

**PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
POWERPOINT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR  
SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X  
MM DI SMKN 2 SUKOREJO**

**Herni Santosa**

Jurusan Pendidikan Sejarah  
Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum  
Universitas Negeri Surabaya  
Email: [herni.17040284022@mhs.unesa.ac.id](mailto:herni.17040284022@mhs.unesa.ac.id)

**Corry Liana**

S1 Pendidikan Sejarah  
Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum  
Universitas Negeri Surabaya  
Email: [corryliana@unesa.ac.id](mailto:corryliana@unesa.ac.id)

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh multimedia interaktif berbasis powerpoint terhadap motivasi belajar sejarah siswa kelas X MM di SMKN 2 Sukorejo selama pembelajaran daring pandemi covid 19. Powerpoint adalah aplikasi sederhana yang familiar dikalangan guru dan siswa. Powerpoint dapat dimanfaatkan sebagai multimedia interaktif melalui fitur yang tersedia dan untuk mempengaruhi motivasi belajar siswa khususnya mata pelajaran sejarah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pengukuran menggunakan skala guttman. Penelitian ini memiliki rumusan masalah untuk mengetahui adakah pengaruh multimedia interaktif berbasis powerpoint terhadap motivasi belajar sejarah dan berapa besar pengaruhnya bagi siswa selama pembelajaran daring masa pandemi covid. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada korelasi positif yang kuat pada multimedia interaktif berbasis powerpoint terhadap motivasi belajar sejarah siswa kelas X MM di SMKN 2 Sukorejo dengan presentase sebesar 61,1% selama pembelajaran daring ditengah pandemi covid 19.

**Kata Kunci:** Multimedia Interaktif powerpoint, Motivasi Belajar, Pelajaran Sejarah, Pandemi Covid 19.

**Abstract**

*The research aimed to show the influence of interactive multimedia based on powerpoint toward the students' motivation in learning history subject in the Class X MM at SMKN 2 Sukorejo during the online learning policy because of the covid-19 pandemic. Powerpoint is a simple application that is familiar to both teachers and students. Powerpoint can be used as interactive multimedia through the available features. In addition, it also influences the students' learning motivation, especially for the history subject. The research method was quantitative using the Guttman scale measuring instrument. This research led to problem formulations to determine the influence of interactive multimedia based on powerpoint toward the students' motivation in learning history subject and how much it affects the students during the online learning policy because of the covid-19 pandemic. The result showed that there was a strong positive correlation of interactive multimedia based on powerpoint toward the students' motivation in learning history subject in the Class X MM at SMKN 2 Sukorejo with a total percentage of 61,1% during the online learning policy because of the Covid-19 pandemic.*

**Keywords:** *Interactive Multimedia Powerpoint, Learning Motivation, History Subject, Covid-19 pandemic*

## PENDAHULUAN

Aktivitas pembelajaran ditunjukkan untuk memberdayakan seluruh kemampuan peserta didik agar memahami kompetensi yang diharapkan. Aktivitas pendidikan meningkatkan keahlian agar mengenali, menguasai, melaksanakan suatu, hidup kedalam kebersamaan serta mengaktualisasikan diri. Demikian, aktivitas pendidikan butuh: 1) terfokus pada partisipan didik; 2) meningkatkan daya cipta partisipan didik; 3) menghasilkan keadaan yang menyenangkan serta menantang; 4) memuat nilai, adab, estetika, akal, serta kinestetika, serta 5) sediakan pengalaman belajar bermacam- macam.<sup>1</sup>

Pertumbuhan teknologi terus menjadi pesat di era globalisasi sulit dihindari lagi dampaknya terhadap dunia pendidikan untuk selalu tetap membiasakan pertumbuhan teknologi terhadap upaya penaikan kualitas pembelajaran, paling utama penyesuaian pemakaian teknologi informasi serta komunikasi untuk dunia pembelajaran khususnya dalam proses pendidikan.<sup>2</sup> Dalam penerapan pendidikan berbasis

TIK dimana peserta didik menggunakan teknologi multimedia serta komputer untuk mengakses modul pelajaran, berhubungan dengan pendidik serta partisipan didik yang lain, serta mendapatkan sebagian wujud dorongan (bimbingan) yang ada untuk peserta didik, sekaligus menolong meningkatkan ilmu TIK untuk partisipan didik. Penyesuaian keilmuan kepada pertumbuhan bidang TIK yang begitu pesat dengan tuntutan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang bermutu ialah kebutuhan serta keniscayaan.<sup>3</sup>

Oleh sebab itu guru dapat mengimbangi dengan mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam aktivitas pembelajarann, agar kualitas dan hasil pembelajaran menjadi lebih baik dan sanggup menaikkan mutu pembelajaran Indonesia melalui pemanfaatan teknologi untuk menggali kemampuan keahlian yang dimiliki oleh peserta didik terlebih dikala pandemi covid- 19 dikala ini. Pemanfaatan teknologi bagi pembelajaran sangat berperan bagi proses pembelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar.

Indikator motivasi belajar

<sup>1</sup> Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*(Bandung:PT Remaja Rosdakarya), hlm, 24.

<sup>2</sup> Rusman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*(Jakarta: PT. RajaGrafindo,hlm, 1.

<sup>3</sup>*Ibid*, 3.

oleh Uno adalah berikut: 1) terdapat hasrat serta keinginan berhasil; 2) terdapat dorongan serta kebutuhan belajar; 3) terdapat harapan serta cita-cita dimasa mendatang; 4) terdapat apresiasi dalam belajar; 5) terdapat aktivitas menarik dalam belajar; 6) kondusifnya lingkungan sehingga memungkinkan partisipasi didik belajar secara baik.<sup>4</sup>Palupi, dkk., (2014) menjelaskan motivasi menjadi penggerak dalam diri siswa untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuannya.<sup>5</sup> Dalam hal ini menunjukkan motivasi merupakan bagian penting dalam kegiatan belajar.

Dalam masa pandemi saat ini, saya sebagai peneliti pernah melakukan observasi dalam laporan yang berjudul “*Laporan Akhir Pengenalan Lapangan Persekolahan Semester Gasal tahun Akademik 2020/2021 di SMAN 1 Krian*”. Berdasarkan hasil observasi kelas daring di SMAN 1 Krian saya melihat secara afektif, siswa menunjukkan sikap yang kooperatif selama proses pembelajaran. Pada sesi diskusi

via daring, siswa secara umum mengikuti proses diskusi dengan seksama, namun hanya beberapa anak yang menanggapi jawaban teman, dan memberi pertanyaan. Saat proses pembelajaran Vcon, secara umum siswa mengikuti, namun masih cenderung mematikan kamera dan perlu dipancing berulang kali untuk merespon.<sup>6</sup>

Dari pernyataan tersebut dapat dilihat kurangnya motivasi belajar siswa sejarah siswa yang cenderung mematikan kamera saat pembelajaran daring dan berdasarkan respon yang ditunjukkan oleh peserta didik. Studi penelitian terdahulu memaparkan kritik lemahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah selama pembelajaran *online* masa pandemi ini. Sejarah mengacu pada peristiwa atau peristiwa yang benar-benar terjadi dimasa lalu, sejarah merupakan ilmu yang menganalisis peristiwa masa lalu dalam hubungan tempat, waktu, dan sebab akibat.<sup>7</sup>

Data empiris yang didapat dalam observasi tersebut

<sup>4</sup> Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*(Jakarta: PT. Bumi Aksara), hlm, 23.

<sup>5</sup>Santoso, A. M., dkk. *Learning Motivation of Students During the Implementation of Lecturing based in Silico Approach*, hlm, 6.

<sup>6</sup> Herni Santosa, dkk, *Laporan Akhir Pengenalan Lapangan Persekolahan*

*Semester Gasal tahun Akademik 2020/2021 di SMAN 1 Krian*, hlm, 12.

