



Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan
<http://ejournal.upg45ntt.ac.id/index.php/ciencias/index>

Penerapan Media Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas VIII MTsN 1 Kota Blitar

Fajar Dicky Setiawan

^a UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, fajardicky2018@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 31 Agustus 2023

Direvisi: 02 Sep 2023

Disetujui: 18 Des 2023

Keywords:

Media Pembelajaran,
Powerpoint Interaktif,
Motivasi Belajar

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, faktor dan penyebab dan strategi guru dalam meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas VIII MTsN 1 Kota Blitar. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif deskriptif, dengan menggunakan metode pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian meliputi langkah-langkah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint yaitu guru membuat media terlebih dahulu, kemudian siswa memperhatikan guru dalam menyampaikan materi, guru melihat apakah dalam penerapannya sudah sesuai dengan keinginan, guru melakukan evaluasi media apakah sudah sesuai dengan keinginan guru. Faktor pendukung dari dalam (internal) yaitu Minat belajar. Faktor pendukung dari luar (eksternal) yaitu Guru, keluarga dan teman. Faktor penghambat dari dalam (internal) yaitu kelelahan. Faktor penghambat dari luar (eksternal) yaitu kurangnya sumber belajar atau referensi, dan waktu. Dapat diketahui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint yang dipakai oleh guru mata pelajaran IPS adalah dengan guru memberikan materi pembelajaran yang semestinya. Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint menjadikan siswa memiliki motivasi belajar, lebih aktif sehingga dengan motivasi belajar yang baik bisa menjadikan hasil belajar yang lebih baik.

Abstract

The purpose of this study was to increase student learning motivation, factors and causes and teacher strategies in increasing social studies learning motivation for class VIII MTsN 1 Kota Blitar. This study uses a descriptive qualitative approach, using data collection methods such as observation, interviews, and documentation. The results of the research include the steps for implementing PowerPoint-based interactive learning media, namely the teacher makes the media first, then students pay attention to the teacher in delivering the material, the teacher sees whether the application is in accordance with the wishes, the teacher evaluates whether the media is in accordance with the teacher's wishes. Supporting factors from within (internal) namely interest in learning. Supporting factors from the outside (external), namely teachers, family and friends. The inhibiting factor from within (internal) is fatigue. The inhibiting factors from the outside (external) are the lack of learning resources or references, and time. It can be seen that the application of PowerPoint-based interactive learning media used by IPS subject teachers is by the teacher providing appropriate learning material. With the existence of PowerPoint-based interactive learning media, students have motivation to learn, are more active so that with good learning motivation can lead to better learning outcomes.

✉ Alamat korespondensi:
Kampus FKIP, Jl. Perintis Kemerdekaan III/40, Kota Kupang
E-mail: fkp.j3p@gmail.com

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran adalah proses komunikasi, kegiatan dikelas merupakan tempat guru dan siswa melakukan tukar pikiran dan mengembangkan ide-idenya. Dalam berkomunikasi sering terjadi penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi menjadi tidak efektif karena adanya kecenderungan verbalisme, ketidaksiapan, dan kurangnya minat siswa. Salah satu usaha mengatasinya adalah dengan menggunakan media secara terintegrasi dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan fungsi media dalam kegiatan pembelajaran disamping sebagai penyaji stimulus informasi dan sikap, juga untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi. Dalam hal-hal tertentu media juga berfungsi untuk mengatur langkah-langkah kemajuan serta memberikan umpan balik. (Anwar Senen:2008)

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang bertanggung jawab utamanya adalah membantu peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat baik di tingkat lokal, nasional maupun global. Melalui pembelajaran IPS peserta didik diharapkan mampu berfikir kritis, kreatif dan inovatif serta sikap dan perilaku menunjukkan mampu berkomunikasi, bekerja sama, memiliki sikap toleran, empati dan berwawasan multikultur dengan tetap berbasis keunggulan lokal.

Pembelajaran yang efektif memungkinkan terjadinya interaksi baik antara guru dan peserta didik, interaksi ini merupakan hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik maupun peserta didik dengan peserta didik lainnya. pemilihan metode mengajar serta penggunaan media pembelajaran yang tepat merupakan hal

penting yang harus dilakukan dalam proses pembelajaran. (Azhar Arsyad:2006)

Mata pelajaran IPS yang dianggap membosankan, jenuh, sehingga siswa kurang aktif saat pembelajaran karena kebanyakan membahas mengenai kehidupan sehari-hari maupun sejarah, pembelajaran yang sering menggunakan metode ceramah karena memang sesuai dengan pelajaran IPS itu sendiri, namun pembelajaran ketika ada media pembelajaran powerpoint saat berlangsung siswa memiliki rasa aktif tersendiri saat pembelajaran berlangsung sehingga ketika siswa memiliki rasa ketertarikan terhadap media pembelajaran tersebut pastinya hal ini akan berdampak pada hasil yang ditangkap oleh siswa tersebut saat pembelajaran berlangsung.

