom pertama terdapat pascates dikurangi prates, tabel kolom *Mean Rank* dan *sum of rank*, yaitu membandingkan antara awal dan akhir, sehingga pasca dan prates yang dibandingkannya. Negatif itu N nya 0, itu berarti tidak ditemukan skor pascatesnya lebih rendah dibandingkan prates, *negative* *rank* artinya N nya 0 jadi jumlah siswanya tidak ada, *positif rank* artinya tidak ditemukan berarti jumlah siswa tidak ada. Kemudian *positif rank* 32. Pasca tes lebih rendah daripada prates, pascates lebih tinggi dari pra tes, psca tes dan dan prates sama tidak ada perubahan. Meskipun ada 45,6 % dari sedang ke sedang tetapi dari skornya meningkat awalnya skornya 60, setelah pembelajaran menggunakan multimedia Presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* kemudian dites motivasinya menjadi 69, sama-sama sedang tetapi tingkatan sedangnya berbeda. skor awal 60, setelah pembelajaran motivasinya mengalami peningkatan menjadi 69.

Uji perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah pembelajaran dapat dideskripsikan pada tabel berikut.

**Tabel 4.10**

**Uji Perbedaan Motivasi Belajar Sebelum dan Sesudah Pembelajaran**

|  |  |
| --- | --- |
|  | Pascates – Prates |
| Z | -4.940b |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | .000 |
| a. Wilcoxon Signed Ranks Test |
| b. Based on negative ranks. |

Tabel 4.10 menggunakan uji perbedaan dua kelompok data yang saling berpasangan serta jenis data motivasi termasuk data ordinal, maka digunakan uji Wilcoxon. Dari hasil pengujian diperoleh nilai z = -4,940 dan nilai *Asym.Sig (2-tailed)* = 0,000. Merujuk pada kriteria pengujian hipotesis, karena nilai *Asym.Sig (2-tailed)* yang dihasilkan lebih kecil dari alpha yang digunakan, yaitu 0,05 maka Ho ditolak atau Ha diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa: “Penggunaan multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas IV SDN 6 Cikondang.

1. **Efektivitas Penggunaan Multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8*****dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas IV SDN 6 Cikondang**
	* 1. **Deskripsi hasil penelitian**

Setelah peneliti mengamati dan mengolah skor motivasi belajar, langkah selanjutnya peneliti melakukan pengamatan pembelajaran materi bunyi sebelum dan setelah menggunakan multimedia Presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8*. Peneliti melakukan observasi mengenai hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam khususnya pada standar kompetensi materi bunyi. Selanjutnya peneliti memberikan tes autentik berupa bentuk instrumen penilaian hasil belajar kepada siswa yang berisi 4 butir instrumen berisi soal uraian yang berhubungan dengan kemampuan siswa dalam materi bunyi. Adapun rekapitulasi jawaban tes hasil belajar siswa dari setiap instrumen sebelum menggunakan multimedia pembalajaran Presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* tertera pada analisis berikut.

**Tabel 4.11**

**Skor Hasil Belajar Siswa**

**Sebelum Menggunakan Multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | KS | Skor Pernyataan | Nilai Akhir |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | S – 1 | 8 | 8 | 9 | 13 | 38 |
| 2 | S – 2 | 5 | 8 | 7 | 10 | 30 |
| 3 | S – 3 | 10 | 12 | 14 | 14 | 50 |
| 4 | S – 4 | 8 | 9 | 9 | 10 | 36 |
| 5 | S – 5 | 11 | 9 | 10 | 12 | 42 |
| 6 | S – 6 | 10 | 12 | 14 | 10 | 46 |
| 7 | S – 7 | 9 | 11 | 9 | 13 | 42 |
| 8 | S – 8 | 10 | 14 | 13 | 15 | 52 |
| 9 | S – 9 | 8 | 10 | 9 | 7 | 34 |
| 10 | S – 10 | 13 | 10 | 10 | 15 | 48 |
| 11 | S – 11 | 12 | 15 | 14 | 15 | 56 |
| 12 | S – 12 | 8 | 13 | 11 | 14 | 46 |
| 13 | S – 13 | 10 | 13 | 15 | 20 | 58 |
| 14 | S – 14 | 8 | 12 | 13 | 15 | 48 |
| 15 | S – 15 | 7 | 8 | 7 | 10 | 32 |
| 16 | S – 16 | 10 | 12 | 10 | 14 | 46 |
| 17 | S – 17 | 12 | 15 | 17 | 20 | 64 |
| 18 | S – 18 | 10 | 8 | 9 | 10 | 40 |
| 19 | S – 19 | 13 | 12 | 15 | 18 | 58 |
| 20 | S – 20 | 10 | 12 | 18 | 20 | 60 |
| 21 | S – 21 | 8 | 11 | 12 | 15 | 46 |
| 22 | S – 22 | 8 | 10 | 14 | 14 | 46 |
| 23 | S – 23 | 11 | 13 | 13 | 15 | 52 |
| 24 | S – 24 | 9 | 13 | 10 | 14 | 46 |
| 25 | S – 25 | 11 | 14 | 12 | 15 | 52 |
| 26 | S – 26 | 10 | 12 | 9 | 11 | 42 |
| 27 | S – 27 | 8 | 10 | 9 | 13 | 40 |
| 28 | S – 28 | 9 | 11 | 11 | 13 | 44 |
| 29 | S – 29 | 10 | 10 | 11 | 13 | 44 |
| 30 | S – 30 | 10 | 12 | 14 | 16 | 52 |
| 31 | S – 31 | 9 | 10 | 13 | 16 | 48 |
| 32 | S – 32 | 9 | 11 | 11 | 13 | 44 |

Hasil prates siswa pada tabel 4.11 merupakan data yang diperoleh dari soal hasil belajar setelah menggunakan multimedia Presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8*. Instrumen tersebut berisi 4 instrumen terdiri atas soal terkait materi bunyi , dengan skor maksimal antara 20 sampai 30 pada tiap butir soal, skor 100 untuk keseluruhan butir soal. Skor terendah dalam motivasi belajar materi bunyi adalah 32, sedangkan tertinggi 64.