<sup>7</sup>Mahira M., dkk., *Curriculum of History Education in Malaysia, Finland and Republic Turkey: A Comparative Literature Analysis*, hlm, 69.

menunjukkan kritik tentang rendahnya belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. berdasarkan observasi yang saya lakukan, maka dibutuhkan media yang cocok dirancang pada situasi pandemi covid 19 saat ini. Media yang menyenangkan dan mampu mengajak siswa untuk ikut serta berinteraksi dalam proses belajar. Demikian, Peneliti melakukan penelitian di SMK Negeri 2 Sukorejo yang memiliki program studi jurusan Multimedia. Melalui pengemasan materi yang interaktif dengan pemanfaatan teknologi multimedia presentasi berbasis *Microsoft Powerpoint*. Multimedia Interaktif dengan *microsoft powerpoint* ialah salah satu fitur lunak yang kerap diaplikasikan untuk membuat sesuatu media belajar simpel namun menarik. Perihal ini didukung lewat menu / fitur yang memungkinkan pemakai untuk membuat dan mengembangkan media belajar yang lebih interaktif serta lebih menyenangkan.<sup>8</sup> Dalam multimedia interaktif, interaksi ialah salah satu fitur yang menonjol dalam multimedia yang memungkinkan belajar aktif

(*active learning*), yang tidak cuma memungkinkan user melihat ataupun mendengar (*see and hear*) namun pula melaksanakan suatu (*do*). Dalam artian *do* disini bisa membagikan reaksi persoalan yang diajukan komputer atau aktif dalam simulasi yang difasilitasi komputer.<sup>9</sup>

Multimedia interaktif berbasis powerpoint dipilih karena multimedia interaktif berbasis powerpoint merupakan aplikasi yang familiar dan terdiri dari kombinasi beberapa elemen media sehingga dapat memfasilitasi berbagai jenis tipe belajar siswa terlebih pada masa pembelajaran daring masa pandemi covid 19 saat ini. Selain itu, interaktif yang berarti multimedia interaktif powerpoint adalah komunikasi dua arah, pembelajaran akan aktif karena siswa diberi kesempatan untuk terlibat dalam poses pembelajaran. Multimedia interaktif powerpoint merupakan komunikasi dua arah, pembelajaran akan aktif karena siswa diberi kesempatan untuk terlibat dalam proses pembelajaran.<sup>10</sup> Dengan begitu, diharapkan mampu menumbuhkan

<sup>8</sup>Novia Lestari, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*(Klaten: Lakeisha), hlm, 10.

<sup>9</sup> Novia Lestari, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*(Klaten: Lakeisha), hlm 4.

<sup>10</sup>Gita K. D., dkk, *The Influence of Interactive Powerpoint Multihimedia in Social Studies Learning on Concept Understanding of Students` Social Mobility*, hlm, 52.



motivasi belajar partisipan didik dalam pembelajaran sejarah melalui aktivitas belajar yang interaktif berbantuan *powerpoint* interaktif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh multimedia interaktif berbasis *powerpoint* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X Multimedia di SMK Negeri 2 Sukorejo serta mengetahui seberapa besar multimedia interaktif berbasis *powerpoint* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X Multimedia di SMK Negeri 2 Sukorejo. Manfaat dari penelitian ini adalah untuk memanfaatkan teknologi yang sederhana seperti *powerpoint*, agar mampu menjadi multimedia interaktif yang dapat digunakan selama pembelajaran *online*. Hal ini tentunya bermanfaat bagi peneliti yang ingin mengimplementasikan ilmu yang didapat selama perkuliahan, bermanfaat bagi guru agar tertolong dengan pemanfaatan teknologi yang sederhana selama pembelajaran *online*, dan bagi murid dengan kemunculan penelitian ini diharapkan dapat memicu motivasi belajar siswa melalui multimedia interaktif

berbasis *powerpoint* selama pembelajaran *online* masa pandemi covid 19 saat ini.

## METODE PENELITIAN

Penelitian yang dijalankan memakai kategori penelitian kuantitatif dimana pada penelitian jenis ini mengaplikasikan metode eksperimen. Sugiyono (2016) memaparkan metode penelitian berjenis eksperimen bisa dimaknai sebagai metode penelitian yang diaplikasikan untuk menelusuri adakah pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam keadaan yang terkendalikannya.<sup>11</sup> Artinya metode ini dialikasikan untuk memaparkan bagaimanakah pengaruh variabel (X) dan variabel (Y) serta memverifikasi suatu teori kemudian dijadikan suatu landasan akademis.

Penelitian ini terdapat 2 variabel yakni Multimedia interaktif berbasis *powerpoint* dan motivasi belajar yang digunakan untuk meninggikan minat siswa dalam mempelajari mata pelajaran sejarah. berikut merupakan penjelasan yang terkait dengan variabel penelitian ini yaitu variabel yang memberikan dampak (variabel bebas) terhadap variabel lainnya. Pada penelitian

---

<sup>11</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta), hlm, 107.

yang akan dilakukan menggunakan variabel bebas multimedia interaktif berbasis powerpoint. Penilaian dilakukan melalui kuisioner. berikut merupakan indikator yang harus dicapai dalam kuisioner adalah *Active learning* (pembelajaran aktif), Memungkinkan user melihat ataupun mendengar ( *see and hear* ) , melakukan suatu hal (*do*). Dalam artian *do* disini bisa berupa memberikan respon pertanyaan yang diajukan komputer ataupun aktif dalam simulasi yang difasilitasi komputer.

Variabel terikat merupakan variabel yang diakibatkan oleh variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel yang dipengaruhi ialah motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. berikut merupakan indikator yang harus tercapai dalam kuisioner yaitu terdapat hasrat serta keinginan berhasil, terdapat dorongan serta kebutuhan belajar, terdapat harapan serta cita-cita dimasa mendatang, terdapat apresiasi dalam belajar, terdapat aktivitas belajar yang menarik, kondusifnya lingkungan belajar sehingga memungkinkan partisipan didik bisa belajar secara baik.

Instrumen digunakan untuk mengukur seberapa besar pengaruh multimedia interaktif

powerpoint terhadap motivasi belajar partisipan didik. Dalam penelitian ini diukur pengaruh Variabel X melalui respon peserta didik berupa angket. Sedangkan untuk motivasi belajar siswa dilakukan pengukuran juga melalui lembar respon peserta didik atau kuisioner/angket. Data yang dikumpulkan dengan pengukuran skala guttman . angket dengan penelitian ini menggunakan 2 penilaian, yaitu: "Ya" mempunyai nilai 1, dan "Tidak". Untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan valid dan reliabel, maka data yang didapat dalam pengujian angket ini diuji dengan berbantuan aplikasi SPSS versi 25. Teknis analisis data dilakukan adalah berikut:

Data yang didapat akan ditelaah lewat cara analisis data menggunakan SPSS. Dengan digunakannya teknik analisis statistik yang dimulai dari statistik deskriptif dengan tujuan mengetahui besar pengaruh data yang terkumpul. Sehingga melalui analisis deskriptif ini diharapkan mampu menggambarkan suatu keadaan secara obyektif.

## 1. Analisis Data (Uji Instrumen)

### a) Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk menunjukkan suatu kinerja dari kuesioner yang digunakan dalam mengukur setiap

pertanyaan dalam penelitian yang mengandung indikator – indikator yang hendak diukur. Agar mengetahui apakah kuesioner yang digunakan itu valid (dapat dipercaya kebenarannya) sesuai dengan kenyataan, maka dilakukanlah uji validitas untuk menunjukkan derajat ketepatan data yang sesungguhnya yang telah dikumpulkan oleh peneliti.

Arikunto menjelaskan bahwa uji validitas berfungsi sebagai penguji kevaliditasan suatu instrumen penelitian. Suatu penelitian bisa dikategorikan valid apabila dapat mengukur suatu yang dapat diukur. Jika validitas rendah, maka tidak bisa dikatakan sebagai penelitian yang valid.<sup>12</sup>

Rumus yang digunakan dalam mengukur validitas instrumen adalah (*Korelasi Product Moment*) yakni sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N\sum x^2 - (\sum x)^2\}\{N\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

**Keterangan:**

- $r_{xy}$  = Koefesian korelasi
- X = Skor butir
- Y = Skor total perolehan
- N = Jumlah responden

- $\sum x^2$  = Jumlah kuadrat nilai X
- $\sum y^2$  = Jumlah kuadrat nilai Y

Keputusan yang dipakai untuk pengujian validitas penelitian adalah berikut:

1. Dinyatakan valid jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$
2. Dinyatakan tidak valid jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$

**b) Uji Reliabilitas**

Uji reliabilitas dilakukan untuk menunjukkan bahwa kuesioner yang telah dibuat adalah konsisten apabila dipergunakan untuk mengukur gejala yang sama ditempat lain. Dengan dilakukannya uji reliabilitas sesudah uji validitas, maka data yang akan didapat akan menjadi meyakinkan dan menjadi tanda bahwa kuesioner telah disusun dengan sebaik – baiknya. Peneliti akan mengetahui suatu konsistensi data yang akan dihasilkan dalam suatu penelitian.