Program powerpoint adalah salah satu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relative murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data. Powerpoint biasanya digunakan dalam sebuah presentasi, akan tetapi program ini memiliki fasilitas-fasilitas untuk membuat multimedia pembelajaran interaktif. (Asyar, Rayandra:2012)

Peneliti memilih media powerpoint karena sudah sangat akrab dengan dunia pendidikan, sehingga para pendidik tidak kesulitan apabila hendak mengembangkan lebih lanjut atau menerapkannya pada materi lain. Program powerpoint adalah salah satu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relative murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data. Powerpoint biasanya digunakan dalam sebuah presentasi, akan tetapi program ini memiliki fasilitas-

fasilitas untuk membuat multimedia pembelajaran interaktif.

KAJIAN PUSTAKA

Media Pembelajaran

Menurut Newby media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk mempermudah komunikasi dan meningkatkan hasil belajar.

Powerpoint Interaktif

Azhar Arsyad menuturkan microsoft powerpoint merupakan software yang paling banyak digunakan dalam mempresentasikan bahan ajar, laporan, ataupun karya. interaktif adalah sebuah komunikasi dua arah yang memiliki hubungan timbal balik antara satu dengan lainnya, jadi, pembelajaran interaktif ini memiliki peran untuk aktif yaitu siswanya. (Azhar Arsyad:1997)

Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong anak untuk belajar dengan senang dan belajar secara sungguh-sungguh, yang pada gilirannya akan terbentuk cara belajar anak yang sistematis, penuh konsentrasi dan dapat menyeleksi kegiatan-kegiatannya. (Nashar:2004)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertempat di MTsN 1 Kota Blitar. Penelitian ini merupakan Penelitian kualitatif yaitu jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya. Jenis penelitian ini bersifat deskriptif yaitu penelitian yang menggambarkan data informasi yang berdasarkan dengan kenyataan (fakta) yang diperoleh dilapangan. Penelitian deskriptif sendiri merupakan penelitian yang paling dasar. Ditunjukkan untuk mendeskripsikan

atau menggambarkan fenomena yang ada, baik fenomena yang bersifat ilmiah ataupun rekayasa manusia. Penelitian ini mengkaji bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan dan perbedaannya dengan fenomena lain. (Nana Syaodih Sukmadinata:2007)

Dalam penelitian ini menggunakan 3 metode dalam pengumpulan data, yaitu: a) Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan jalan tanya jawab sepihak yang dilakukan secara sistematis dan berlandaskan kepada tujuan penelitian. (Izzuddin Musthafa:2018). b) Observasi adalah pencarian informasi dengan menyaksikan langsung pada kegiatan-kegiatan subjek penelitian atau peristiwa-peristiwa yang berkaitan dengan masalah penelitian. (Marzuki : 2001) c) Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang, Metode dokumentasi bermanfaat dalam melengkapi hasil pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Data yang diperoleh dapat berupa foto, video atau dokumen lainnya.(sugiyono

Penelitian ini melibatkan beberapa narasumber yaitu: Kepala Madrasah, Waka Kurikulum, Guru IPS dan 4 Siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pembahasan ini disusun dengan merujuk pada hasil temuan-temuan peneliti yang diperoleh dari terjun langsung ke lokasi penelitian dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi yang bertempat di MTsN 1 Kota Blitar. Pada temuan-temaun yang peneliti peroleh pada saat penelitian akan disajikan dengan mengacu pada pendapat para ahli atau kajian pustaka sehingga menjadikan setiap penemuan yang peneliti peroleh dapat

dikatakan sebagai penelitian yang layak dan kredibel. Berikut merupakan fokus penelitian yang menjadi tujuan peneliti.

1. Langkah-langkah Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas VIII MTsN 1 Kota Blitar.

Dalam penerapan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint pada mata pelajaran IPS guru menyiapkan langkah-langkah yang akan diterapkan dalam proses belajar mengajar. Dengan penerapan media pembelajaran merupakan sebuah tantangan bagi guru sebab guru lah yang menentukan kunci dari keberhasilan suatu penerapan media tersebut.

Sebagaimana seperti langkah-langkah yang diterapkan adalah

- a) Perencanaan media pembelajaran.

