

Penggunaan Media PPT Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Pangean

Wirma Lestari¹, Dini Budiani², Nana Rahayu³

^{1,2} Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Kampus Bina Widya KM. 12,5 Simpang Baru, Kecamatan Tampan, Kota Pekanbaru, Riau, 28293
wirma.lestari0982@student.unri.ac.id

Abstract

This study aims to examine whether the use of interactive PowerPoint can improve the motivation to learn Japanese at SMA Negeri 1 Pangean. The research employs an experimental method with a control class and an experimental class, using questionnaires as the data collection technique. The questionnaires were administered before and after the treatment. Data analysis in this study includes the validity and reliability of the questionnaires, normality test, t-test, and hypothesis testing using MS Excel 21. Based on the results of the questionnaires distributed to both the experimental and control classes, there were changes in motivation between the two classes. A significant change was observed in the experimental class that used interactive PowerPoint in their Japanese language learning.

Keywords: Interactive PowerPoint, Learning Motivation, Japanese Language

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah penggunaan power point interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Pangean. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dimana terdapat kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan teknik pengumpulan data berupa angket. Angket diberikan sebelum treatment berlangsung dan sesudah treatment berlangsung. Analisis data dalam penelitian ini berupa validitas dan reabilitas angket, uji normalitas, uji t serta hipotesis menggunakan Ms. Excel 21. Berdasarkan hasil angket yang telah disebarkan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perubahan motivasi di antara kedua kelas tersebut. Perubahan signifikan terjadi di kelas eksperimen yang memakai power point interaktif dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Kata kunci: Power Point Interaktif, Motivasi Belajar, Bahasa Jepang

Copyright (c) 2024 Wirma Lestari, Dini Budiani, Nana Rahayu

Corresponding author: Wirma Lestari

Email Address: wirma.lestari0982@student.unri.ac.id (Kampus Bina Widya KM. 12,5 Simpang Baru, Kecamatan Tampan, Kota Pekanbaru, Riau, 28293)

Received 23 June 2024, Accepted 28 June 2024, Published 6 July 2024

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan perantara komunikasi antara guru dan siswa. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru memiliki peranan penting untuk mencapai tujuan yang hendak dicapai. Untuk itu, guru harus paham tentang cara memilih media pembelajaran yang tepat agar mudah menyampaikan pembelajaran kepada siswa (Fikri & Madona, 2018:12). Media pembelajaran akan membantu guru dalam menyampaikan materi dan membantu proses belajar mengajar semakin efektif dan efisien. Dan bagi para siswa media pembelajaran akan membangkitkan keinginan dan minat baru serta dapat memotivasi siswa dalam belajar.

Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang sedang berkembang dewasa ini adalah media PPT Interaktif. PPT interaktif merupakan salah satu media multimedia yang

memanfaatkan *software* komputer berupa *microsoft power point*. Secara sederhana, media PPT Interaktif adalah media yang mempunyai unsur audio, visual, dan audio-visual yang dapat ditampilkan di layar proyektor dan menampilkan interaksi antar media dan penerima informasinya.

Media PPT Interaktif memiliki kelebihan berupa bahan ajar yang dapat diterima sehingga akan lebih mudah dipahami oleh siswa. Selain itu penggunaan media PPT interaktif bukan sekedar alat bantu guru dalam proses pembelajaran melainkan juga untuk menarik minat siswa serta menumbuhkan motivasi belajar dalam diri siswa. Media PPT Interaktif dapat mengubah konsep abstrak menjadi kongret, mengubah materi teoritis menjadi fungsional praktis, memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat mudah dimengerti. Keunggulan dari media PPT interaktif yang lain adalah dapat memberikan stimulus kepada siswa terutama daya ingin tahu siswa. Selain itu media PPT Interaktif dapat membangkitkan motivasi belajar, membuat proses belajar menjadi lebih menarik. Media ini mampu diulang-ulang sesuai kebutuhan siswa, mampu mengembangkan imajinasi siswa, jangkauan belajar menjadi lebih luas, akses materi ajar sangat cepat, dan sangat bervariasi.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran diharapkan dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran tersebut dengan baik. Sejalan dengan hal tersebut, Sumarti et al (2014:1) menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan minat, motivasi, dan rangsangan dalam kegiatan belajar. Selain itu, belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat juga akan mempengaruhi perhatian peserta didik di dalam kelas sehingga peserta didik tidak merasa bosan saat belajar.