Arikunto menjelaskan tentang fungsi dari reliabilitas adalah untuk membuktikan

<sup>12</sup> Andi Yoga Sapoetra, *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kipin School 4.0 Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif*

*Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS 2 Labschool UNESA*, hlm, 59.



instrumen yang dipakai untuk melakukan penelitian adalah reliabel.<sup>13</sup> Untuk melakukan uji realibilitas dalam penelitian ini digunakan rumus koefisien Alpha. Untuk mengukur motivasi belajar siswa memakai rumus Alpha adalah sebagai berikut:

$$\alpha = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

**Keterangan:**

R<sub>11</sub> = Koefisien reliabilitas

n = Banyak butir soal

∑ σ<sup>2</sup><sub>b</sub> = Jumlah varian butir

O<sup>2</sup><sub>t</sub> = varian total

Keputusan yang digunakan sebagai pengujian reliabilitas penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Dikatakan reliabel jika nilai cornbach alpha > 0,367
- b. Dikatakan reliabel apabila r<sub>hitung</sub> > r<sub>tabel</sub>
- c. Dikatakan tidak reliabel apabila r<sub>hitung</sub> < r<sub>tabel</sub>

**c) Uji Validasi Ahli**

Uji validasi ahli dilakukan untuk memvalidasi media (multimedia interaktif powerpoint) dan memvalidasi materi yang terkandung

didalamnya. Berikut merupakan formula yang digunakan untuk mengetahui hasil uji validasi media/desain dan materi:

Nilai Perolehan

Nilai Maksimal

× 100 =

Dengan Kriteria berikut:

**Tabel 1 Kriteria Validasi**

Kriteria Validasi	Tingkat Validasi
81,0% - 100,0%	Sangat valid dapat dipergunakan tanpa revisi
61% - 80,9%	Cukup valid dapat dipergunakan namun perlu direvisi
41,0% - 60,9%	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
21% - 40,9%	Tidak valid tidak boleh dipergunakan

**2. Uji Prasyarat**

**a. Uji Normalitas**

<sup>13</sup> Andi Yoga Sapoetra, *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kipin School 4.0 Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif*

*Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS 2 Labschool UNESA*, hlm, 59.

Uji normalitas dilakukan untuk menilai suatu sebaran data pada variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Dengan begitu kita dapat mengetahui bahwa data – data yang telah kita dapat telah berdistribusi normal atau tidak.

Kategori uji normalitas yang akan dipakai oleh peneliti ialah uji normalitas *Kolmogorof-Smirnov*. Program SPSS dengan taraf signifikan 0,05 digunakan oleh periset. Data terdistribusi wajar apabila memenuhi dari nilai signifikan. Apabila nilai sig < 0,05 , sehingga data yang terdistribusikan dinyatakan tidak normal.

**b. Uji Homogenitas**

Tujuan utama dilakukannya uji homogenitas ini adalah untuk memastikan jumlah populasi yang diujikan adalah homogen. Uji homogenitas ini adalah syarat sebelum dilakukannya pengujian lain seperti Uji T dan Anova.

Uji homogenitas yang dilakukan adalah *Levene's Test* yang dilakukan dalam aplikasi spss versi 25. Jika nilai sig. > 0,05, maka keputusannya adalah homogen. Berikut adalah formulanya:

$$H_0 : \sigma_1 = \sigma_2 = \dots = \sigma_k.$$

$$H_1 : \sigma_i \neq \sigma_j \text{ untuk sedikitnya satu pasang } (i, j).$$

Formula Lavene adalah sebagai berikut:

$$W = \frac{(n-k) \sum_{j=1}^k n_j (\bar{Z}_j - \bar{Z}_{..})^2}{(k-1) \sum_{j=1}^k \sum_{i=1}^{n_j} (Z_{ij} - \bar{Z}_j)^2}$$

**Keterangan:**

N = jumlah pengamatan

k = banyaknya kelompok

$$Z_{ij} = |Y_{ij} - \bar{Y}_i|$$

$\bar{Y}_i$  = rata-rata dari kelompok ke-i

$\bar{Z}_i$  = rata-rata kelompok dari  $Z_i$

$\bar{Z}_{..}$  = rata-rata menyeluruh dari  $Z_{ij}$

**Kriteria Uji:**

Tolak  $H_0$  jika  $W > F_{(\alpha, k-1, N-k)}$

**3. Uji Korelasi**

**a. Uji Regresi Linear Sederhana**

Uji regresi linear sederhana dilakukan untuk mengetahui arah pengaruh hubungan dua variabel (variabel bebas dengan variabel terikat). Sehingga peneliti dapat mengetahui arah pengaruh variabel kearah positif atau negatif.

Persamaan regresi dipakai untuk mengukur pengaruh variabel X (*Powerpoint Interaktif*) terhadap variabel Y (Motivasi belajar sejarah partisipan didik). karena terdapat satu variabel bebas, berikut adalah rumusnya:

$$Y = a + bX$$

**Keterangan:**

- a = Angka konstan dari *Unstandardized Coefficient*
- b = Angka koefisien regresi
- X = Variabel Independen

**4. Uji Signifikasi**

**a. Uji Pearson Product Moment**

Uji *pearson product moment* dilakukan untuk mengetahui derajat keeratan dari 2 variabel yang diteliti. Korelasi product moment ini cocok digunakan dalam statistik parametrik, yaitu ketika data yang berjumlah besar dan memiliki ukuran parameter. Data yang dihitung adalah apa adanya, dan tidak membuat ranking seperti uji korelasi *Rank Spearman*.

Tahap-tahapan pengujian dilaksanakan adalah sebagai berikut:

1. Melakukan uji dua hipotesis Asosiatif
  - 1)  $H_a : \mu \neq 0$  : (terdapat hubungan antara X dan Y)
  - 2)  $H_a : \mu = 0$  : (tidak terdapat hubungan antara X dan Y)
2. Menentukan tingkat signifikan dari  $\alpha = 0,05$   
 Penentuan tingkat signifikan ini dilakukan untuk memudahkan perbandingan data melalui tingkat spesifikasi. Apabila

tingkat spesifikasi  $\alpha = 0,05$ , maka pengambilan resiko salah dalam mengabil keputusan untuk menolak hipotesis yang sebanyak-banyaknya sebesar 0,05.

3. Melakukan kriteria pengujian yang dirumuskan berikut;
  - 1) Jika  $r_{hitung} > r_{produk}$  moment, maka terdapat pengaruh antar variabel
  - 2) Jika  $r_{hitung} < r_{produk}$  moment, maka tidak terdapat pengaruh antar variabe
  - 3) Menentukan interpretasi koefisien korelasi.

**Tabel 2**  
**Interpretasi Koefisien Korelasi**

Internal Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 - 0,199	Sangat rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 - 0,599	Sedang
0,60 - 0,799	Kuat
0,80 - 1,000	Sangat kuat

**Sumber: Andi (2020)**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Dalam penelitian ini disajikan hasil riset atau penelitian serta pembahasan berdasarkan data – data yang telah diperoleh saat melakukan penelitian di SMKN 2 Sukorejo pada tanggal 22 Maret s.d 07 April 2021. Data yang berhasil dikumpulkan selama melaksanakan penelitian daring ditengah pandemi covid-19 berupa kuisioner atau angket respon peserta didik mengenai multimedia interaktif dan motivasi belajar sejarah siswa MM Selama dilakukannya pembelajaran daring dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis powerpoint. Data tersebut kemudian akan dioleh dengan menggunakan *simple linier regression* untuk menjawab rumusan masalah serta hipotesis yang telah dibuat dalam penelitian ini. Hasil dari penelitian serta pembahasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**1. Analisis Instrumen (Uji Instrumen)**

**a. Hasil Uji Validitas Kuesioner**

Data yang akan dianalisis diperoleh dari responden yang berasal dari 32 siswa SMA ( 16

siswa SMA random dan 16 siswa sampel asli yang digunakan dalam penelitian X MM 1 SMKN 2 Sukorejo). Kuesioner disebarikan melalui *google formulir*. Kemudian data – data yang didapat ditabulasi dan diuji validasi menggunakan SPSS versi 25. Hasil pertanyaan yang valid akan digunakan sebagai alat ukur yang digunakan penelitian terhadap sampel kelas X MM di SMKN 2 Sukorejo. Berikut merupakan ringkasan hasil uji validasi yang telah diujikan:

**Tabel 3**  
**Ringkasan Hasil Uji Validitas Pearson Multimedia Interaktif Powerpoint**

No. Item	rhitung	r tabel df=32-2	Sig. <0,05	Kriteria
X.1	0,658	0,361	0,000	Valid
X.2	0,500	0,361	0,004	Valid
X.3	0,729	0,361	0,000	Valid
X.4	0,670	0,361	0,000	Valid
X.5	0,641	0,361	0,000	Valid
X.6	0,629	0,361	0,000	Valid
X.7	-0,018	0,361	0,922	Tidak Valid
X.8	0,595	0,361	0,000	Valid
X.9	0,641	0,361	0,000	Valid
X.10	0,689	0,361	0,000	Valid
X.11	0,626	0,361	0,000	Valid
X.12	0,626	0,361	0,000	Valid
X.13	0,626	0,361	0,000	Valid
X.14	0,595	0,361	0,000	Valid
X.15	0,091	0,361	0,622	Tidak Valid
X.16	0,281	0,361	0,121	Tidak Valid
X.17	0,239	0,361	0,187	Tidak Valid
X.18	0,500	0,361	0,004	Valid
X.19	0,662	0,361	0,000	Valid
X.20	0,406	0,361	0,021	Valid

(Data diolah peneliti, April 2021)

Setelah melalui proses pengujian hasil yang didapat berdasarkan ringkasan hasil validitas parson angket atau kuisioner multimedia interaktif diatas dapat dilihat bahwa item X.7, X.15, X.16, X.17 dikatakan tidak valid karena  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , dan nilai signifikannya  $> 0,05$ . Nilai  $r_{tabel} = 0,361$  didapat dengan melihat distribusi data  $r_{tabel}$  dengan rumus  $df = N-2$ . Karena jumlah responden yang digunakan berjumlah 32 siswa maka nilai  $df = 30$ , jika dilihat pada nilai  $r_{tabel}$  adalah 0,361 dengan tingkat signifikan sebesar 5%. Untuk item lainnya yang memenuhi syarat dinyatakan valid. Maka untuk uji reliabelitasnya, item yang tidak valid akan dihilangkan.