Penyusunan program kegiatan media pembelajaran sangat penting dibuat untuk menentukan kegiatan yang akan dilakukan selama kurun waktu tertentu, misalnya satu tahun. Kegiatan ini sangat membantu dalam mengatur jadwal penggunaan media serta persiapan alat/bahan yang diperlukan. Perencanaan kegiatan media disesuaikan dengan kebutuhan siswa dengan asumsi bahwa guru adalah personal yang paling utama terhadap media menjadi tanggung jawab para guru, guru mendapatkan keleluasaan untuk menyusun program media dan menentukan media apa yang akan digunakan.

- b) Pengorganisaian media pembelajaran.

Pengorganisasian adalah pengelola/pengurus media pembelajaran yang terdiri dari kepala sekolah, petugas media pembelajaran, dan kelompok jabatan fungsional. Pentingnya pengelolaan media untuk dilakukan, yang menitik beratkan pada aspek administrasi siswa, ketenagaan, sarana prasarana, pembiayaan, dan peran serta masyarakat.

- c) Pelaksanaan Pengelolaan Media Pembelajaran.

Kegiatan pelaksanaan pengelolaan media pembelajaran meliputi: pengadmnistrasian media pembelajaran, memilih dan menyiapkan media yang akan digunakan, menggunakan media dalam pembelajaran, serta mengatur/menata media pembelajaran.

- d) Evaluasi pengelolaan media pembelajaran.

Hasil evaluasi ini dapat dijadikan tolok ukur keberhasilan sekaligus mengungkap kekurangan selama proses berlangsung yang dapat digunakan sebagai bahan masukan, pertimbangan, dan pedoman dalam menyusun program media pada tahun berikutnya. Dengan demikian diharapkan evaluasi dapat menghindari terjadinya penyimpangan-penyimpangan untuk menjamin tercapainya tujuan

karena dengan melakukan evaluasi akan memperoleh fakta bagi yang biasa dijumpai serta kondisi yang diharapkan tentang media pembelajaran baik ditinjau dari aspek keberadaan media, pengelola media, maupun pengelolaan media pembelajaran. (Mulyasa : 2013)

Dengan hasil penelitian yang dilakukan di MTsN 1 Kota Blitar siswa terlihat memiliki motivasi belajar yang baik, siswa memiliki cukup antusias dalam kegiatan pembelajaran serta siswa lebih aktif ketika guru menjelaskan materi. Dengan kalimat diatas sesuai dengan teori Menurut Nashar (2004) motivasi belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong anak untuk belajar dengan senang dan belajar secara sungguh-sungguh, yang pada gilirannya akan terbentuk cara belajar anak yang sistematis, penuh konsentrasi dan dapat menyeleksi kegiatan-kegiatannya.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas VIII MTsN 1 Kota Blitar.

Dalam penerapannya media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint di MTsN 1 Kota Blitar dipengaruhi oleh faktor pendukung dan penghambat yang dapat mempengaruhi lancar atau tidaknya proses penerapan media pembelajaran tersebut. banyak faktor yang mempengaruhi salah satunya ialah teman. pengaruh teman lebih cepat masuk dari yang kita duga. Teman yang memiliki semangat belajar maka

akan menularkan energi positif untuk kebiasaan yang positif juga (Slameto:2013)

a. Faktor pendukung dari dalam (internal)

Minat belajar merupakan salah satu faktor pendukung dalam penerapan media pembelajaran, ini bisa dilihat dari siswa ketika penerapan media pembelajaran siswa terlihat memiliki minat dari minat tersebut siswa bisa memiliki motivasi yang semakin baik dalam pembelajaran IPS, dari hasil observasi bisa diketahui bahwa minat belajar siswa tersebut merupakan salah satu faktor tercapainya tujuan dari adanya media pembelajaran interaktif ini. Muhibbudin Syah mengemukakan bahwa minat belajar adalah keinginan terhadap sesuatu tanpa ada paksaan

b. Faktor pendukung dari luar (eksternal)

Peran guru sangatlah penting disini sebab guru sebagai fasilitator untuk membantu dan mengontrol dari proses pembelajaran. Teman merupakan salah satu pengaruh yang besar bagi siswa, jika memiliki teman yang rajin maka kita juga akan mengikuti rajin atau mencerminkan sikap rajin. Begitu juga sebaliknya jika teman yang pemalas maka juga akan terpengaruh sikap malas. Keluarga merupakan salah satu faktor penting dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat

ketika melakukan observasi di MTsN 1 Kota Blitar, keluarga khususnya orang tua memiliki peran penting dalam belajar siswa sebab orang tua lah yang harus selalu mengingatkan kewajiban seorang anak agar bersungguh-sungguh dalam belajar, orang tua merupakan indikator yang mendukung lancarnya belajar siswa. seperti yang dikemukakan oleh Slameto bahwa orang tua memiliki peran penting untuk mendorong siswa dalam belajar.