**Tabel 4.12**

**Skor Hasil Belajar Siswa**

**Setelah Menggunakan Multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | KS | Skor Pernyataan | Nilai Akhir |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | S – 1 | 18 | 21 | 21 | 24 | 84 |
| 2 | S – 2 | 13 | 16 | 16 | 21 | 66 |
| 3 | S – 3 | 19 | 21 | 20 | 24 | 84 |
| 4 | S – 4 | 19 | 20 | 22 | 23 | 84 |
| 5 | S – 5 | 12 | 14 | 14 | 16 | 56 |
| 6 | S – 6 | 20 | 25 | 25 | 28 | 98 |
| 7 | S – 7 | 17 | 21 | 22 | 24 | 84 |
| 8 | S – 8 | 20 | 22 | 22 | 28 | 90 |
| 9 | S – 9 | 16 | 20 | 20 | 24 | 80 |
| 10 | S – 10 | 10 | 25 | 25 | 30 | 90 |
| 11 | S – 11 | 15 | 20 | 25 | 30 | 90 |
| 12 | S – 12 | 11 | 13 | 16 | 20 | 60 |
| 13 | S – 13 | 14 | 25 | 25 | 30 | 94 |
| 14 | S – 14 | 20 | 21 | 24 | 27 | 92 |
| 15 | S – 15 | 20 | 19 | 20 | 26 | 85 |
| 16 | S – 16 | 16 | 25 | 22 | 22 | 85 |
| 17 | S – 17 | 17 | 21 | 24 | 22 | 84 |
| 18 | S – 18 | 16 | 18 | 20 | 30 | 84 |
| 19 | S – 19 | 20 | 21 | 25 | 30 | 96 |
| 20 | S – 20 | 20 | 25 | 25 | 26 | 96 |
| 21 | S – 21 | 13 | 15 | 15 | 19 | 62 |
| 22 | S – 22 | 14 | 25 | 25 | 30 | 94 |
| 23 | S – 23 | 20 | 20 | 20 | 20 | 80 |
| 24 | S – 24 | 20 | 18 | 18 | 26 | 82 |
| 25 | S – 25 | 14 | 14 | 16 | 21 | 65 |
| 26 | S – 26 | 15 | 20 | 23 | 27 | 85 |
| 27 | S – 27 | 16 | 25 | 25 | 28 | 94 |
| 28 | S – 28 | 13 | 20 | 25 | 30 | 88 |
| 29 | S – 29 | 20 | 19 | 18 | 25 | 82 |
| 30 | S – 30 | 14 | 23 | 23 | 30 | 90 |
| 31 | S – 31 | 14 | 25 | 25 | 26 | 90 |
| 32 | S – 32 | 12 | 13 | 15 | 15 | 55 |

Hasil prates siswa pada tabel 4.12 merupakan data yang diperoleh dari soal hasil belajar setelah menggunakan multimedia Presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8*. Instrumen tersebut berisi 4 instrumen terdiri atas soal terkait materi bunyi , dengan skor maksimal antara 20 sampai 30 pada tiap butir soal, skor 100 untuk keseluruhan butir soal. Skor terendah dalam motivasi belajar materi bunyi adalah 55, sedangkan tertinggi 96. Sebanyak 5 siswa yang belum memiliki ketuntasan belajar karena nilai yang diperoleh masih di bawah kriteria ketuntasan belajar.

Adapun perbedaan skor hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.13**

**Hasil Belajar Sebelum dan Sesudah Pembelajaran**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Siswa | Sebelum | Sesudah |
| Skor | Ketuntasan | Skor | Ketuntasan |
| S-1 | 38 | Belum Tuntas | 84 | Tuntas |
| S-2 | 30 | Belum Tuntas | 66 | Belum Tuntas |
| S-3 | 50 | Belum Tuntas | 84 | Tuntas |
| S-4 | 36 | Belum Tuntas | 84 | Tuntas |
| S-5 | 42 | Belum Tuntas | 56 | Belum Tuntas |
| S-6 | 46 | Belum Tuntas | 98 | Tuntas |
| S-7 | 42 | Belum Tuntas | 84 | Tuntas |
| S-8 | 52 | Belum Tuntas | 90 | Tuntas |
| S-9 | 34 | Belum Tuntas | 80 | Tuntas |
| S-10 | 45 | Belum Tuntas | 90 | Tuntas |
| S-11 | 56 | Belum Tuntas | 90 | Tuntas |
| S-12 | 46 | Belum Tuntas | 60 | Belum Tuntas |
| S-13 | 58 | Belum Tuntas | 94 | Tuntas |
| S-14 | 48 | Belum Tuntas | 92 | Tuntas |
| S-15 | 32 | Belum Tuntas | 85 | Tuntas |
| S-16 | 46 | Belum Tuntas | 85 | Tuntas |
| S-17 | 64 | Belum Tuntas | 84 | Tuntas |
| S-18 | 37 | Belum Tuntas | 84 | Tuntas |
| S-19 | 58 | Belum Tuntas | 96 | Tuntas |
| S-20 | 60 | Belum Tuntas | 96 | Tuntas |
| S-21 | 46 | Belum Tuntas | 62 | Belum Tuntas |
| S-22 | 46 | Belum Tuntas | 94 | Tuntas |
| S-23 | 52 | Belum Tuntas | 80 | Tuntas |
| S-24 | 46 | Belum Tuntas | 82 | Tuntas |
| S-25 | 52 | Belum Tuntas | 65 | Belum Tuntas |
| S-26 | 42 | Belum Tuntas | 85 | Tuntas |
| S-27 | 40 | Belum Tuntas | 94 | Tuntas |
| S-28 | 44 | Belum Tuntas | 88 | Tuntas |
| S-29 | 44 | Belum Tuntas | 82 | Tuntas |
| S-30 | 52 | Belum Tuntas | 90 | Tuntas |
| S-31 | 48 | Belum Tuntas | 90 | Tuntas |
| S-32 | 44 | Belum Tuntas | 55 | Belum Tuntas |