**Tabel 4**  
**Ringkasan Hasil Uji Validitas**  
**Parson Motivasi Belajar**  
**Sejarah**

No. Item	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$ $df=32-2$	Sig. $<0,05$	Kriteria
Y.1	0,737	0,361	0,000	Valid
Y.2	0,712	0,361	0,000	Valid
Y.3	0,588	0,361	0,000	Valid
Y.4	0,637	0,361	0,000	Valid
Y.5	0,662	0,361	0,000	Valid
Y.6	0,140	0,361	0,444	Tidak Valid
Y.7	0,588	0,361	0,000	Valid
Y.8	0,513	0,361	0,003	Valid
Y.9	0,123	0,361	0,503	Tidak Valid
Y.10	0,813	0,361	0,000	Valid
Y.11	0,793	0,361	0,000	Valid
Y.12	0,744	0,361	0,000	Valid
Y.13	-0,131	0,361	0,867	Tidak Valid
Y.14	0,662	0,361	0,000	Valid
Y.15	0,451	0,361	0,010	Valid
Y.16	0,813	0,361	0,000	Valid
Y.17	0,901	0,361	0,000	Valid
Y.18	0,637	0,361	0,000	Valid
Y.19	0,535	0,361	0,002	Valid
Y.20	-0,011	0,361	0,954	Tidak Valid

(Data diolah peneliti, April 2021)

Berdasarkan ringkasan hasil validitas parson angket atau kuisioner multimedia interaktif diatas dapat dilihat bahwa item Y.6, Y.9, Y.13, dan Y.20 dikatakan tidak valid karena  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , dan nilai signifikannya  $> 0,05$ . Dan untuk item lainnya dinyatakan valid. Maka untuk uji reliabelitasnya, item yang tidak valid akan dihilangkan.

**b. Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner**

Data yang telah diolah dan diuji validasinya selanjutnya dilakukan uji reliabelitasnya kecuali item soal yang tidak valid (dihilangkan). Uji reliabilitas kuisioner multimedia interaktif dan motivasi belajar sejarah siswa dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 25 menunjukkan data hasil sebagai berikut:

**Tabel 5**  
**Hasil Uji Reliabilitas**

Variabel	Reliability Statistics	
Multimedia Interaktif Powerpoint	Cronbach's Alpha	N of Items
	.859	16
Motivasi Belajar	Cronbach's Alpha	N of Items
	.939	16

(Data diolah peneliti, April 2021)

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, nilai Cronbach's alpha  $> 0,6$ . Maka item kuisioner multimedia interaktif berbasis powerpoint dan



motivasi belajar dikatakan reliabel atau konsisten dan layak dipakai sebagai instrumen yang digunakan dalam penelitian dalam mengumpulkan data.

c. Hasil Uji Validasi Ahli

1) Validasi Ahli Media/desain

Sebelum melakukan penelitian yang menggunakan multimedia interaktif berbasis powepoint, peneliti melakukan uji kelayakan media yang dilakukan oleh ahli media terlebih dahulu. Validasi media dilakukan oleh dosen pembimbing akademik S1 Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya, yaitu Bapak Agus Suprijono, M.si.

Dari uji validasi yang dilakukan, dosen memberikan saran – saran sebelum meloloskan media yang digunakan (multimedia interaktif berbasis powerpoint) seperti perbaikan indikator yang terdapat dalam RPP (Rancangan Perencanaan Pembelajaran) agar berkesinambungan dengan KD KI, mensikronasi aspek kecakapan kompleksitas kedalam materi dengan seluruh komponen yang ada di RPP, perbaikan materi powerpoint lebih baik deskriptif analisis daripada deskriptif naratif.

Setelah mendapatkan saran – saran, peneliti kemudian melakukan perbaikan berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli media. Setelah dilkukannya perbaikan, ahli media melakukan penilaian dengan jumlah nilai presentase sebesar 86,66% yang artinya multimedia interaktif sudah valid dan tidak perlu dilakukan revisi atau perbaikan lagi.

2) Validasi Ahli Materi

Dari uji validasi materi yang dilakukan, guru pembimbing mata pelajaran sejarah SMKN 2 Sukorejo Ibu Cerelya Farah Madha, S.Pd., telah memberikan penilaian terhadap materi yang terkandung dalam multimedia interaktif berbasis powerpoint. Penilaian yang dilakukan memperoleh penilaian presentasi sebesar 91,76%, yang artinya materi yang terkandung dalam multimedia interaktif sudah valid dan tidak perlu dilakukan revisi atau perbaikan lagi.

**2. Analisis Uji Prasyarat**

a. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui bahwa data yang didapatkan dalam penelitian merupakan data yang telah terdistribusi

secara normal. Pengujian normalitas Uji KS (*Kolmogorov – Smirnov*) menggunakan aplikasi SPSS versi 25. Berdasarkan hasil pengujian diperoleh uji normalitas sebagai berikut:

**Tabel 6**  
**Hasil uji Normalitas One – Simple Kolmogorov Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		32
Normal Parameters <sup>ab</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.87452730
Most Extreme Differences	Absolute	.102
	Positive	.063
	Negative	-.102
Test Statistic		.102
Asymp. Sig. (2-tailed)		.075 <sup>c</sup>
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

(Data diolah peneliti, Mei 2021)

Analisis output SPSS, berdasarkan data pada tabel 5 diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,075 (>0,05) sehingga data penelitian memiliki nilai yang lebih besar taraf signifikannya yaitu  $\alpha = 0,05$ . Data diatas membuktikan bahwa data

yang digunakan untuk regresi linear sederhana telah terdistribusi secara normal. Karena nilai P-Value yang didapatkan lebih besar dari 0,05 (tingkat kepercayaan statistik 95% atau 0,05). Dengan demikian memenuhi syarat untuk dilakukannya uji normalitas dalam melaksanakan uji regresi telah dipenuhi.

**b. Hasil Uji Homogenitas**

Data hasil uji homogenitas dalam riset ini digunakan untuk mengetahui data homogen atau tidak. Data yang digunakan diperoleh dari hasil jawaban kuesioner sampel peserta didik kelas X MM di SMKN 2 Sukorejo Berikut merupakan hasil dari uji homogenitas variabel x (multimedia interaktif berbasis powerpoint) dengan variabel y (motivasi belajar):

**Tabel 7**  
**Hasil Uji Homogenitas**

		Test of Homogeneity of Variances			
		Levene Statistic	df1	df 2	Sig.
MULTIMEDIA INTERAKTIF	Based on Mean	.627	1	62	.432
	Based on Median	.853	1	62	.359
	Based on Median and with adjusted df	.853	1	60.172	.359
	Based on trimmed mean	.720	1	62	.400

Berdasarkan analisis hasil output SPSS tabel 4.9 uji homogenitas, diperoleh hasil  $0,432 > 0,05$ , maka dapat diputuskan bahwa distribusi data adalah homogen.

### 3. Hasil Uji Korelasi

#### a. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Hasil uji regresi linear sederhana membuktikan adanya sebuah pengaruh (R). Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 25, output yang dihasilkan akan mengandung besaran pengaruh variabel bebas (Religiusitas) dan variabel bebas (Agresivitas). Berikut adalah hasil pengujianya:

**Tabel 8**  
**Hasil Uji Regresi Linear Sederhana**

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.388	1.819		.214	.832
	MULTIMEDIA	.850	.124	.781	5.854	.000

a. Dependent Variable: MOTIVASI

Model Summary <sup>b</sup>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.781 <sup>a</sup>	.611	.598	0.889

a. Predictors: (Constant), MULTIMEDIA  
b. Dependent Variable: MOTIVASI

**(Data diolah peneliti, Mei 2021)**

Analisis output SPSS, berdasarkan data pada tabel 7, Hasil uji regresi linear sederhana digunakan untuk memecahkan rumusan masalah dari berikut:

Ha: ada pengaruh yang signifikan dengan multimedia interaktif berbasis powerpoint terhadap motivasi belajar partisipan didik dimata pelajaran sejarah kelas X MM SMKN 2 Sukorejo.