a. Faktor penghambat dari dalam (internal)

Kelelahan merupakan suatu faktor yang menghambat penerapan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint, sebagaimana yang terjadi waktu observasi di MTsN 1 Kota Blitar terlihat beberapa siswa mengalami kelelahan dalam proses belajar mengajar sehingga materi yang disampaikan oleh guru kurang diserap maksimal oleh siswa.

b. Faktor penghambat dari luar (eksternal)

Salah satu faktor yang menjadi penghambat dari kelancaran proses belajar yaitu kurangnya sumber belajar atau referensi belajar sehingga siswa ketika ada permasalahan terkait materi tidak bisa mencari jawaban dari beberapa buku atau sumber yang lain dikarenakan terbatasnya sumber yang dimiliki. Selanjutnya yaitu waktu sangat berpengaruh terhadap

penerapan media interaktif berbasis powerpoint sebab dalam penerapannya membutuhkan waktu, baik waktu dalam membuat yang dilakukan maupun waktu penerapan di dalam pembelajaran tersebut, apabila waktu penerapannya dijam terakhir sudah bisa dipastikan guru membutuhkan effort yang lebih sebab siswa sudah pasti kelelahan sehingga peran guru dan media ini untuk memotivasi siswa agar pembelajaran tetap berjalan seperti biasa siswa tetap aktif dan semangat sehingga penyampaian materi bisa maksimal yang disampaikan oleh guru maupun yang diserap oleh siswa.

3. Dampak Penerapan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Powerpoint untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas VIII MTsN 1 Kota Blitar.

Berdasarkan data hasil wawancara yang telah dibahas pada uraian diatas bahwasanya penerapan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint yang dipakai oleh guru mata pelajaran IPS adalah dengan guru memberikan materi pembelajaran yang semestinya. Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint menjadikan siswa memiliki motivasi belajar yang lebih baik dari pada tidak menggunakan media tersebut.

guru yang dituntut untuk memiliki wawasan yang luas mengenai mata pelajaran serta kreatif dan inovatif sangat melaksanakan pembelajaran. dengan sistem

pembelajaran yang seperti itu maka penyampaian materi pembelajaran bisa lebih optimal sebab siswa lebih antusias dan keaktifan menjadi maksimal dengan seperti ini maka hasil dari pembelajaran bisa sesuai dengan harapan oleh guru mata pelajaran tersebut.

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau pengetahuan yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. (Hamzah B. Uno : 2012)

PEMBAHASAN

Sebagaimana yang telah ditegaskan dari data yang telah diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Dan diharapkan sesuai dengan tujuan apa yang peneliti inginkan. Sesuai dengan judul penelitian yaitu Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas VIII MTsN 1 Kota Blitar.

1. Langkah-langkah Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas VIII MTsN 1 Kota Blitar.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis powepoint

memberikan warna tersendiri dalam kegiatan pembelajaran, sebab siswa menjadi lebih bersemangat dalam kegiatan belajar mengajar serta siswa memiliki motivasi yang baik, siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Disini guru memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran sebab guru yang menyampaikan materi dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint. Sebagaimana seperti langkah-langkah yang diterapkan adalah guru membuat media terlebih dahulu, kemudian siswa memperhatikan guru dalam menyampaikan materi, guru melihat apakah dalam penerapannya sudah sesuai dengan keinginan, guru melakukan evaluasi media apakah sudah sesuai dengan keinginan guru.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas VIII MTsN 1 Kota Blitar.

Pendukung dalam penerapan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint ini adalah disetiap kelas sudah terdapat proyektor sebagai penunjang pembelajaran. Hambatan dalam penerapan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint ini adalah kurangnya motivasi siswa dalam proses pembelajaran karena mata pelajaran IPS dirasa cukup membosankan. Namun kesulitan atau hambatan juga datang dari faktor lain seperti siswa guru maupun faktor lain. Hambatan tersebut berasal dari siswa yaitu mulai dari rasa kurang semangat dalam pembelajaran, ditambah dengan siswa yang tidak masuk kelas dengan

alasan tertentu, siswa yang sulit memahami materi dan siswa yang hanya diam atau pasif saat pembelajaran berlangsung dikelas juga menjadi hambatan.

3. Dampak Penerapan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Powerpoint untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas VIII MTsN 1 Kota Blitar.