Skor yang diperoleh dari tes hasil belajar siswa pada tabel 4.15, diikuti oleh 32 siswa sebelum dan setelah mendapatkan multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* pada siswa kelas IV SDN 6 Cikondang.

Data hasil tes belajar sebelum diperlakukan penggunaan multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* pada aspek kebahasaan indikator materi bunyi, skor tertinggi 64 dan terendah 30. Semua nilai yang diperoleh siswa sebelum menggunakan media pembelajaran Presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* belum mencapai ketuntasan belajar. Sedangkan data hasil tes setelah diperlakukan penggunaan multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* pada aspek kebahasaan indikator materi bunyi, skor tertinggi 96 dan terendah 55.

Dari perolehan tes hasil belajar sebelum dan setelah menggunakan multimedia Presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* tampak dengan jelas kenaikannya. Sebelum menggunakan multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8,* skor hasil belajar siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 75. Setelah pembelajaran sebanyak 26 siswa memenuhi KKM, dan 6 siswa belum memenuhi KKM. Penetapan KKM dilakukan pada awal tahun pembelajaran berdasarkan hasil musyawarah guru mata pelajaran pada satuan Pendidikan atau beberapa satuan Pendidikan dengan karakter yang sama. pertimbangan guru atau forum MGMP secara akademis menjadi pertimbangan utama dalam penetapan KKM.

Statistika deskripsi hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.14**

**Statistika Deskriptif Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Setelah Mendapatkan Multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Prates | Pascates |
| Mean | 46.1250 | 82.7813 |
| Median | 46.0000 | 84.5000 |
| Mode | 46.00 | 84.00 |
| Std. Deviation | 8.05926 | 11.92648 |
| Minimum | 30.00 | 55.00 |
| Maximum | 64.00 | 98.00 |

Dari tabel 4.14 diperoleh informasi sebanyak 50 % siswa memperoleh nilai di bawah 46, Sebanyak 50 % siswa memperoleh nilai di atas 46. Data yang paling sering muncul adalah skor 46 pada prates dan 84 pascates. Untuk hasil belajar pada prates siswa hanya memiliki nilai rata-rata 46,1250 dan memiliki nilai rata-rata pascates 82,7813, namun pada tes awal minimal siswa mendapatkan nilai 30 sedangkan pada tes akhir siswa mendapatkan nilai 55, siswa mendapatkan nilai maksimal pada tes awal 64 dan tes akhir 98. Dalam ketuntasan sebelum menggunakan multimedia pembelajaran Presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* siswa belum ada yang sudah mendapatkan ketuntasan belajar. Meskipun 6 orang namun ketuntasannya tinggi 80 itu, pembelajaran dikatakan efektif apabila pembelajaran mencapai teori KKM mencapai 75 %. Seperti dijelaskan dalam pedoman Kriteria Ketuntasan Minimal bahwa target ketuntasan secara nasional diharapkan mencapai minimal 75, satuan Pendidikan dapat memulai dari kriteria ketuntasan minimal di bawah target nasional kemudian ditingkatkan secara bertahap (Depdikbud, 2008).

Peningkatan hasil belajar siswa menunjukan meningkatnya nilai ketuntasan hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia presentasi aplikasi berbantuan *Ispring Suite 8*. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.15**

**Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Hasil Belajar | Tuntas | Belum Tuntas |
| Banyaknya | Persen | Banyaknya | Persen |
| Sebelum | 0 | 0 | 32 | 100% |
| Sesudah | 28 | 81% | 6 | 19% |

Rekapitulasi ketuntasan belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan multimedia presentasi berbantuan aplikasi Ispring Suite 8pada tabel 4.15 bahwa hasil belajar seluruh siswa sebelum menggunakan multimedia presentasi berbantuan aplikasi Ispring Suite 8belum tuntas, yaitu 32 dari jumlah keseluruhan siswa, sehingga 100 % siswa belum mencapai Kriteria ketuntasan Minimal. Sedangkan hasil belajar seluruh siswa setelah menggunakan multimedia presentasi berbantuan aplikasi Ispring Suite 8, ditunjukkan dengan data 6 dari 32 siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 19 %, dan 28 dari 32 siswa sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 81 % .

* + 1. **Peningkatan Hasil belajar**

Peningkatan hasil belajar menggunakan rumus gain normalisasi bahwa pada saat kita mendapatkan hasil penelitian dengan kemampuan awal berbeda, atau ingin mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar, maka kita gunakan gain normalisasi yaitu untuk memberikan gambaran umum peningkatan hasil belajar antara sebelum dan sesudah pembelajaran (Sundayana, 2014 hlm 151).