Ho: Tidak ada pengaruh yang signifikan dengan multimedia interaktif berbasis powerpoint terhadap motivasi belajar partisipan didik dimata pelajaran sejarah kelas X MM SMKN 2 Sukorejo.

Dengan langkah-langkah yang ditempuh melalui hal-hal berikut ini:

1. Uji t Parsial

Berdasarkan tabel output SPSS *Coefficients* 7 dapat diketahui nilai (sig) X (multimedia interaktif berbasis powerpoint) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh multimedia interaktif berbasis powerpoint terhadap motivasi belajar siswa.

Berdasarkan perbandingan  $t_{hitung}$  dengan nilai  $t_{tabel}$ . Nilai  $t_{hitung}$  sebesar  $5,854 > t_{tabel}$  sebesar 2,042, maka disimpulkan terdapat pengaruh multimedia interaktif berbasis powerpoint terhadap motivasi belajar siswa

2. Penentuan persamaan linear regresi sederhana melalui bantuan aplikasi SPSS versi 25, dan dengan rumusan berikut:

$Y =$  Variabel motivasi belajar sejarah siswa

A = nilai konstanta (*constant*) tabel *Unstandardized*

*Coefficients* sebesar 0,388

B = nilai koefisien regresi sebesar 0,850

$Y = a + bX$ $Y = 0,388 + 0,850$
----------------------------------

Dari rumus tersebut dapat diketahui bahwa nilai koefisien bernilai positif, artinya variabel x (multimedia interaktif powerpoint) memberikan pengaruh yang positif. Dengan tingkat pengaruh sebesar 61,1% berdasarkan tabel *Model Summary Kolom R Square*.

4. Hasil Uji Signifikansi

a. Hasil Uji Pearson Product Moment

Uji Hipotesis Product moment dengan taraf signifikansi 0,05 dengan  $R_{tabel}$ . Uji korelasi hipotesis produk momen dilakukan untuk mengetahui tingkat hubungan atau keeratan antara variabel X (multimedia interaktif berbasis powerpoint) dan variabel Y (motivasi belajar) yang dinyatakan dengan koefisien korelasi (r). Berikut merupakan hasil uji korelasi product moment:

**Tabel 8**  
**Uji Korelasi Product**  
**Moment**

Correlations			
		MUL TIM EDI A	MOTIV ASI BELAJA R
MUL TIM EDI A	Pearson Correlation	1	.781**
	Sig. (2- tailed)		.000
	N	32	32
MOT IVA SI BEL AJA R	Pearson Correlation	.781**	1
	Sig. (2- tailed)	.000	
	N	32	32

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

(Data diolah peneliti, Mei 2021)

Berdasarkan analisis output SPSS tabel 8, dapat diketahui nilai signifikan sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka pengambilan keputusannya adalah berkorelasi. Sedangkan  $R_{hitung} = 0,781$  dan  $R_{tabel} = 0,361$ , Parson Correlation lebih besar dibandingkan dengan  $R_{tabel}$ , maka pengambilan keputusannya adalah berhubungan. Dari tabel uji korelasi dapat dilihat, bahwa jumlah korelasi koefisien adalah  $0,581$ , maka terdapat hubungan dengan variabel X (Multimedia Interaktif Powerpoint) dengan variabel Y (Motivasi Belajar) dengan korelasi yang sedang. Sehingga dapat disimpulkan  $R_{hitung} 0,781 > R_{tabel} 0,361$ , artinya terdapat pengaruh antar variabel X dan variabel Y.

Begitu juga pada tabel 7 *Model Summary* dapat diketahui besaran pengaruh multimedia interaktif berbasis powerpoint terhadap motivasi belajar siswa berdasarkan

nilai R Square hasil output SPSS tabel *Model Summary* sebesar  $0,611$ . Dengan demikian dapat disimpulkan variabel x (multimedia interaktif powerpoint) berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dengan presentase pengaruh multimedia interaktif berbasis powerpoint terhadap motivasi belajar siswa adalah sebesar  $61,1\%$  berpengaruh positif kuat.

## PEMBAHASAN

### 1. Keterlaksanaan Multimedia Interaktif berbasis Powerpoint

Berdasarkan angket atau kuesioner multimedia interaktif berbasis powerpoint dapat diketahui bahwa kuesioner dengan katagori pertanyaan positive ini mendapatkan nilai presentasi sebesar  $91,40\%$  dengan katagori sangat baik menurut katagori Ridwan dalam Andi (2020). Dengan begitu pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan secara daring di SMKN 2 Sukorejo terlaksana dengan sangat baik dan maksimal. Hal ini dapat dilihat, bahwa seluruh item soal kuesioner atau angket mendapatkan katagori sangat baik semua. Katagori sangat baik ini dapat ditinjau dari penerapan multimedia interaktif ini merupakan aplikasi yang sangat familiar dikalangan pendidik maupun peserta didik. Sehingga tidak kesulitan dalam menerapkan multimedia interaktif berbasis powerpoint dalam pembelajaran



sejarah, apalagi dalam situasi pembelajaran daring masa pandemi covid 19 saat ini. Berikut pembahasan soal kuesioner berdasarkan indikator yang terkandung dalam multimedia interaktif berbasis powerpoint sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang aktif dan menyenangkan

Dimensi Siswa, didalam powerpoint interaktif disajikan materi dengan penambahan fitur video didalamnya. Hal tersebut kemudian ditampilkan pertanyaan yang ditampilkan dilayar monitor yang tersedia dalam powerpoint interaktif, terlihat Siswa berani mengemukakan suara mengenai materi pembelajaran yang dipelajari. Beberapa siswa berani untuk bicara merespon materi yang disajikan pada layar multimedia interaktif berbasis powerpoint mengenai topik yang dipelajari berhubungan dengan materi orde baru saat itu. Seperti, kenapa lagu genjer – genjer dikaitkan erat dengan peristiwa orde baru, karena didalam video yang disediakan dalam multimedia interaktif powerpoint menggunakan backsound lagu genjer – genjer dan ada juga yang bercerita membagikan pengamalan saat ikut berpartisipasi mengikut aksi demo omnibus law yang mencerminkan pemuda sebagai tonggak perubahan bangsa Indonesia yang pada saat itu

berhubungan dengan materi kehidupan ekonomi dan politik Indonesia pada masa reformasi, karena pada materi peran pemuda disajikan gambaran peran pemuda berupa video aksi demo yang dikemas dalam multimedia interaktif berbasis powerpoint. Perilaku tersebut mencerminkan kesenangan mereka pada pembelajaran. Pada dimensi guru, guru mengemas materi yang menarik dalam kemasan multimedia interaktif powerpoint. Guru memberi umpan dengan mengajukan pertanyaan yang ditampilkna pada layar monitor dalam kemasan multimedia interaktif powerpoint untuk mengasah siswa berani bersuara selama pembelajaran daring dalam menu materi multimedia interaktif berbasis powerpoint, didalamnya terdapat cuplikan peristiwa berupa video singkat sehingga siswa terdapat gambaran tentang materi yang mereka pelajari dengan memberi umpan untuk bertanya tentang apa pendapat siswa setelah melihat tayangan video yang tersedia dalam menu materi multimedia interaktif pada setiap pertemuannya. Sehingga dengan penggunaan multimedia interaktif berbasis powerpoint ini membuat pembelajaran lebih efektif dan terasa lebih menyenangkan dengan penampilan materi yang diselengi video didalamnya.

Berdasarkan jawaban item soal kuesioner, pada item soal kuesioner nomer 1 yang memperoleh presentase nilai sebesar 100%. Penggunaan multimedia interaktif berbasis powerpoint ini memungkinkan siswa merasakan sensasi menyenangkan dalam pembelajaran serta terciptanya suatu suasana belajar yang aktif selama pembelajaran daring dengan melihat presentase nilai kuesioner pada item soal nomer 2 dan 3 sebesar 90,62%, siswa tidak malu untuk berbicara mengenai topik yang akan dipelajari dan pertanyaan yang berhubungan dengan materi dalam video multimedia interaktif powerpoint. Dengan pemanfaatan fitur-fitur yang disediakan dalam aplikasi powerpoint, dapat dimanfaatkan sebagai multimedia interaktif dengan memasukan video, suara, gambar, dan materi pembelajaran membuat siswa menjadi lebih tidak bosan berdasarkan item kuesioner nomer 4 dengan presentase nilai sebesar 96,87%. Item kuesioner 5 dan 6 menggambarkan pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan dengan penggunaan multimedia interaktif berbasis powerpoint dengan predikat nilai yang sangat baik. Jawaban kuesioner yang mencerminkan pembelajaran yang aktif sesuai dengan peristiwa yang terjadi saat pembelajaran daring berlangsung.