Peserta didik yang tidak termotivasi dalam kegiatan belajar akan mempengaruhi hasil belajar. Motivasi sendiri secara harfiah dapat diartikan sebagai pendorong manusia untuk melakukan sesuatu, menentukan arah perbuatan, dan menyeleksi perbuatan. Sardiman (2018:75) menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar. Motivasi belajar sangat dibutuhkan demi tercapainya hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu solusi untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, guru diharapkan dapat memilih media pembelajaran yang dapat menarik perhatian para siswa khususnya di dalam meningkatkan motivasi siswa pada saat belajar.

Darmawan (2016:3) dalam motivasi belajar mengandung cita-cita dan aspirasi siswa, hal ini diharapkan siswa mendapat mengerti dengan apa yang menjadi tujuan dalam belajar. Motivasi bukan saja penting karena menjadi faktor penyebab belajar, namun juga memperlancar belajar dan hasil belajar. Pembelajaran yang diikuti oleh siswa yang termotivasi akan benar-benar menyenangkan, terutama bagi guru. Siswa yang termotivasi dalam belajar memungkinkan akan memperoleh hasil belajar yang tinggi pula, artinya semakin tinggi motivasinya, maka semakin tinggi pula intensitas usaha untuk mencapai tingkat keberhasilan yang memuaskan.

Selama ini penelitian eksperimen yang membahas tentang penggunaan media PPT Interaktif dalam pembelajaran bahasa Jepang telah ada, namun tidak ada penelitian yang mengaitkannya dengan motivasi belajar. Berdasarkan uraian permasalahan sebelumnya, peneliti tertarik untuk meneliti tentang penggunaan media untuk meningkatkan motivasi belajar dengan judul “Penggunaan Media PPT Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XII pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Pangean”.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian *Quasi* Eksperimen. Penelitian eksperimen dilakukan untuk mengetahui akibat yang ditimbulkan dari suatu perlakuan yang diberikan secara sengaja oleh peneliti. Penelitian ini akan dilaksanakan dengan menggunakan *Pre-test and Post-test with non-equivalent control-group design* yang melibatkan dua kelompok yaitu kelompok pembanding atau *control* dan kelompok eksperimen.

Desain penelitian yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut.

Tabel 1 Rancangan Penelitian

<i>Pre-test and Post-test with non-equivalent control-group design</i>			
Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	Y ₁	X	Y ₂
Kontrol	Y ₃	-	Y ₄

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Pangean pada siswa kelas XII IPA 1 dan XII IPA 2. Dalam penelitian ini melibatkan dua kelompok penelitian yaitu kelompok eksperimen pada kelas XII IPA 2 dan kelompok kontrol pada kelas XII IPA 1. Siswa kelas eksperimen menggunakan PPT Interaktif dalam pembelajaran dan kelompok kontrol menggunakan metode konvensional seperti pada biasanya guru mengajar di kelas.

Metode pengumpulan data yang akan dilakukan dalam penelitian ini berupa angket pre-test dan angket post-test. Pre-test angket yang akan diberikan ke siswa berjumlah 30 butir dengan tipe angket tertutup dengan skala likert. Post-test akan dilaksanakan ketika perlakuan terhadap kelas eksperimen telah selesai dilaksanakan. Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini berupa analisis validitas & reabilitas angket pre-test, uji normalitas, uji homogenitas, serta uji T dan hipotesis.

HASIL DAN DISKUSI

Uji Validitas dan Reabilitas

Tahap uji instrumen penelitian terbagi menjadi tahap validasi angket dan tahap reabilitas angket. Pada tahap validasi angket, angket disebarikan pada 50 orang siswa kelas XII IPS di SMA Negeri 1 Pangean sebagai tahap uji coba. Validitas mengukur sejauh mana suatu intrumen benar-benar mengukur apa yang dimaksudkan untuk diukur. Awalnya angket yang telah disusun berjumlah

30 butir pertanyaan, namun setelah validasi dilaksanakan terdapat 6 butir pertanyaan yang gugur. Dari 30 pertanyaan yang telah diajukan terdapat 24 pernyataan yang dinyatakan valid dan 6 pernyataan dinyatakan tidak valid. Untuk selanjutnya, jumlah pernyataan angket yang digunakan berjumlah 24 butir. Pernyataan yang gugur adalah nomor 5, 6, 7, 11, 19, dan 30 karena r_{hitung} lebih kecil daripada r_{tabel} pada taraf signifikan 5%.

