

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
POWER POINT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA
AGAMA BUDDHA DI SDN SUMOGAWA 03 KECAMATAN
GETASAN KABUPATEN SEMARANG**

Wulandari¹

Mujiyanto²

Walyono³

¹²³STAB Negeri Raden Wijaya Wonogiri

e-mail: lan.ndari3006@gmail.com¹, mujiyanto009@gmail.com²,
walyono78@gmail.com³

Abstract

Based on the conditions that occur in the field in this study, it is known that student learning motivation in participating in Buddhist education learning is low due to students who tend to be less active in participating in learning and teachers who have not used interactive-based learning media, so the purpose of this study is to determine the effect of using power point-based learning media on student learning motivation in Buddhism at SDN Sumogawe 03 Getasan District. The research method used is quantitative research of associative type. The data collection technique in this study used a questionnaire. The results of this study indicate that the use of power point learning media has a positive effect on student learning motivation. This is shown in the data analysis in the simple linear regression equation model $Y = 26.915 + 0.645X$, which means that the use of power point learning media has a positive effect on student learning motivation, where every 1% increase in the value of using power point learning media, the value of student learning motivation increases by 0.645. From the results of the correlation value test analysis, it states that the percentage of the influence of power point-based learning media on student learning motivation is 62.3%, while the remaining 37.7% is influenced by other factors. While the data analysis of the simple linear regression hypothesis test obtained a significance value of $0.000 < 0.05$, which means that the use of power point-

based learning media has a significant effect on student learning motivation, thus the hypothesis is accepted.

Keywords: *Power Point Media, Student Learning Motivation*

PENDAHULUAN

Seiring perkembangan zaman, kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan di kehidupan masyarakat berubah menjadi sangat kompleks dan semakin maju dengan pesat. Pentingnya pendidikan tentu menuntut pemerintah dan tenaga pengajar untuk lebih ekstra dalam mengembangkan inovasi dalam proses pembelajaran. Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan oleh seseorang yang memiliki tanggung jawab untuk memengaruhi siswa untuk dapat menjadi manusia yang pantas dan berkelayakan di masyarakat.¹ Pendidikan menjadi sangat penting untuk membangun suatu fondasi yang kuat untuk menciptakan masa depan yang cerah dan sejahtera. Namun tentu kita tahu bahwa dalam dunia pendidikan perlu adanya perkembangan dalam berbagai hal, salah satunya adalah dalam bidang teknologi.

Adanya kemajuan teknologi tersebut dapat menjadi pemicu bagi dunia pendidikan dalam melakukan perubahan dalam proses pembelajaran, salah satu bidang teknologi yang dapat digunakan adalah media. Melalui pendekatan teknologi, media menjadi daya tarik tersendiri bagi dunia pendidikan.² Dengan begitu sudah seharusnya guru mampu memanfaatkan media-media yang ada sebagai alat bantu dalam penyaluran materi dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media, siswa dapat menangkap makna sebenarnya yang dijelaskan oleh guru. Selain itu, siswa juga menjadi tidak mudah bosan jika hanya menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Saufi & Rizka bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu

¹Suharni Suharni, "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 6, no. 1 (2021): 172–84, <https://doi.org/10.31316/g.couns.v6i1.2198>.

²Miftakhul Muthoharoh, "Media PowerPoint Dalam Pembelajaran," *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah* 26, no. 1 (2019): 21–32.

dalam pembelajaran dengan tujuan menarik perhatian siswa dan pemikiran siswa dalam materi yang disampaikan.³ Berdasarkan hal tersebut, terlihat bahwa posisi media pembelajaran memiliki pengaruh yang sangat besar dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang dapat digunakan terdapat berbagai macam, salah satunya adalah media *power point*. *Power Point* adalah program aplikasi presentasi yang di bawah *microsoft office* dan tampilan ke layar dengan menggunakan bantuan LCD projector untuk mempresentasikan materi pembelajaran dalam bentuk slide.⁴ Slide yang akan dibuat tidak hanya berbentuk tulisan saja, namun dapat berbentuk audio visual yang dapat dilihat dan didengar, media gambar, serta dapat menampilkan warna objek dan latar belakang yang berbeda. Dalam pembuatan media pembelajaran yang lebih interaktif mampu membuat siswa lebih semangat dalam belajar sehingga dapat membangkitkan motivasi belajar siswa.