Peningkatan hasil belajar dapat disajikan pada tabel berikut

**Tabel 4.16**

**Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Setelah Menggunakan**

**Multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite* 8**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Siswa** | **Skor Pretes** | **Skor Postes** | **Skor Peningkatan** | **Interpretasi** |
|
| S – 1 | 38 | 84 | 0.74 | Tinggi |
| S – 2 | 30 | 66 | 0.51 | Sedang |
| S – 3 | 50 | 84 | 0.68 | Sedang |
| S – 4 | 36 | 84 | 0.75 | Tinggi |
| S – 5 | 42 | 56 | 0.24 | Rendah |
| S – 6 | 46 | 98 | 0.96 | Tinggi |
| S – 7 | 42 | 84 | 0.72 | Tinggi |
| S – 8 | 52 | 90 | 0.79 | Tinggi |
| S – 9 | 34 | 80 | 0.70 | Sedang |
| S – 10 | 45 | 90 | 0.82 | Tinggi |
| S – 11 | 56 | 90 | 0.77 | Tinggi |
| S – 12 | 46 | 60 | 0.26 | Rendah |
| S – 13 | 58 | 94 | 0.86 | Tinggi |
| S – 14 | 48 | 92 | 0.85 | Tinggi |
| S – 15 | 32 | 85 | 0.78 | Tinggi |
| S – 16 | 46 | 85 | 0.72 | Tinggi |
| S – 17 | 64 | 84 | 0.56 | Sedang |
| S – 18 | 37 | 84 | 0.75 | Tinggi |
| S – 19 | 58 | 96 | 0.90 | Tinggi |
| S – 20 | 60 | 96 | 0.90 | Tinggi |
| S – 21 | 46 | 62 | 0.30 | Rendah |
| S – 22 | 46 | 94 | 0.89 | Tinggi |
| S – 23 | 52 | 80 | 0.58 | Sedang |
| S – 24 | 46 | 82 | 0.67 | Sedang |
| S – 25 | 52 | 65 | 0.27 | Rendah |
| S – 26 | 42 | 85 | 0.74 | Tinggi |
| S – 27 | 40 | 94 | 0.90 | Tinggi |
| S – 28 | 44 | 88 | 0.79 | Tinggi |
| S – 29 | 44 | 82 | 0.68 | Sedang |
| S – 30 | 52 | 90 | 0.79 | Tinggi |
| S – 31 | 48 | 90 | 0.81 | Tinggi |
| S – 32 | 44 | 55 | 0.20 | Rendah |

Peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* pada tabel 4.16 dapat diketahui bahwa lima siswa memperoleh peningkatan hasil belajar dengan interpretasi rendah, skor peningkatan antara 0,20 sampai 0,25. Tujuh siswa memperoleh peningkatan hasil belajar dengan interpretasi sedang, skor peningkatan antara 0,51 sampai 0,70. Sebelas siswa memperoleh peningkatan hasil belajar dengan interpretasi tinggi, skor peningkatan antara 0,71 sampai 0,90. Dengan deskripsi di atas tampak dengan jelas bahwa siswa yang memperoleh peningkatan hasil belajar setelah menggunakan multimedia Presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* menduduki jumlah terbanyak dengan peningkatan interpretasi tertinggi sehingga membuktikan bahwa penggunaan multi media Presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* sangat efektif untuk meninkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar materi bunyi .

**Tabel 4.17**

**Rekapitulasi Peningkatan Hasil Belajar**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Peningkatan | Banyaknya | Persen |
| Rendah | 5 | 16% |
| Sedang | 7 | 22% |
| Tinggi | 20 | 62% |
| Total | 32 | 100% |

Rekapitulasi peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* pada tabel 4.17 diperoleh informasi bahwa hasil belajar seluruh siswa setelah menggunakan multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* adalah sebanyak lima siswa memperoleh peningkatan dengan interpretasi rendah 16 %, tujuh siswa memperoleh peningkatan dengan interpretasi sedang 22 %, dan dua puluh siswa memperoleh peningkatan dengan interpretasi tinggi 62 %, sehingga membuktikan bahwa penggunaan multi media Presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* sangat efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar materi bunyi .

* + 1. **Uji Efektivitas Peningkatan Hasil Belajar**
	1. **Uji Normalitas Data**

Sebelum dilakukan pengujian uji statistika mengenai efektivitas peningkatan belajar maka dilakukan uji prasyarat yaitu uji sebaran data. Setelah dilakukan pengujian normalitas maka dapat disajikan pada tabel berikut

**Tabel 4.18**

**Uji Sebaran Data**

|  |  |
| --- | --- |
|  | Shapiro-Wilk |
| Statistic | Df | Sig. |
| Prates | 0.981 | 32 | 0.818 |
| Pascates | 0.850 | 32 | 0.000 |

Dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk, diperoleh nilai Sig. untuk sebaran data hasil belajar sebelum diberikan media pembelajaran sebesar 0,818 sedangkan pada data setelah pembelajaran adalah 0,000. Berdasarkan kriteria uji normalitas, yaitu jika nilai Sig lebih besar dari *alpha* yang digunakan yaitu 0,05 maka sebaran data berdistribusi normal. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa sebaran data hasil belajar sebelum pembelajaran berdistribusi normal, sedangkan sebaran data hasil belajar setelah diberikan media peembelajaran tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan uji normalitas tersebut, maka untuk pengujian efektivitas hasil belajar dilakukan dengan uji statistik non parametrik.