Tabel 2 Hasil Koefisien Reliabilitas Instrumen Angket

Jumlah Pernyataan	Koefisien Reabilitas (r)	Korelasi
24	0,98	Sangat Tinggi

Mengacu pada tabel kriteria koefisien reliabilitas, korelasi dari 24 pernyataan angket adalah sangat tinggi. Artinya reabilitas atau kekonsistenan instrumen angket tersebut sangat baik dan akan memberikan hasil yang baik jika diberikan kepada sampel penelitian yang sama meskipun oleh orang yang berbeda, waktu yang berbeda, atau tempat yang berbeda.

Hasil Data Pretest

Tabel 3. Hasil Uji Statistik Deskriptif Nilai Pre-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	N	Min	Maks	Rata-rata	Standar Deviasi
Eksperimen	26	60	106	85,12	13,01
Kontrol	26	44	116	79,62	19,34

Berdasarkan hasil uji statistik deskriptif mengenai nilai pre-test kelas eksperimen nilai minimum angket pada kelas eksperimen adalah 60 dan nilai maksimum angket adalah 106. Dari hasil angket pre-test yang dianalisis secara deskriptif, rata-rata hasil dari angket pre-test kelas eksperimen adalah 85,12. Sedangkan pada kelas kontrol nilai minimumnya adalah 44 dan nilai maksimal angket adalah 116 dengan rata-rata 79,62. Dari standar deviasi yang terlihat pada data pre-test kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat diketahui bahwa sebaran data pada kedua kelas tersebut bervariasi. Terlihat dari nilai standar deviasi dari kelas eksperimen adalah 13,01 dan kelas kontrol sebesar 19,34 sehingga dapat disimpulkan bahwa variasi data di kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol.

Tabel 4. Hasil Angket Pre-Test per Indikator

No	Indikator Motivasi	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	60,62 (Setuju)	64,75 (Setuju)
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	50,76 (Ragu-ragu)	57,5 (Ragu-ragu)
3	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	47,69 (Ragu-Ragu)	59,61 (Ragu-ragu)

4	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	73,69 (Setuju)	76,15 (Setuju)
5	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	68,07 (Setuju)	64,61 (Setuju)
	Rata rata	60,17 (Setuju)	64,52 (Setuju)

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil indikator dari angket pre-test kelas kontrol mempunyai rata-rata 60,17 dan kelas eksperimen mempunyai rata-rata 64,52. Interpretasi dari kedua kelas ini adalah “setuju”. Tabel di atas menunjukkan dengan jelas rata-rata tanggapan dan interpretasi dari responden tentang motivasi belajar Bahasa Jepang kelas XII IPA 1 dan 2 SMA Negeri 1 Pangean sebelum treatment dilakukan.

Uji Homogenitas Hasil Pre-Test

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Pre-Test

F-Test Two-Sample for Variances		
	<i>Varian Data 1</i>	<i>Varian Data 2</i>
Mean	72,38461538	78,73076923
Variance	17,92615385	68,92461538
Observations	26	26
Df	25	25
F	0,26008348	
P(F<=f) one-tail	0,000640908	
F Critical one-tail	0,51139197	

Berdasarkan hasil perhitungan, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi alpha sebesar 0,05 dengan $F_{hitung} < F_{tabel}$. Dari table tersebut dapat dilihat bahwa nilai F_{hitung} sebesar 0,26008348 dan nilai F_{tabel} sebesar 0,51139197 sehingga dapat dinyatakan bahwa varian yang dimiliki sampel-sampel tersebut homogen

Hasil Data Post-Test

Tabel 6. Deskripsi Statistik Nilai Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	N	Min	Maks	Rata-rata	Standar Deviasi
Eksperimen	26	65	128	114,16	13,06
Kontrol	26	41	125	80,33	22,18

Adapun data hasil angket akhir motivasi belajar siswa secara lengkap dapat dilihat pada lampiran. Data motivasi belajar akhir siswa yang diperoleh melalui angket menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi hasilnya dibandingkan kelas kontrol. Maka dapat dinyatakan bahwa siswa pada kelas eksperimen memiliki motivasi belajar lebih tinggi dengan belajar

menggunakan PPT Interaktif dibandingkan kelas kontrol yang hanya menggunakan konvensional dalam belajar bahasa Jepang.