## 2. Memungkinkan User Melihat dan Mendengar (*see and hear*)

Saat ditampilkannya materi pembelajaran pada multimedia interaktif berbasis powerpoint. Siswa selama pembelajaran dapat melihat teks, video, serta mendengarkan suara dalam multimedia interaktif berbasis powerpoint selama pembelajaran berlangsung dengan fasilitas ruang kelas virtual *google meet*. Kemenarikan visual dan suara terletak pada video singkat seperti gambar tokoh – tokoh yang dapat berbicara menceritakan peristiwa sejarah yang terjadi pada saat itu. Kemudian gambaran video singkat yang menggambarkan peristiwa saat ini yang berhubungan dengan materi yang disajikan dalam multimedia interaktif berbasis powerpoint. Video yang dimasukan dalam multimedia interaktif berbasis powerpoint dapat diambil dari aplikasi tiktok yang berhubungan dengan materi yang dipelajari. Sehingga materi yang disajikan serta suara yang disajikan menjadi menarik. karena siswa sendiri tidak asing dengan konten – konten tiktok yang populer pada saat ini dan dikemas dalam multimedia interaktif berbasis powerpoint. Keadaan tersebut mendorong siswa selama pelajaran yang berusaha merespon materi, video, dan melihat serta mendengar materi yang disajikan karena siswa merasa tertarik dengan visual yang cukup familiar

seperti video tiktok dalam kemasan multimedia interaktif berbasis powepoint.

Berdasarkan jawaban kuesioner siswa, dapat dilihat pada item kuesioner no 7, 8, 9, 10, 11, dan 12, menjelaskan bahwa penggunaan multimedia interaktif yang didalamnya terdapat teks gambar, video, animasi, suara dapat didengar dengan baik oleh penggunaannya dengan predikat penilaian yang sangat baik. Selain itu, kejelasan navigasi untuk menjalan kan multimedia interaktif ini terlihat sangat baik dengan predikat nilai kuesioner sebesar 87,5%.

### 3. Memungkinkan pengguna melakukan sesuatu (*do*)

Multimedia interaktif disajikan dengan pengaturan tombol navigator yang konsisten dan jelas untuk digunakan. Menu – menu yang disajikan secara konsisten disusun seperti aplikasi saat membukanya. Sehingga lebih mudah untuk digunakan. Pemanfaatan fitur-fitur seperti animasi perpindahan slide dalam tombol-tombol yang ditampilkan memudahkan siswa untuk mencari materi, tugas – tugas, serta quiz yang berisi pertanyaan disetiap pertemuannya. Pemanfaatan fitur animasi perpindahan slide ini memudahkan siswa dalam mengakses menu materi yang disediakan tanpa eror atau lag karena tidak memerlukan jaringan internet dan telah disetting dengan sebaik –

baiknya serta telah lolos uji desain sebelum digunakan dalam pembelajaran. Disetiap pertemuan, disediakan soal kuis sebanyak 10 item dengan tingkatan kognitif C1 sampai C5. Siswa diumpun untuk ikut serta berpartisipasi dalam menjawab item – item soal kuis yang ditampilkan dalam layar utama. Point terbanyak mendapatkan point nilai serta pulsa dengan maksud untuk menunjang kebutuhan belajar mereka yang dilakukan secara daring agar lebih bersemangat. Jumlah pemenang kuis dari pertemuan 1 – 3 adalah sebanyak 4 orang dengan point nilai tertinggi (2 perempuan dan 2 laki – laki). Pada pertemuan 1 dan 2 pembelajaran hanya siswa laki – laki yang aktif menjawab pertanyaan kuis, namun pada pertemuan 3, siswa perempuan mulai bersuara dan ikut berebutan menjawab soal kuis yang akan ditampilkan pada layar saat pembelajaran berlangsung. Hal ini terjadi karena menurut pengakuat beberapa siswa perempuan, mereka malu dan takut untuk menjawab salah. Sehingga mereka butuh penguatan dan dijelaskan bahwa ini adalah latihan dan merupakan kegiatan pembelajaran biasa untuk belajar. Setelah ada penguatan antaran siswa laki – laki dan perempuan suara mereka seimbang serta bersautan untuk menjawab soal yang disediakan dalam layar utama *google meet* dalam kemasan

multimedia interaktif berbasis powerpoint.

Berdasarkan jawaban soal kuesioner, siswa tertantang dalam mengerjakan soal / quiz berhadiah yang ada didalam multimedia interaktif sehingga dapat menunjang nilai keaktifan mereka selama pembelajaran daring dengan presentase nilai sebesar 93,75% pada item kuesioner nomer 13. Begitupun pada item kuesioner nomer 14, 15, dan 16 yang menunjukkan kategori penilaian sangat baik yang menggambarkan siswa yang dapat ikut serta merespon pertanyaan yang disajikan kedalam quiz atau pertanyaan multimedia interaktif berbasis powerpoint.

## 2. Motivasi Belajar Sejarah Siswa

Berdasarkan angket atau kuesioner motivasi belajar siswa dapat diketahui bahwa kuesioner dengan kartagori pertanyaan ini mendapatkan nilai presentase sebesar 79,68% dengan katagori sangat baik menurut Ridwan dalam Andi (2020). Dengan begitu pengaruh motivasi belajar akibat penggunaan multimedia interaktif berbasis powerpoint telah terlaksana dengan baik dan maksimal di SMKN 2 Sukorejo. Seluruh katagori item kuesioner rata-rata mendapatkan predikat baik dan sangat baik, sehingga penerapan multimedia

interaktif powerpoint ini baik diterapkan guna mempengaruhi motivasi belajar sejarah siswa ke arah yang positif dalam situasi pembelajaran daring masa pandemi covid 19 saat ini. Berikut pembahasan soal kuesioner berdasarkan indikator yang terkandung dalam motivasi belajar:

1. Terdapat hasrat serta keinginan untuk berhasil

Adanya keinginan atau hasrat dalam mencapai keberhasilan, ditandai dengan perilaku siswa yang mengerjakan setiap tugas – tugas yang diberikan guru dalam setiap pertemuan yang dilakukan secara berkelompok. Setiap kelompok berusaha untuk menyelesaikan tugas – tugasnya secara tuntas untuk memperoleh penilaian yang tuntas dari pertemuan 1 hingga pertemuan ke 3. Tugas – tugas yang akan diberikan oleh guru disediakan dalam kemas multimedia interaktif berbasis powerpoint. Sehingga siswa mengetahui gambaran tugas apa saja yang akan dikerjakan selama peertemuan 1 hingga pertemuan ketiga.

Berdasarkan jawaban kuesioner siswa, selama penggunaan multimedia interaktif berbasis powerpoint, siswa menjadi terdorong untuk berkeinginan belajar. Keadaan tersebut dapat dilihat berdasarkan item kuesioner nomer 1 dan 2 yang mendapat

predikat baik dan item kuesioner nomer 3 yang mendapatkan predikat nilai yang sangat baik. Dengan presentase nilai sebesar 78,12% pada item angket 1 dan 2, siswa merasa lebih bersemangat selama pembelajaran berlangsung. Siswa sebelumnya belum pernah melakukan pembelajaran dengan *Vcon* atau *Gmeet*, jadi suasana pembelajaran mereka untuk pertama kali terlihat sangat ramai dan bersemangat selama pembelajaran berlangsung. Sehingga siswa saat pembelajaran daring dengan menggunakan *Gmeet* akan terlihat lebih giat dengan hidupnya suasana kelas yang biasanya menggunakan media *google classroom*. Meskipun terkadang terdapat kendala data atau kuota maupun sinyal yang menjadi penghambat siswa untuk memasuki ruang kelas online.