1. **Uji Efektivitas Peningkatan Hasil Belajar**

Setelah dilakukan uji normalitas data mengenai efektivitas peningkatan belajar maka dilakukan uji efektivitas peningkatan hasil belajar siswa. Dapat disajikan pada tabel berikut

**Tabel 4.19**

**Pengujian Efektivitas Peningkatan Hasil Belajar**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | N | *Mean Rank* | *Sum of Ranks* |
| Pascates – Prates | Negative Ranks | 0a | .00 | .00 |
| Positive Ranks | 32b | 16.50 | 528.00 |
| Ties | 0c |  |  |
| Total | 32 |  |  |
| a. Pascates < Prates |
| b. Pascates > Pratesc. Pascates = Prates |
| Deskripsi pada tabel 4.22 bahwa kolom pertama terdapat pasca tes dikurangi prates, tabel kolom *Mean Rank* dan *sum of rank*, yaitu membandingkan antara awal dan akhir, sehingga pasca dan prates yang dibandingkannya. *Negatif* itu N nya 0, itu berarti tidak ditemukan skor pascatesnya lebih rendah dibanding prates, *negatif rank* artinya N nya 0 jadi jumlah siswanya tidak ada, positif *rank* artinya tidak ditemukan berarti jumlah siswa tidak ada. Kemudian positive *rank* 32. Pascates lebih kecil daripada prates, pascates lebih besar dari pra tes, pascates dan dan prates sama tidak ada perubahan. Meskipun ada 45,6 persen dari sedang ke sedang tetapi dari skornya meningkat awalnya skornya 60, setelah dites motivasinya menjadi 69, sama-sama sedang tetapi tingkatan sedangnya berbeda. skor awal 60, setelah pembelajaran motivasinya mengalami peningkatan menjadi 69.Dari uraian di atas, maka peneliti dapat menganalisis uji perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan multimedia Presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* berikut. |

**Tabel 4.20**

**Uji Perbedaan Hasil Belajar sebelum dan Sesudah Menggunakan**

**Multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8***

|  |  |
| --- | --- |
|  | Pascates – Prates |
| Z | -4.939b |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | .000 |
| a. Wilcoxon Signed Ranks Test |
| b. Based on negative ranks. |

Dengan menggunakan uji perbedaan dua kelompok data yang saling berpasangan statistika non parametric yaitu uji Wilcoxon, maka diperoleh nilai z = -4,939 dan nilai *Asym.Sig (2-tailed)* = 0,000. Merujuk pada kriteria pengujian hipotesis, karena nilai *Asym.Sig (2-tailed)* yang dihasilkan lebih kecil dari alpha yang digunakan, yaitu 0,05 maka Ho ditolak atau Ha diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa: “Penggunaan multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite* *8* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas IV SDN 6 Cikondang.

1. **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penyajian data dan analisis data pada pembelajaran dengan menggunakan multimedia Presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan materi materi bunyi untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa adalah sebagai berikut

Perbedaan peningkatan motivasi belajar antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* Ilmu Pengetahuan Alam

Karena dalam pengujian motivasi ini diperoleh data bahwa peserta didik yang mengalami peningkatan kemampuan belajar pada kategori tinggi sebanyak 23 orang. peningkatan kemampuan belajar pada kategori sedang ada 11 orang, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar antara sebelum menggunakan multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* Ilmu Pengetahuan Alam dan setelah menggunakan multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* Ilmu Pengetahuan Alam. Dengan kata lain terdapat peningkatan motivasi belajar antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* Ilmu Pengetahuan Alam

Dalam hal ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi siswa yang setelah menggunakan multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* Ilmu Pengetahuan Alam. Hal ini dilihat dari motivasi belajar siswa sebelum menggunakan multimedia pembelajaran Presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* Ilmu Pengetahuan Alam pada umumnya masih kurang terlihat masih rendah. Namun setelah menggunakan multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* Ilmu Pengetahuan Alam lebih dari setengahnya yaitu 23 orang siswa memiliki kategori peningakatan motivasi yang tinggi sedangkan sisanya yang 11 orang memiliki kategori peningkatan motivasi yang sedang dan tidak ditemukan siswa yang memiliki kategori peningkatan motivasi yang rendah.

Dari hasil perhitungan di atas ternyata adanya peningkatan motivasi belajar sebelum menggunakan multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* Ilmu Pengetahuan Alam dengan setelah menggunakan multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* Ilmu Pengetahuan Alam. Peningkatannya motivasi belajar siswa lebih dari setengahnya kategori tinggi sebanyak 23 siswa dan sedang sebanyak 11 siswa.

Hal tersebut menunjukkan kesesuain antara teori dan hasil penelitian, yaitu multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* Ilmu Pengetahuan Alam sebagai salah satu yang memiliki dampak atau pengaruh positif dalam peningkatan hasil belajar. Susilana (2007 hlm 11) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan wadah dari pesan materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran tujuan yang ingin dicapai adalah proses pembelajaran, yang selanjutnya penggunaan media secara kreatif akan memperbesar siswa untuk belajar dan akan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan sesui dengan tujuan pembelajaran. Menurut Ergar (dalam Susilana 2009 hlm 8) memaparkan tentang *Cone of Experience* (kerucut pengalaman), bahwa siswa akan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih apabila mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan multimedia (gabungan antara animasi, audio, vidio dan teks) dibandingkan dengan pembelajaran metode biasa yang mengandalkan metode verbal dalam menyampaikan materi.