Tabel 7. Hasil Angket Post-Test per Indikator

No	Indikator Motivasi	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	60,83 (Setuju)	86,50 (Sangat Setuju)
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	50,96 (Ragu-ragu)	84,80 (Sangat Setuju)
3	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	47,69 (Ragu-Ragu)	84,23 (Sangat Setuju)
4	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	75,07 (Setuju)	92 (Sangat Setuju)
5	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	69,61 (Setuju)	94,23 (Sangat Setuju)
	Rata rata	60,83 (Setuju)	88,35 (Sangat Setuju)

Dari tabel tersebut, terlihat bahwa kelas eksperimen menunjukkan motivasi yang lebih tinggi setelah melakukan treatment dua kali dengan menggunakan PPT interaktif.

Uji Homogenitas Hasil Post-Test

Hasil perhitungan uji homogenitas hasil post-test dengan menggunakan program Microsoft Excel 21 yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas Post-Test

F-Test Two-Sample for Variances		
	Varian data 1	Varian data 2
Mean	74,46153846	104,3846154
Variance	17,29846154	17,36615385
Observations	26	26
Df	25	25
F	0,996102055	
P(F<=f) one-tail	0,496143575	
F Critical one-tail	0,51139197	

Berdasarkan hasil perhitungan, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi alpha sebesar 0,05 dengan $F_{hitung} < F_{tabel}$. Dari table tersebut dapat dilihat bahwa nilai F_{hitung} sebesar 0,26008348 dan nilai F_{tabel} sebesar 0,51139197 sehingga dapat dinyatakan bahwa varian yang dimiliki sampel-sampel tersebut homogen.

Uji Normalitas

Tabel 9. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas/Tes	Nilai D_{tabel}	Nilai D_{hitung}	Interpretasi
-----------	-------------------	--------------------	--------------

Eksperimen/Pre-test	0,259	0,263529751	Tidak Normal
Eksperimen/Post-test	0,259	0,113463429	Normal
Kontrol/Pre-test	0,259	0,17712539	Normal
Kontrol/Post-test	0,259	0,258474366	Normal

Berdasarkan hasil perhitungan, dapat diketahui bahwa data berdistribusi tidak normal pada pre-test kelas eksperimen dan data berdistribusi normal pada post-test kelas eskperimen dan pre-test serta post-test kelas kontrol. Untuk Uji t, maka data yang akan dibandingkan adalah data post-test, karena kedua data berdistribusi normal.

Uji T

Uji T digunakan untuk membandingkan angket kelas eksperimen dan kelas kontrol melalui mean (nilai rata-rata). Uji T digunakan untuk mencari ada atau tidak perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dan jika ada perbedaan apakah perbedaan itu berarti atau tidak. Pengujian T dilakukan dengan Program Excel 2021 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 9 Data Persiapan Uji T

Mean X	2,074074074
Mean Y	25,59259259
Standar Deviasi X	0,978507023
Standar Deviasi Y	4,62888883
SEM X	0,195701405
SEM Y	0,925777766
SEM x-y	0,946236608
T hitung	24,8547967
Db	50
T tabel ($\alpha= 5\%$)	2,01

Dari hasil T_{hitung} dapat disimpulkan bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$ sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sehingga dengan perbedaan selisih yang sangat berarti ini, ternyata motivasi kelas eskperimen berbeda jauh setelah dilakukannya treatment pada kelas eksperimen. Dari hasil uji t maka didapatkan pula interpretasi hipotesis yang telah diajukan sebelumnya pada bab 3, yaitu sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada hubungan penggunaan media PPT Interaktif terhadap motivasi belajar siswa dalam pelajaran bahasa Jepang kelas XII di SMA Negeri 1 Pangean.