## 2. Terdapat dorongan serta kebutuhan belajar

Rasa ingin tahu lebih lanjut dari siswa ditunjukkan pada saat siswa merespon materi dalam bentuk video yang ditampilkan pada multimedia interaktif berbasis powerpoint, seperti kenapa video ketujuh jendral yang menjadi korban peristiwa G30S menggunakan backsound lagu genjer – genjer, kenapa lagu tersebut seakan – akan dikaitkan erat dengan peristiwa tersebut. Begitu pula dengan video yang menunjukkan peran pemuda,

beberapa siswa antusias menanyakan peristiwa yang baru – baru ini terjadi yang dilakukan oleh mahasiswa seperti demo omnibus law. Pada pertemuan pertama dan kedua, hanya siswa laki – laki yang berani untuk bersuara. Namun, setelah ditemui permasalahannya dalam diskusi grup kelas via *whatsapp group* ternyata siswa siswa perempuan cenderung malu dan takut salah dalam menjawab pertanyaan yang ditampilkan dalam layar saat pembelajaran online melalui *google meet* berbantu multimedia interaktif berbasis powerpoint. Setelah diberi penguatan, bahwa ini hanyalah proses pembelajaran, jangan takut untuk bersuara karena ini adalah pembelajaran pertama mereka dengan bertatap muka secara online. Akhirnya mereka terdorong untuk memiliki motif berprestasi melalui dorongan yang diberikan oleh guru. Siswa di umpan untuk tidak takut menuangkan gagasannya. Baik selama pembelajaran maupun penugasan. Mereka diberi penguatan bahwa mereka sedang dalam proses pembelajaran maka tidak perlu takut untuk bersuara selama pembelajaran online berlangsung. Melalui jawaban kuisisoner, tergambar siswa memiliki dorongan bahwa pembelajaran sejarah adalah sebuah kebutuhan belajar. Untuk pertama kali dalam pembelajaran yang menggunakan multimedia



interaktif berbasis powerpoint secara *vcon* (*video conference*), siswa beranggapan bahwa sejarah juga merupakan bagian dari suatu kebutuhan belajar. Hal ini dapat dilihat dari nilai predikat baik kuesioner nomer 4 dan 5 dengan perolehan sebesar 78,12% dan 81,25%, serta nilai predikat sangat baik kuesioner nomer 6 sebesar 84,37%. Item 4, 5, dan 6 mencerminkan indikator terdapat dorongan kebutuhan belajar, karena siswa mampu membaca materi yang disediakan oleh guru dalam kemasan multimedia interaktif berbasis powerpoint yang praktis karena mereka terdorong bahwa pembelajaran sejarah adalah bagian dari sebuah kebutuhan belajar.

### 3. Terdapat harapan dan cita – cita dimasa mendatang

Siswa sadar akan tanggung jawabnya mengerjakan tugas yang tersedia dalam multimedia interaktif berbasis powerpoint dan dengan giat mengikuti kegiatan pembelajaran *online video conferecce* yang sebelumnya tidak pernah dilakukan oleh mereka. Sebelumnya mereka terbiasa dengan pembelajaran menggunakan *google classroom* yang didalamnya siswa membaca materi sendiri dan menjawab pertanyaan atau soal tanpa tatap muka secara *online* dengan guru mereka. Keantusiasan mereka dalam mengikuti kelas *online* secara tatap

muka dengan berbantuan multimedai interaktif berbasis powepoint yang tentunya memberikan kesempatan mereka untuk ikut berinteraksi selama pembelajaran menunjukkan adanya sikap dan harapan mereka dalam mencapai cita – cita dan menjadi bekal pengetahuan dalam kehidupan sehari – hari. Siswa menginginkan hasil kerjanya dihargai, nilai yang tinggi dengan menambah point – point keaktifian yang dapat diperoleh selama pembelajaran. Terbukti dengan adanya penambahan point keaktifian siswa yang diperoleh 18 siswa dari 32 siswa selama pembelajaran online berlangsung. Beberapa siswa berlomba – lomba mendapatkan point tertinggi untuk mendapatkan penghargaan atas keberaniannya mengutarakan pendapat.

Berdasarkan hasil jawaban kuesioner siswa, selama pengaplikasian multimedia interaktif berbasis powerpoint muncul harapan serta cita – cita dimasa mendatang, dilihat dari item soal 7 yang mendapat nilai predikat baik sebesar 75%, sedangkan item kuesioner nomer 8 mendapat nilai predikat sangat baik sebesar 81,25%. Siswa lebih berusaha memperoleh hasil yang bagus selama pembelajaran, karena seminggu sebelum pembelajaran berlangsung, siswa sudah menerima multimedia interaktif berbasis powerpoint dan

membacanya. Susana pembelajaran yang ramai akan antusias siswa dalam menjawab pertanyaan yang ada didalam multimedia interaktif dan menyelesaikan tugas-tugasnya membuktikan mereka berusaha memperoleh nilai yang baik dalam pembelajaran sejarah.

#### 4. Terdapat apresiasi dalam belajar

Dimensi siswa, apresiasi yang ditunjukan siswa dan teman – temannya terlihat saat mereka mengutarakan pendapat mereka dalam merespon materi yang disajikan multimedia interaktif berbasis powerpoint dan merespon soal kuis yang ditampilkan dalam monitor saat pembelajaran. Terlihat saat teman mereka sudah menjawab pertanyaan atau mengemukakan pendapatnya, teman yang lain ikut merespon bahwa teman mereka tanggap dalam menjawab. Bahkan ada yang bercanda bahwa jawaban mereka itu harus menggoogle dahulu bukan karena seponan. Hal tersebut adalah bentuk apresiasi dari siswa dan rekan – rekan mereka dalam memperoleh nilai tambahan setiap berani mengemukakan gagasan mereka. Dimesi guru, Siswa didorong untuk menjawab atau mengutarakan pendapat selama pembelajaran online berlangsung dengan multimedia interaktif berbasis powerpoint, sedangkan guru mengapresiasi dengan penambahan point nilai seperti saat

menjawab kuis. Bahkan pada siswa – siswa yang mendapatkan point nilai tertinggi diberikan vocher pulsa sebesar 50.000 untuk mengapresiasi siswa dalam menjawab kuis dalam multimedia interaktif berbasis powepoint disetiap pertemuan. Guru memuji siswa saat menjawab atau mengutarakan pendapatnya, namun tidak menyalahkan apabila siswa menjawab salah. Jika salah maka akan diberitahu jawaban yang benar.

Selama pembelajaran daring menggunakan multimedia interaktif berbasis powerpoint, tentunya terdapat apresiasi dalam pembelajaran yang menjadi salah satu indikator dari motivasi belajar. Dapat dilihat pada item kuesioner nomer 9 dan 10 yang mendapat predikat nilai baik sebesar 71,87%. Artinya siswa menjadi senang apabila guru mengumumkan perolehan nilai tertinggi dalam bentuk nilai point tambahan untuk memperebutkan hadiah selama pembelajaran berlangsung dengan penggunaan multimedia interaktif berbasis powerpoint. Baik siswa perempuan maupun laki-laki seimbang untuk mendapatkan nilai tambahan pada pertemuan pertama hingga ketiga selama pembelajaran berlangsung.

#### 5. Aktivitas belajar yang menarik

Aktivitas belajar yang menarik bisa dilihat dari perubahan – perubahan siswa secara bertahap

dari pertemuan 1 – pertemuan 3. Kegiatan pembelajaran tatap muka secara *online* baru bagi mereka dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis powerpoint yang memberikan mereka dapat ikut berinteraksi dalam pembelajaran. Pada pertemuan pertama dan kedua secara umum siswa laki – laki lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran seperti *on camera*, berani mengungkapkan gagasan sebagai respon materi yang ditampilkan dalam powerpoint interaktif, dan menjawab kuis yang ditampilkan pada layar monitor powerpoint interaktif. Pada pertemuan ketiga siswa perempuan mulai ikut dan berani bersuara seimbang dengan siswa laki – laki. Namun beberapa siswa masih memhatikan *camera* saat kegiatan pembelajaran. Keadaan tersebut menggambarkan adanya aktivitas yang menarik dalam pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis powerpoint. Terlebih fitur quiz yang dibuat untuk memancing aktivitas menarik yang ada didalam pembelajaran. Dengan adanya apresiasi nilai dan hadiah, membuat aktivitas pembelajaran menjadi terlihat menarik yang merupakan salah satu indikator dari motivasi belajar. Selama pembelajaran siswa diminta untuk menjapri soal – soal kuis secara cepat. Mereka bebas memilih mau menjawab soal kuis yang nomer berapa. Dan setelah itu

siswa dipersilahkan satu persatu untuk bersuara membaca soal serta menjawab secara bergantian soal yang ditampilkan dalam layar.

Berdasarkan jawaban kuesioener siswa, pada item kuesioener nomer 11 dan 12 mendapatkan predikat sangat baik lebih dari 80%. Namun pada item soal 13 mendapatkan predikat baik hanya 75%. Siswa merasa tidak bosan apabila menggunakan multimedia interaktif berbasis powerpoint. Mungkin pada item soal ini menadapatkan predikat hanya 75% karena pada setiap pertemuan aktivitas kuisnya monoton. Setiap pertemuan sistem kuisnya selalu begitu, akan baik apabila ada variasi pada setiap pertemuannya agar siswa lebih meningkat rasa tidak bosannya.