Motivasi merupakan sebuah hasrat untuk melakukan suatu kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan keinginan yang ada pada diri seseorang.⁵ Motivasi siswa dapat timbul baik dari faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal yang dimaksud berupa hasrat atau dorongan untuk belajar yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, sedangkan faktor eksternal adalah kondisi lingkungan belajar siswa. Ketika dari dua faktor tersebut tidak ada yang muncul maka faktor eksternal yang harus mendominasi, contohnya guru yang harus mampu berperan dalam membangkitkan motivasi belajar siswa. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif dalam upaya membangkitkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar adalah suatu

³Indra Arif Maulana Saufi and M A Rizka, "Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Film Dokumenter Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran* 6, no. 1 (2021): 55, <https://doi.org/10.33394/jtp.v6i1.3626>.

⁴Susmiati, 'Penggunaan Media Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Di Kelas V SDN 118275 Sialang Pamoran II Kecamatan Silangkitang', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 03.01 (2021), 62–72.

⁵Aviva Aurora and Hansi Effendi, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Di Universitas Negeri Padang," *Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional* 05, no. 02 (2019): 11–16.

perubahan energi dari siswa untuk melakukan kegiatan belajar yang dipengaruhi dengan adanya hasrat atau daya penggerak yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri.⁶

Motivasi belajar yang timbul dari siswa akan menentukan hasil yang akan dicapai dari kegiatan pembelajaran. Namun, pada kenyataannya masing-masing siswa mempunyai motivasi belajar yang berbeda-beda. Siswa yang termotivasi untuk belajar ditandai dengan perubahan energi dalam dirinya, motivasi yang berasal dari dalam berubah menjadi energi yang mendorong mereka untuk bekerja sampai akhir atau belajar, mencari dan memecahkan masalah.⁷ Ada siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi dan ada juga siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, sedangkan siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah akan cenderung tidak bersemangat dan kurang bergairah dalam mengikuti proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang terjadi sangat membutuhkan yang namanya motivasi belajar, karena dengan adanya motivasi untuk belajar siswa akan lebih mudah menerima dan memahami materi pembelajaran yang disampaikan sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang baik. Dalam hal ini banyak faktor yang dapat memengaruhi motivasi belajar siswa, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu alat yang bisa digunakan untuk menyampaikan informasi dari tenaga pendidik kepada siswa yang dapat memengaruhi pikiran, minat, perasaan dan pertimbangan-pertimbangan siswa agar proses belajar mengajar dapat berlangsung.⁸ Media pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya *microsoft power point*, di mana semua

⁶ Haryadi Mujianto, "Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar," *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran Dan Penelitian* 5, no. 1 (2019): 135–59.

⁷ Urip Widodo and Ade Winarti, "Faktor-Faktor Motivasi Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris," *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama* 5, no. 2 (2020): 48–64, <https://doi.org/10.53565/pssa.v5i2.110>.

⁸ Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, ed. Pandi Rais (Sidoarjo, Jawa Timur: UMSIDA Press, 2019).

komponen aplikasi yang ada pada media yang dibuat menyajikan tampilan, suara serta kuis-kuis menarik sehingga siswa tidak merasa jenuh untuk mengikuti pembelajaran.

Aplikasi *microsoft power point* membantu guru untuk mempresentasikan materi pembelajaran.⁹ Slide dapat dianimasikan dengan cara yang menarik menggunakan fitur animasi. Penggunaan media pembelajaran berbasis *power point* tentu akan memengaruhi aktivitas di dalam kegiatan pembelajaran di kelas, karena dengan menggunakan media pembelajaran, dari dalam diri siswa akan muncul rasa ingin tahu yang akan berhasil dalam membangkitkan gairah untuk belajar. Hal itu dapat membuat kelas dapat menjadi kondusif, karena siswa akan merasa menemukan sumber belajar yang baru. Dengan adanya media pembelajaran yang digunakan secara optimal siswa dapat motivasi dirinya untuk belajar dengan lebih semangat, sehingga dapat menciptakan efektivitas dan efisiensi dalam pelaksanaan proses belajar mengajar di dalam kelas.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Sumogawe 03 Kecamatan Getasan dan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Buddha, menyatakan bahwa motivasi belajar siswa Agama Buddha relatif rendah. Hal ini disebabkan oleh sikap siswa yang memiliki karakter cenderung malas mendengarkan guru dalam menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah. Hal tersebut dilihat dari beberapa siswa yang asyik bermain sendiri tidak mendengarkan guru ketika proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, faktor lain yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa adalah guru kurang memanfaatkan animasi yang ada di *microsoft power point* dan juga ketika pembelajaran jarang menggunakan media *power point*. Hal tersebut yang membuat beberapa siswa bosan dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Buddha.