Sehingga jelas bahwa motivasi akan lebih tinggi pada siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran Presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite* *8* Ilmu Pengetahuan Alam dibandingan dengan siswa yang hanya menggunakan teknik verbal atau ceramah. Dengan metode biasa, motivasi juga akan tumbuh, tetapi dengan menggunakan multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* Ilmu Pengetahuan Alam siswa akan lebih termotivasi lagi baik dari aspek menyimak bahkan sampai tahap melakukan.

* 1. Peningkatan hasil belajar dengan menggunakan multimedia pembelajaran

Presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* Ilmu Pengetahuan Alam Dari data di atas dapat dideskripsikan setelah menggunakan uji perbedaan dua kelompok data yang saling berpasangan statistika *non parametric* yaitu uji Wilcoxon, maka diperoleh nilai z = -4,939 dan nilai *Asym.Sig (2-tailed)* = 0,000. Merujuk pada kriteria pengujian hipotesis, karena nilai *Asym.Sig (2-tailed)* yang dihasilkan lebih kecil dari *alpha* yang digunakan, peneliti dapat menuliskan hipotesis sebagai berikut:

1. Multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas IV SDN 6 Cikondang Cisompet Garut.
2. Multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas IV SDN 6 Cikondang Cisompet Garut
3. Karena nilai *Asym.Sig (2-tailed)* yang dihasilkan lebih kecil dari *alpha* yang digunakan, yaitu 0,05 maka Ho ditolak atau Ha diterima maka Ho ditolak dan Ha diterima yaitu terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah menggunakan multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* Ilmu Pengetahuan Alam

Dengan kata lain penggunaan multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* Ilmu Pengetahuan Alam memberikan pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa kelas IV SDN 6 Cikondang Cisompet Garut. Dilihat dari peningkatan hasil belajar tersebut, maka dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV dengan menggunakan multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* Ilmu Pengetahuan Alam di SDN 6 Cikondang Cisompet Garut.

Seperti halnya pada pembahasan motivasi terdapat peningkatan motivasi belajar dengan menggunakan multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* Ilmu Pengetahuan Alam, ternyata hasil belajar siswa pun dengan menggunakan multimedia pembelajaran Presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* Ilmu Pengetahuan Alam mendapatkan peningkatan yang signifikan. Hal ini ditunjukkan dengan hasil penelitian analisis data terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* Ilmu Pengetahuan Alam.

Hasil penelitian dan analisis data yang berkaitan dengan rumusan masalah yang dirumuskan pada bab pertama menunjukkan adanya kesesuaian antara kajian teori yang dipaparkan pada bab kedua dengan hasil yang didapat di lapangan, hal ini menunjukan bahwa penggunaan multimedia presentasi pembelajaran Presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* Ilmu Pengetahuan Alam dengan materi materi bunyi memberikan dampak positif terhadap perkembangan ketercapaian tujuan pembelajaran.

Asyar (2011 hlm 42) mengemukakan adanya manfaat dari penggunaan media ini, antara lain:

1. memperluas cakrawala sajain materi pembelajaran yang diberikan didalam kelas sehingga siswa akan memiliki banyak pilihan sesuai kebutuhan dan karakteristik masing-masing
2. siswa akan mendapatkan pengalaman belajar beragam selama proses pembelajaran
3. memberikan pengalaman belajar yang kongkret dan langsung kepada siswa
4. menyajikan sesuatu yang sulit diadakan, dikunjungi atau dilihat oleh siswa
5. memberikan informasi yang akurat dan terbaru
6. menambah kemenarikan tampilan materi sehingga meningkatkan motivasi dan minat serta mengambil perhatian siswa untuk fokus mengikuti materi yang disajikan. Sehingga di harapkan efektivitas belajar menjadi meningkat pula
7. merangsang siswa untuk berpikir kritis
8. meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
9. membantu memecahkan masalah-masalah pendidikan.

Dari pendapat Ashar tersebut, menunjukkan hal yang tepat bagi sebuah metode pembelajaran yang berperan dalam meningkatkan ketercapaian tujuan dalam pembelajaran terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, yang menuntut agar materi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam tidak hanya sebatas materi yang perlu di ingat, seperti halnya anggapan yang muncul bahwa Ilmu Pengetahuan Alam adalah pelajaran dengan materi yang abstrak, tetapi menjadi materi yang dipahami. Bahkan kemampuan berpikir kritis pun muncul, pada saat siswa mengembangan kemampuan berpikir kritis terhadap sebuah materi pelajaran adalah hasil belajar dari aspek kognitif yaitu tingkat memahami. Siswa diperkenalkan dengan tampilan multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8*, terutama dalam bentuk animasi yang kemudian diukur dengan tes yang membutuhkan daya berpikir siswa sebelum menjawab pertanyaan tersebut.

Apabila kita lihat tentang konsep multimedia yang menggabungkan media gambar, suara, animasi dan teks saja, hasil belajar hanya pada aspek kognitif saja yang tinggi, akan tetapi dalam penelitian ini konsep multimedia tidak hanya sebatas persentasi tetapi juga sudah interaktif. Hal ini yang menyebabkan motivasi dan hasil belajar siswa lebih meningkat.

Berdasarkan penelitian di atas perlu kiranya memperhatikan langkah-langkah langkah pembelajaran yang menerapkan multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* Ilmu Pengetahuan Alam. Peranan multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* Ilmu Pengetahuan Alam, tentunya harus melewati prosedur pembuatan perangkat pembelajaran yang jelas, karena perangkat pembelajaran yang ada bisa menerapkan metode biasa atau klasikal yang digunakan oleh para guru. Oleh sebab itu, ada beberapa langkah untuk membangun sebuah pembelajaran yang berbasis multimedia pembelajaran.

Presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* Ilmu Pengetahuan Alam Darmawan (2011 hlm 41-44) memaparkan, prosedur pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. analisis kebutuhan
2. Identifikasi masalah
3. Identifikasi materi
4. Menentukan model pembelajaran
5. Desain *flowchart*
6. Penulisan *storiboard*
7. Pengumpulan bahan grafis
8. Pengumpulan bahan animasi
9. Pemrograman
10. *Finising*
11. Uji coba
12. Revisi produk akhir
13. Penerapan produk

Selain perlunya kita mempelajari langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan multimedia, perlu juga kita memperhatikan kelebihan dan kekurangan pembelajaran dengan multimedia ini. Sebagai sumber belajar sebagai berikut

1. Kelebihan multimedia
2. Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interatif
3. Mampu menimbulkan rasa senang selama PBM berkangsung sehingga akan menambah motivasi siswa.
4. Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung sehingga tercapai tujuan pembelajaran
5. Mampu memvisualisasikan materi yang abstrak.
6. Media penyimpanan yang relatif gampang dan fleksibel
7. Membawa obyek yang sukar didapat atau berbahaya ke dalam lingkungan belajar
8. Menampilkan obyek yang terlalu besar kedalam kelas
9. Menampilkan obyek yang tidak dapat di lihat dengan mata telanjang
10. Kelebihan multimedia
	1. Biaya relatif mahal untuk tahap awal
	2. Kemampuan SDM dalam penggunaan multimedia masih perlu ditingkatkan
	3. Belum memadainya perhatian pemerintah
	4. Belum memadainya infrastruktur untuk daerah tertentu

Motivasi berfungsi mengaktifkan atau meningkatkan kegiatan. Suatu perbuatan atau kegiatan yang tidak bermotif atau motifnya lemah, akan dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh, tidak terarah dan kemungkinan besar tidak akan membawa hasil. Sebaliknya apabila motivasinya besar atau kuat, maka akan dilakukan dengan sungguh-sungguh, terarah, dan penuh semangat, sehingga kemungkinan berhasil akan lebih besar. Untuk menerapkan multimedia pembelajaran pada lembaga pendidikan, khususnya di sekolah-sekolah, tentunya ada standar minimal khusus yang harus dipenuhi paling tidak dari sarana dan prasarana atau fasilitas. Komputer atau laptop adalah sarana yang wajib tersedia agar dapat menerapkan pembelajaran berbasis multimedia pembelajaran Komputer atau laptop juga harus dilengkapi dengan program-program yang mendukung dalam pembelajaran multimedia ini, agar bisa diproyeksikan dalam laptop tersebut. Kemudian tak kalah pentingnya juga adalah Sumber Daya Manusia, dalam hal ini guru yang akan menjadi fasilitator pembelajaran, juga harus menguasi dan mengoperasikan program-program yang berkaitan dengan penggunaan multimedia pembelajaran.

Dalam mencapai tujuan pembelajran banyak faktor yang mempengarui ketercapaian dari tujuan tersebut. Faktor-faktor yang mempengaruhi ini satu dengan yang lainnya saling berkaitan, sehingga apabila faktor yang satu terabaikan maka hasil belajar menjadi tidak optimal. Faktor yang mempengaruhi terhadap ketercapaian belajar yaitu: (1) Faktor ketercapaian belajar yaitu: (1) faktor Guru, (2) Faktor siswa, (3) faktor sarana dan (4) faktor Lingkungan. Dari ke empat faktor tersebut, tentunya masing masing mempunyai hal yang berbeda, akan tetapi secara keseluruhan semua merujuk pada ketercapaian tujuan pembelajaran, yang diukur dari hasil belajar yang diperoleh dari hasil belajar Pada akhirnya adaya penelitian ini ingin menunjukan peranan multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* Ilmu Pengetahuan Alam dalam proses pembelajaran memberikan kontribusi yang cukup tinggi, dalam rangka meraih atau mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, serta sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran baik dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor

**BAB V**

**PENUTUP**

1. **Simpulan**

Efektivitas Penggunaan multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* memberikan sumbangan yang berarti terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar IPA peserta didik dengan materi “BUNYI” Proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran berupa multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* membantu peserta didik dalam belajar IPA karena membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Dari hasil penelitian SDN Cikondang 6 Garut, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil yang dicapai dari pelaksanaan penelitian terdapat perbedaan peningkatan motivasi, antara peserta didik sebelum menggunakan multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* dan setelah menggunakan multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* pada pembelajaran IPA materi bunyi di Kelas IV SDN Cikondang 6 Garut. Hal tersebut dibuktikan dengan Uji Wilcoxon bahwa z = -4,940 dan nilai *Asym.Sig (2-tailed)* = 0,000 karena nilai *Asym.Sig (2-tailed)* yang dihasilkan lebih kecil dari alpha yang digunakan, yaitu 0,05 maka Ho ditolak atau Ha diterima.
2. Hasil yang dicapai dari pelaksanaan penelitian terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar, antara peserta didik yang mendapat penggunaan multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* dengan peserta didik yang mendapat pembelajaran sebelumnya di Kelas IV SDN Cikondang 6 Garut. Hal tersebut dibuktikan dengan Uji Wilcoxon nilai z = -4,939 dan nilai *Asym.Sig (2-tailed)* = 0,000 karena nilai *Asym.Sig (2-tailed)* yang dihasilkan lebih kecil dari alpha yang digunakan, yaitu 0,05 maka Ho ditolak atau Ha diterima.
3. **SARAN**