#### 6. Kondusifnya lingkungan belajar yang memungkinkan partisipan belajar dengan baik

Motif dalam belajar terbentuk dari lingkungan belajar para siswa, siswa saat ini ditengah pandemi covid diharuskan untuk belajar secara online atau daring. Untuk mengembangkan motif belajar individu dalam lingkungan belajar online, maka diterapkannya multimedia interaktif powerpoint berbantuan ruang belajar *googlemeet* untuk memperbaiki serta mendorong kemauan peserta didik dalam belajar. Sebelumnya

siswa hanya melakukan pembelajaran melalui *google classroom*, jadi tidak ada tatap muka secara *online* dalam pembelajaran. Dengan menerapkan pembelajaran *video conference* berbantuan multimedia interaktif, secara umum siswa antusias dan tepat waktu memasuki ruang virtual belajar *online*. Namun kendala terletak pada kuota beberapa siswa yang membuat mereka terhambat dalam pembelajaran *online*. Kegiatan belajar menjadi lebih nyata, karena bisa bertatap muka secara *online*. Siswa juga dapat melihat materi, video, mendengar suara yang ditampilkan dengan multimedia interaktif berbasis *powerpoint* pada layar presentasi yang ditampilkan. Sehingga memungkinkan terbentuknya suasana pembelajaran yang lebih kondusif untuk belajar lebih baik.

Berdasarkan jawaban kuesioner siswa, item kuesioner nomer 14 dan 15 mendapatkan predikan baik dengan presentase nilai sebesar 78,12% dan 65,62%, sedangkan item nomer 16 mendapatkan predikat sangat baik sebesar 81,25%. Nomer 15 mendapat nilai predikat baik, namun hanya sebesar 65,62%. Pada item soal itu menjelaskan siswa yang memperhatikan setiap instruksi yang diberikan oleh guru. Sebagaimana siswa yang merasa kesulitan mendengarkan instruksi, biasanya

terkendala oleh sinyal, kuota, atau fasilitas yang digunakan dalam pembelajaran *online*. Karena siswa dan guru yang harus menyediakan fasilitasnya sendiri, tidak ada ruang multimedia yang biasa digunakan untuk dilakukannya pembelajaran secara *online* ditengah keadaan pandemi covid 19.

Berdasarkan uji – uji yang dilakukan serta pembahasan dapat disimpulkan jika multimedia interaktif berbasis *powerpoint* memiliki korelasi positif yang kuat sebesar 61,1 % terhadap motivasi belajar siswa. Hal itu dikarenakan multimedia interaktif *powerpoint* yang disajikan dalam pembelajaran *online* merupakan hal yang baru bagi siswa. Siswa menjadi antusias karena ada pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka meskipun virtual. Pembelajaran *online* yang dapat menampilkan layar materi dalam kemasan multimedia interaktif berbasis *powerpoint* memungkinkan siswa untuk melakukan pembelajaran yang aktif dapat berinteraksi dengan guru secara *online*. Kelas *online* dengan menggunakan *google meet* memudahkan siswa untuk mendengar dan melihat materi yang disajikan dalam multimedia interaktif berbasis *powerpoint*. Bahkan siswa juga dapat ikut serta dalam melakukan sesuatu selama pembelajaran *online* dengan menjawab pertanyaan yang

ditampilkan dalam monitor atau layar pada multimedia interaktif berbasis powerpoint.

39,9 % siswa yang tidak terpengaruh motivasinya walaupun sudah menggunakan multimedia interaktif berbasis powerpoint bisa juga karena faktor fasilitas yang kurang selama pembelajaran. Karena siswa harus menyediakan fasilitas sendiri selama pembelajaran *online*. Kendala – kendala seperti kuota internet, beberapa memori hp yang tidak muat untuk digunakan menginstall kelas virtual melalui *google meet*, dan bisa saja dikarenakan kuis yang monoton setiap pertemuannya. Jika setiap pertemuan game atau kuis lebih variatif, dimungkinkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa lagi melalui kemasan multimedia interaktif berbasis powerpoint. Jika sekolah juga menyediakan kelas multimedia yang bisa digunakan dalam masa pandemi dengan sistem bergilir. Dimungkinkan dapat menunjang siswa dalam belajar mengingat kendala – kendala siswa dalam fasilitas belajar selama pandemi covid 19 saat ini.

## **PENUTUP** **Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa uji hipotesis  $H_0$  "Tidak ada pengaruh yang signifikan dengan

multimedia interaktif berbasis powerpoint terhadap motivasi belajar peserta didik dimata pelajaran sejarah kelas X MM SMKN 2 Sukorejo", ditolak atau tidak terbukti. Maka kesimpulan dari penelitian ini adalah  $H_a$  "Ada pengaruh yang signifikan dengan multimedia interaktif berbasis powerpoint terhadap motivasi belajar peserta didik dimata pelajaran sejarah kelas X MM SMKN 2 Sukorejo". Dengan lebih khusus, peneliti membuat kesimpulan dibawah ini:

1. Hasil uji korelasi *Product Moment* menyatakan bahwa jumlah korelasi koefisien adalah 0,781, dengan taraf signifikansi  $0,000 > 0,05$  dengan persamaan regresi liner  $Y = 0,388 + 0,850$  maka disimpulkan terdapat pengaruh yang positif antara multimedia interaktif berbasis powerpoint dengan motivasi belajar siswa dengan tingkat korelasi yang kuat.
2. Diketahui besar pengaruh sebesar 61,1% berdasarkan tabel *Model Summary Kolom R Square*. Sedangkan sisa siswa, 39,9 % siswa yang tidak terpengaruh motivasinya walaupun sudah menggunakan multimedia interaktif berbasis powerpoint dikarena faktor fasilitas yang kurang selama pembelajaran. Karena siswa harus menyediakan fasilitas



sendiri selama pembelajaran *online*.

### **Saran**

Peneliti memberikan saran agar penggunaan multimedia interaktif berbasis powerpoint lebih efektif digunakan untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran. Berikut adalah saran – saran dari peneliti:

1. Penggunaan multimedid interaktif berbasis powerpoint yang dilakukan oleh peneliti baru pertama kali diterapkan di SMKN 2 Sukorejo dengan model pembelajaran daring *video conference* melalui *google meet*. Terdapat kendala pada fasilitas dan paket data, akan lebih efektif jika terdapat fasilitas ruang multimedia yang disediakan sekolah untuk pembelajaran dengan sistem bergilir (separuh jumlah siswa) dalam menggunakan multimedia interaktif berbasis powerpoint.
2. Bagi guru yang menggunakan Multimedia interaktif berbasis powerpoint ini harus kreatif dalam memanfaatkan fitur – fitur yang ada dalam powerpoint sehingga menjadi multimedia yang interaktif. Kekreatifan dapat dilakukan dengan pemodelan quiz yang

lebih menarik dengan penggabungan permainan atau yang lainnya dalam pembelajaran online. Namun hal tersebut harus memanfaatkan *video conference* seperti *google meet, zoom*, dll.

3. Salah satu kelemahan dari penggunaan multimedia interaktif berbasis powerpoint dalam pembelajaran daring ialah pendidik harus bisa secara ekstra memancing aktivitas yang menarik dalam pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan multimedia interaktif poerpoint. Karena guru tidak bisa mengawasi secara langsung aktivitas siswa benar – benar memperhatikan atau tidak.
4. Bagi peserta didik yang menggunakan multimedia interaktif powepoint ini harus memanfaatkan multimedia tersebut dengan baik, dengan membuka setiap fitur yang dibuat oleh guru agar pada saat pembelajaran daring dapat mengikuti dan mengerti dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

### A. Buku

- Ali, R. M. 2005. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Lkis Pelangi Aksara.
- AM, Sudirman, dan Lestariningsih, A. D. 2017. *Buku Siswa: Sejarah Indonesia*. Kemendikbud.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suprijono, Agus.2016. *Cooperative Learning: Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Uno, Hamzah B. 2019. *Teori dan Pengukurannya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Lestari, Novia. 2019. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*(Klaten: Lakeisha), hlm, 10.
- Majid, Abdul. 2013. *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT. Rosdakarya.
- Rusman, dkk. 2015. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: PT. RajaGrafindo.

### B. Dokumen

- Permendikbud Nomer 22 Tahun 2016

### C. Laporan Observasi

- Santosa, HERNI, dkk. 2020. *Laporan Akhir Pengenalan Lapangan Persekolahan Semester Gasal tahun Akademik 2020/2021 di SMAN 1 Krian*.

### D. Skripsi

- Dewanty. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Materi Pembuatan Makanan Pada Tumbuhan Hijau Untuk Kelas V SD Negeri Depok I*.
- Sapoetra, A. Y. 2020. *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kipin School 4.0 Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS 2 Labschool UNESA*.

### E. Jurnal Ilmiah

- Leow, F. T. 2014. *Interactive Multimedia Learning: Innovating Classroom Education In Malaysian University*.
- Dwirahayum G. K., dkk. 2019. *The Influence of Interactive Powerpoint Multimedia in*

*Social Studies Learning on  
Concept Understanding of  
Students` Social Mobility.*

Mayadi, M, dkk. 2019. *Curriculum  
of History Education in  
Malaysia, Finland and  
Republic of Turkey: A  
Comparative Literature  
Analysis.*



UNESA

Universitas Negeri Surabaya