Berdasarkan kondisi yang terjadi di lapangan dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan Agama Buddha tergolong rendah yang disebabkan oleh

⁹ Asep Sulaeman, "Microsoft PowerPoint Media Use and Student Learning Motivation in Islamic Religious Education," *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 13, no. 3 (2021): 2931–38, <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i3.1468>.

siswa yang cenderung kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran dan guru yang belum menggunakan media pembelajaran berbasis interaktif atau animasi-animasi yang ada pada *microsoft power point*. Sehubungan minimnya guru dalam penggunaan media pembelajaran *power point* dalam proses belajar yang membuat rendahnya motivasi belajar siswa. Berdasarkan uraian masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *power point* terhadap motivasi belajar siswa Agama Buddha di SDN Sumogawe 03 Kecamatan Getasan Kabupaten Semarang.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif jenis asosiatif. Penelitian jenis asosiatif adalah penelitian yang menanyakan hubungan antara dua variabel atau lebih.¹⁰ Penelitian ini dapat digunakan untuk mencari peranan, pengaruh dan hubungan yang bersifat sebab-akibat antara variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen). Penelitian dilakukan di SDN Sumogawe 03 Kecamatan Getasan Kabupaten Semarang. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa beragama buddha yang berjumlah 31 siswa dari kelas 1-6. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket, angket yang digunakan sebelumnya telah diuji validitas dengan 24 siswa beragama buddha di SDN 02 Sokomoyo Kecamatan Girimulyo Kabupaten Kulon Progo dengan hasil item-item pernyataan diketahui semua valid. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji prasyarat analisis dan uji hipotesis. Uji prasyarat analisis terdiri dari uji normalitas dan uji linearitas. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan teknik regresi linear sederhana dengan menggunakan program aplikasi spss 22.0 for windows.

¹⁰ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R Dan D, ed. Sutopo (Jakarta: Alfabeta, 2021).

PEMBAHASAN

Penelitian ini sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dulu dilakukan pengujian prasayat analisis yang terdiri dari uji normalitas dan uji linearitas dengan hasil output sebagai berikut:

Pengujian normalitas menggunakan uji *Kolmogorof Smirnov* dengan taraf signifikan 0,05, pada tabel *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* menunjukkan bahwa *test statistic* sebesar 0,156 yang artinya nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,156 > 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel berdistribusi normal.

Tabel 1 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

Unstandardized Residual		
N		31
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.33310197
Most Extreme Differences	Absolute	.156
	Positive	.156
	Negative	-.112
Test Statistic		.156
Asymp. Sig. (2-tailed)		.053 ^c

a. Test distribution is Normal

b. Lilliefors significance correction

c. Lilliefors significance correction

Pengujian linearitas menggunakan teknik *test of linearity* dengan hasil dikatakan linear apabila nilai signifikansinya adalah $< 0,05$. Pada tabel *ANOVA Table* menunjukkan bahwa pada baris *linearity* sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi linearitas antara variabel media *power point* dan variabel motivasi belajar.

Tabel 2 Anova Table

			Sum of		Mean		
			Squares	df	Square	F	Sig.
Motivasi Belajar Media	Between	(Combined)	98.722	8	12.340	6.368	.000
	* Groups	Linearity	88.040	1	88.040	45.431	.000
		Deviation from Linearity	10.681	7	1.526	.787	.605
	Within Groups		42.633	22	1.938		
	Total		141.355	30			

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan teknik regresi linear sederhana, sebelum mendapatkan hasil tersebut terlebih dahulu dilakukan analisis korelasi dari output regresi. Berdasarkan tabel *Model Summary* sebagai berikut:

Tabel	3		Model	Summary ^b
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.789 ^a	.623	.610	1.356

a. Predictors: (Constant), Media

b. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Hasil analisis korelasi dapat dilihat pada output diatas yang menjelaskan bahwa besarnya nilai korelasi atau hubungan (R) sebesar 0,789, dapat disimpulkan bahwa 78,9% terjadi hubungan yang kuat antara media pembelajaran *power point* terhadap motivasi belajar siswa. Sedangkan untuk R Square atau koefisien determinasinya adalah 0,623 atau 62,3%. Angka tersebut mengandung arti bahwa pengaruh media pembelajaran *power point* terhadap motivasi belajar siswa adalah sebesar 62,3%, sedangkan sisanya 37,7% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain diluar variabel.