H_1 : Terdapat hubungan antara penggunaan PPT Interaktif terhadap motivasi belajar siswa dalam pelajaran bahasa Jepang kelas XII di SMA Negeri 1 Pangean.

Berdasarkan hasil uji T yang telah dilakukan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa nilai T_{hitung} lebih besar dari T_{tabel} dengan nilai sebagai berikut:

Tabel 10. Perbedaan T hitung dan T tabel

T_{hitung}	T_{tabel} taraf α 5%	Selisih
--------------------------------	--	----------------

24,8547967	2,01	22,8447967
------------	------	------------

Dengan perbedaan yang sangat signifikan ini maka H_0 ditolak, sehingga hipotesis yang menjadi kesimpulan dalam penelitian ini adalah “terdapat hubungan antara penggunaan PPT interaktif terhadap motivasi belajar siswa dalam pelajaran Bahasa Jepang kelas XII di SMA Negeri 1 Pangean”.

Diskusi

Dari 24 pertanyaan angket yang telah disebarakan kepada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada kegiatan pre-test dan post-test menunjukkan indikator yang mengalami peningkatan signifikan adalah indikator A berupa “Adanya hasrat dan keinginan berhasil” dan indikator B berupa “Adanya dorongan dan kebutuhan belajar”. Pada indikator A, siswa mengalami perubahan sikap pada saat treatment 1 & 2 berlangsung. PPT interaktif yang diperlihatkan di depan kelas menambah antusias siswa dalam belajar bahasa Jepang. Pada akhirnya, selama pembelajaran berlangsung siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan sungguh-sungguh.

Indikator motivasi belajar berupa hasrat dan keinginan berhasil yang tinggi merupakan faktor krusial dalam mencapai kesuksesan akademik. Hasrat ini mencerminkan dorongan internal seorang siswa untuk mencapai tujuan tertentu, seperti ingin mendapatkan nilai tinggi, ingin memahami materi dengan mendalam, atau ingin memperoleh pengakuan dari guru dan teman sekelas. Ketika siswa memiliki hasrat yang kuat untuk berhasil, siswa cenderung menunjukkan komitmen yang lebih besar dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya puas dengan pemahaman yang dangkal tetapi berusaha untuk menggali materi lebih dalam, mencari sumber tambahan, dan terus meningkatkan pengetahuannya secara berkala. Hal ini sejalan dengan indikator B berupa “Adanya dorongan dan kebutuhan belajar”.

Indikator B ini terkait dengan keinginan siswa untuk mengetahui, memahami, dan menguasai sesuatu yang baru. Siswa yang memiliki dorongan belajar akan proaktif dalam mengikuti pelajaran, mencari informasi tambahan, dan menyelesaikan tugas dengan penuh semangat. Hal ini terlihat saat treatment 1 dan 2 di saat kuis dilakukan. Kuis yang dilaksanakan setelah pembelajaran berlangsung membuat siswa antusias menjawab. Kelas menjadi sangat riuh dan sangat bersemangat karena siswa saling berebut untuk menjawab pertanyaan tersebut. Selain itu, siswa yang memiliki dorongan dan kebutuhan belajar akan menikmati proses belajar itu sendiri. Hal ini terbukti saat treatment tidak ada siswa yang mengantuk, tidak ada siswa yang asyik mengobrol dengan temannya, siswa antusias saat mempresentasikan percakapan di depan kelas, dan siswa juga mulai mempertanyakan tujuan dari pembelajaran yang dilakukan.