Berdasarkan hasil temuan yang telah dibahas pada uraian diatas, bahwasanya penerapan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint yakni siswa menjadi lebih memiliki motivasi dalam proses belajar mengajar sebab dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint dapat menarik siswa agar fokus terhadap materi dan pembelajaran. Jika proses pembelajaran sesuai dengan rencana, serta siswa mencatat materi, siswa bertanya ketika materi yang disampaikan kurang dapat dipahami serta siswa memperhatikan dengan baik maka keaktifan siswa bisa terwujud dan tujuan dari penerapan media ini bisa tercapai.

SIMPULAN

Sebelum diterapkan media pembelajaran tersebut hal pertama yang dilakukan adalah perencanaan. Perencanaan dilakukan sesuai dengan materi yang akan dibahas, setelah itu mempersiapkan media powerpoint interaktif untuk proses pembelajaran. Penerapan media tersebut mendapat respon yang baik dari siswa, siswa cenderung aktif dan memiliki motivasi yang baik saat pembelajaran menggunakan media tersebut, sebab media tersebut menarik dan tidak membosankan sebab didalamnya yang terdapat kuis gambar maupun video. Sehingga

dengan penerapan media tersebut menjadikan siswa lebih mudah memahami materi serta meningkatkan motivasi belajar siswa dari pada hanya menggunakan metode ceramah biasa, dengan siswa memiliki motivasi belajar yang baik hal ini akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa tersebut.

SARAN

1. Bagi Kepala MTsN 1 Kota Blitar

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan keberhasilan dalam proses pembelajaran pada siswa. dengan menentukan kebijakan kurikulum untuk meningkatkan kualitas pembelajaran lebih lagi di MTsN 1 Kota Blitar dan dapat meningkatkan kompetensi guru dalam mengajar dan mendidik siswa dengan memberikan arahan, saran, kepada guru IPS di masa mendatang dengan salah satunya penerapan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint.

2. Bagi Guru Mata Pelajaran IPS

Seorang guru harus mempunyai pemahaman tentang inovasi pembelajaran yang semakin berkembang sehingga guru memilih pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan pendidikan saat ini. Sebagai fasilitator dan pembimbing disekolah untuk memcerdaskan siswa dalam belajar, diharapkan dalam penerapan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint bisa membuat siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran IPS serta siswa bisa menerima materi dengan mudah, dan guru diharapkan selalu mengembangkan materi sesuai dengan kebutuhan siswa.

3. Bagi Siswa Kelas VIII

Dengan adanya penerapan media interaktif berbasis powerpoint untuk kelas VIII diharapkan siswa bisa lebih termotivasi untuk belajar IPS, siswa bisa lebih mudah memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.

4. Bagi Peneliti Lain

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan hasil penelitian dalam lingkup yang lebih luas serta lebih inovatif dan variatif dalam penelitian dan dapat menambah wawasan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPS.

5. Bagi Program Studi Ilmu Pengetahuan Sosial

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa menjadi tenaga pendidikan yang profesional dan berkualitas serta memberikan landasan kebijakan yang akan diambil sebagai upaya untuk perbaikan dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan pada program studi Ilmu Pengetahuan Sosial serta sebagai bahan masukan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan motivasi/minat belajar dan hasil belajar siswa pada program studi Ilmu Pengetahuan Sosial.

DAFTAR PUSTAKA

Anwar Senen. 2008. Pengembangan Pendidikan IPS SD. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.

Arsyad, Azhar. 1997. Media Pembelajaran. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Asyar, Rayandra. 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi Jakarta.

Azman, A., Nofrianti, N., & Rahmayanti, E. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Microsoft Power Point Pada Mata Pelajaran Ips Kelas VIII SMP. Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development, 2023 5. 2, 15-21.

Hamzah B. Uno. 2012. Teori Motivasi dan Pengukurannya. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Izzuddin Musthafa & Acep Hermawan. 2018. Metodologi Penelitian Bahasa Arab. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Marzuki, 2001. Metodologi Riset, Yogyakarta: BPEE UII Yogyakarta.

Muhibbudin Syah, 2010. Psikologi Pendidikan, Bandung : Remaja Rosdakarya.

Nana Syaodih Sukmadinata. 2003. Landasan Psikologis Proses Pendidikan. Bandung, Indonesia: Remaja Rosdakarya.

Nashar. 2004. Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal Dalam Kegiatan Pembelajaran Jakarta: Delia Press.

Sugiyono, 2016. Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D, Bandung: Alfabeta.

Slameto. 2003. Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Wandah Wibawanto. 2017. Desain dan
Pemrograman Multimedia
Pembelajaran Interaktif. Jember :
Penerbit Cerdas Ule Kreatif.