Untuk menguji pengaruh media pembelajaran *power point* terhadap motivasi belajar siswa yang mana dapat dikatakan signifikan atau tidak, dalam penelitian ini menggunakan perbandingan t hitung dan t tabel, dengan taraf signifikan 5% dan N 31, untuk derajat kebebasan (df) $n-k-1=31-1-1=29$. Hasil yang diperoleh dari t tabel adalah 1,699. Untuk hasil output pada program *SPSS 22.0 for Windows* diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4 Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	26.915	4.122		6.530	.000
	Media	.645	.093	.789	6.920	.000

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Pada tabel *Coefficients* diperoleh nilai t hitung sebesar 6.920, sedangkan nilai t tabel dengan taraf signifikan 0,05 diperoleh nilai 1,699. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai t hitung $>$ t tabel ($6,920 > 1,699$), dengan nilai signifikansi 0,000 yang artinya nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Selain itu, dapat juga dilihat dari model persamaan regresi yang diperoleh dengan koefisien konstanta dan koefisien variabel yang ada di kolom *Unstandardized Coefficients B*. angka koefisien konstanta sebesar 26.915 yang mengandung arti bahwa jika tidak ada penggunaan media *power point* maka nilai konsisten motivasi belajar adalah sebesar 26.915. sedangkan angka koefisien variabel sebesar 0,645 yang mengandung arti bahwa setiap penambahan 1% tingkat penggunaan media *power point* maka motivasi belajar siswa meningkat sebesar 0,645. Berdasarkan tabel di atas diperoleh persamaan regresi $Y = 26.915 + 0,645X$. Karena nilai koefisien regresi bernilai plus (+) maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *power point* (X) berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa (Y).

Uji hipotesis menggunakan teknik regresi linear sederhana dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel X terhadap variabel Y. berdasarkan pengujian menggunakan program *SPSS 22.0 for Windows* diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 5 Anova^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	88.040	1	88.040	47.888	.000 ^b
	Residual	53.315	29	1.838		
	Total	141.355	30			

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa diperoleh F hitung adalah 47,888 dan nilai signifikansinya 0,000. Hal ini berarti bahwa $0,000 < 0,05$ hasil tersebut artinya nilai signifikansinya lebih kecil dari probabilitas α yang ditetapkan. Selain itu, dapat dilakukan keputusan uji dengan membandingkan F hitung dan F tabel. Untuk taraf signifikan 5% dan derajat kebebasan (df) adalah 1 dan 29 sehingga diperoleh F tabel sebesar 3,33. Karena itu, F hitung $>$ F tabel (47,888

> 3.33) sehingga dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh antara media pembelajaran *power point* terhadap motivasi belajar siswa agama Buddha SDN Sumogawe 03.

PENUTUP

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa nilai F hitung sebesar 47,888 dengan nilai signifikansinya 0,000. Hal ini berarti model regresi yang diperoleh dapat digunakan untuk memprediksi variabel media *power point* terhadap motivasi belajar. Sehingga berdasarkan keputusan uji diketahui bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak, yang artinya terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *power point* terhadap motivasi belajar siswa agama Buddha di SDN Sumogawe 03 Kecamatan Getasan Kabupaten Semarang

DAFTAR PUSTAKA

- Asep Sulaeman, "Microsoft PowerPoint Media Use and Student Learning Motivation in Islamic Religious Education," *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 13, no. 3 (2021): 2931–38, <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i3.1468>.
- Aviva Aurora and Hansi Effendi, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Di Universitas Negeri Padang," *Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional* 05, no. 02 (2019): 11–16.
- Haryadi Mujianto, "Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar," *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran Dan Penelitian* 5, no. 1 (2019): 135–59.
- Indra Arif Maulana Saufi and M A Rizka, "Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Film Dokumenter Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran* 6, no. 1 (2021): 55, <https://doi.org/10.33394/jtp.v6i1.3626>.
- Miftakhul Muthoharoh, "Media PowerPoint Dalam Pembelajaran," *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiyah* 26, no. 1 (2019): 21–32.
- Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, ed. Pandi Rais (Sidoarjo, Jawa Timur: UMSIDA Press, 2019).

- Suharni Suharni, “Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 6, no. 1 (2021): 172–84, <https://doi.org/10.31316/g.couns.v6i1.2198>.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R Dan D*, ed. Sutopo (Jakarta: Alfabeta, 2021).
- Susmiati, ‘Penggunaan Media Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Di Kelas V SDN 118275 Sialang Pamoran II Kecamatan Silangkitang’, *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 03.01 (2021), 62–72.
- Urip Widodo and Ade Winarti, “Faktor-Faktor Motivasi Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris,” *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama* 5, no. 2 (2020): 48–64, <https://doi.org/10.53565/pssa.v5i2.110>.