Lebih lanjut, hasrat untuk berhasil serta dorongan dan kebutuhan belajar juga berkaitan erat dengan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Siswa yang termotivasi cenderung lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas, bertanya ketika tidak mengerti, dan berkontribusi dalam proyek kelompok. Hal ini terlihat saat treatment 1 dan 2 dilakukan pada kelas eksperimen yang menggunakan PPT interaktif. Siswa juga menunjukkan sikap yang positif dalam proses pembelajaran

serta saat tugas diberikan oleh guru. Selanjutnya, PPT interaktif sepertinya menjadi salah satu sumber inspirasi bagi siswa untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Terakhir, keinginan berhasil yang tinggi sering kali didukung oleh faktor eksternal seperti lingkungan belajar yang mendukung, dorongan dari guru, dan dukungan dari keluarga. Lingkungan yang nyaman dan mendukung dapat meningkatkan fokus dan konsentrasi siswa, sementara dorongan dan pujian dari guru dapat memperkuat motivasi internal mereka. Dukungan keluarga juga memainkan peran penting, baik dalam memberikan sumber daya yang diperlukan maupun dalam menciptakan suasana yang mendorong siswa untuk berusaha mencapai yang terbaik. Kombinasi dari faktor-faktor ini dapat menciptakan ekosistem yang kondusif untuk mengembangkan hasrat dan keinginan berhasil yang tinggi pada siswa.

Penggunaan media PPT interaktif dalam pembelajaran bahasa Jepang di kelas XII SMA Negeri 1 Pangean telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini menawarkan berbagai fitur yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, seperti animasi, video, dan kuis yang dapat diakses langsung dari presentasi. Dengan menggunakan PPT interaktif, guru dapat menyampaikan materi dengan cara yang lebih dinamis dan bervariasi, yang membantu menjaga perhatian dan minat siswa selama pelajaran. Selain itu, media ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar melalui aktivitas interaktif yang memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam dan informasi yang lebih menarik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan data dan Analisa yang telah dilakukan dalam penelitian ini, dapat diperoleh kesimpulan akhir bahwa penggunaan media PPT interaktif berpengaruh secara signifikan pada motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Pangean. Menurut hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis menunjukkan bahwa penggunaan media PPT interaktif mempengaruhi motivasi belajar, dan karena adanya penggunaan media PPT interaktif dengan tepat dan sesuai dengan isi yang disampaikan pada saat proses pembelajaran maka siswa akan termotivasi untuk menerima pembelajaran dengan baik. Selain itu, penggunaan PPT interaktif ini membuat pembelajaran jadi lebih menyenangkan. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan untuk meneliti tentang penggunaan AI terhadap motivasi pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Keluarga Besar SMA Negeri 1 Pangean yang telah berkontribusi mengizinkan pembimbing untuk menggunakan kelas sebagai sampel penelitian ini. Terima kasih juga kepada Guru bahasa Jepang SMA Negeri 1 Pangean yang telah membimbing dan memberikan saran serta kritik yang membangun kepada penulis sehingga karya tulis ini mampu diselesaikan tepat waktu dan berjalan dengan baik.

REFERENSI

- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). *Variabel Belajar : Kompilasi Konsep*. Medan: CV Pusdikra MJ.
- Aryadillah, & Fitriansyah, F. (2017). *Teknologi Media Pembelajaran (Teori & Praktik)*. Bogor: Percetakan Herya Media.
- Darmawan, I Gusti Bagus (2016) *Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Menggambar Bangunan SMK Negeri 1 Seyegan*. S1 thesis, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Dewi, M.D & Izzati, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Vol 8 No 2*.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru.
- Herlina, P & Saputra E.R. (2022). Pengembangan Media Power Point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu Vol 6 No 2, 1800-1809*.
- Krismony, N.P.A., Parmiti, D.P., & Japa, I.G.N. (2020). Pengembangan Herlina, P & Saputra E.R. (2022). Pengembangan Media Power Point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu Vol 6 No 2, 1800-1809*.
- Instrumen Penilaian untuk Mengukur Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru Vol 3 No 2 249-257*.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya
- Sardiman. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sumarti, Pargito, & Trisnaningsih. (2014). *Penggunaan Media Audio-Visual untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar*. Lampung: Universitas Lampung.
- Utami, W. T. (2021). *Pengembangan Powerpoint Interaktif pada Submateri Peran Tumbuhan di Bidang Ekonomi Kelas X SMA dengan Produk Olahan Wafer Cookies Ubi Jalar Ungu (Ipomoea batatas L.)*. Skripsi. Universitas Tanjungpura Pontianak.
- Yuliani, K, & Winata, H. (2017). Media Pembelajaran Mempunyai Pengaruh terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran Vol 2 No 1, 27-33*.