Berdasarkan dari kesimpulan di atas, maka dalam penelitian ini diajukan beberapa saran sebagai bahan pertimbangan sebagai berikut:

1. Untuk dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan baik, tentunya banyak metode maupun strategi pembelajaran yang biasanya kita laksanakan sehari-hari guna mendapatkan hasil yang maksimal, dengan menggunakan multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* semoga menjadi salah satu alternative agar pesan dan tujuan pembelajaran tersampaikan dengan tepat. Salah satu multimedia pembelajaran yang dapat memberikan kesan pembelajaran menarik dan menyenangkan yaitu menggunakan multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8*. Multimedia pembelajaran ini dapat dijadikan salah satu alternatif multimedia pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA pada Pokok Bahasan “BUNYI” yang telah dilakukan oleh peneliti. Walau demikian multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* ini dalam penggunaaanya dapat disesuaikan dengan kebutuhan.
2. Selain itu kita sebagai seorang guru yang menjadi agen pendidikan yang berada di garis terdepan tentunya telah dibekali berbagai macam metoda pembelajaran yang telah teruji dan dapat dipertanggungjawabkan, selain banyak metode pembelajaran tersebut, sebagai salah satu alternative dapat memilih multimedia presentasi pada peserta didik, kiranya hasil penelitian ini dapat lebih efektif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Begitu pula untuk menerapkan pendekatan dan metode pembelajaran dengan baik kita senatiasa melakukan persiapan yang matang, diantaranya adalah kesiapan kita sebagai guru untuk terus memotivasi peserta didik untuk kreatif dan aktif dalam pembelajaran. Selain itu dengan sekuat tenaga kita sebagai guru senantiasa berkeinginan untuk terus meningkatkan kemampuan diantaranya penggunaan komputer dan kompetensinya sebagai pengajar yang baik.
3. Dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran alangkah baiknya didukungan sarana dan prasarana yang memadai untuk menciptakan situasi pembelajaran di kelas sesuai dengan yang diharapkan. Itupun disesuaikan dengan keadaan dan kemapuan masing-masing sekolah. Adapun idealnya sarana dan prasarana penting yang dituntut untuk dapat melaksanakan penggunaan multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* adalah sebagai berikut: jaringan listrik yang memadai di setiap kelas, perangkat komputer (laptop), dan LCD Proyektor.
4. Sebagai salah satu alternative metode pembelajaran, penggunaan multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* dapat dilakukan penelitian lebih lanjut dengan mengembangkan topik dan metode yang sama atau berbeda dengan melibatkan sampel yang lebih luas, seperti yang telah dilakukan oleh peneliti. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan hasil lebih kongkret serta dapat memberikan informasi lebih luas bagi guru, sehingga multimedia presentasi berbantuan aplikasi *Ispring Suite 8* dapat lebih bermanfaat sebagai salah satu upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

**DAFTAR PUSTAKA**

Arikunto. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arifin. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja rosdakarya.

Arsyad. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Aryani, Niken dan Hartono, Deny. ( 2010). *Pembelajaran Multimedia Sekolah*. Jakarta : PT. Pustaka Raya.

Darmawan, D.(2014 : 4). *Inovasi Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Hamalik. (2010). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem.*Jakarta: Bumi Aksara.

Hartono. (2010). *SPSS 16.0 Analisis Data Statistik dan Penelitian Edisi Ke-2*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Mardi. (2016). *Sistem Informasi*. Surabaya: Gunung Anyar.

Mulyasa. (2004). Guru Penggerak Merdeka Belajar. Surabaya: Pro.

Munir. 2012. *Multimedia ( Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*). Bandung : Alfabeta.

Munadi. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Pers.

Mujiyono. (2013). *Belajar dan Motivasi. Rajawali.* Jakarta: Rajawali.

Sanjaya, Wina. ( 2010 : 52 ). *Perncanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar*. Jakarta: Rajawali Press.

Sardiman (2010) . *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Sudijono,(2003). *Pengantar Evaluasi Pendidikan* . Jakarta : Raja Grafindo.

Sugiyono. (2009). *Statistik Nonparametris Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta

Sujana, (2009). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.

Sukardi. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.

Sukmadinata, N. S.(2007). Landasan Psikologi Proses Pembelajaran. Bandung : Rosdakarya.

Sumiarsih, Inar. (2013). *Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar dan Keterampilan Berbicara*. Garut : Tidak diperjualbalikan.

Sundayana, R2010). *Statistika Penelitian Pendidikan.* Garut : STKIP Press.

Surya, M. ( 2004 ). *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung : Pustaka Bani Quraisy.

Syah, (2001). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. LamanDepDikNas [online]. Tersedia : http://www.depdiknas.go.id/uusisdiknas.htm. Diakses 2 Juni 2020.

Usman, (1999). *Menjadi Guru Profesional.* Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Warsita, B (2008). *Teknologi Pembelajaran (landasan dan aplikasinya).* Jakarta : Rineka Cipta.

Wijaya, C. Dan Rusyan T.A. (1991). *Kemampuan Dasar Guru Dalam Mengajar.* Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Witte, James,P. (2007). *Why The Tail The Dogs : The Pernicious Influence Of Product-Oriented Discourse On he Provinsion Of Educational Technology Suport.* Journal Of Instructional Technology. 27, 203-205.