



Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Cintya Amelia^{1✉} Albert Supriyanto Manurung²

Universitas Esa Unggul, Indonesia^{1,2}

E-mail : leecintya@gmail.com¹, alberth@esaunggul.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui terdapat seberapa besar pengaruh media pembelajaran audiovisual *powtoon* terhadap motivasi belajar siswa SDN 05 Grogol Pagi pada mata pelajaran matematika. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode *Experimental Quasi Design* (desain eksperimen semu) dengan model *non equivalent control group*. Sampel pada penelitian ini terdiri dari dua kelas yang berjumlah 30 siswa. Instrumen yang dipergunakan didalam penelitian ini ialah instrumen angket motivasi belajar siswa dan lembar observasi guru. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, didapati hasil uji prasyarat analisis pada data *pre-test* dan *post-test* siswa berdistribusi normal. Selanjutnya, hipotesis pada penelitian ini diuji menggunakan uji t dan diperoleh $t_{hitung} = 3.121$ dan $t_{tabel} = 2.084$, sehingga dapat dikatakan $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran audiovisual *powtoon* memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas 3 SDN 05 Grogol.

Kata Kunci : matematika, media, *powtoon*, motivasi.

Abstract

This study aims to determine how much influence audiovisual learning media has on students' motivation to learn at Grogol 05 primary school in mathematics. This research was conducted in the even semester of the 2021/2022 academic year. This research is a quantitative study using the Experimental Quasi Design method (quasi-experimental design) with a non-equivalent control group model. The sample in this study consisted of two classes that found 30 students. The instruments used in this study were questionnaires on student learning motivation and teacher observation sheets. Based on the research conducted, it was found that the results of the analysis prerequisite test on the students' pre-test and post-test data were normally distributed. Furthermore, the hypothesis in this study was tested using the t-test and obtained t-count = 3.121 and t-table = 2.084, so it can be said t-count > t-table. Thus, it can be concluded that audiovisual learning media has an influence on the learning motivation of grade 3 students at Grogol 05 primary school.

Keywords: mathematics, media, *powtoon*, motivation.

PENDAHULUAN

Matematika termasuk dalam mata pelajaran pokok yang terdapat di kurikulum negara Indonesia di segala jenjang sekolah. Matematika merupakan suatu bidang studi yang dapat dikatakan sebagai pendukung berkembangnya IPTEK (ilmu pengetahuan dan teknologi) (Awalia et al., 2019). Matematika juga merupakan cabang ilmu pengetahuan yang membahas suatu struktur yang terorganisir, hubungan, bentuk, serta fakta yang nyata (Nur'aini et al., 2017). Ilmu matematika harus diberikan kepada semua kalangan mulai dari jenjang sekolah dasar untuk memberikan bekal kepada peserta didik berupa keahlian untuk berfikir dengan logis, dapat menganalisis dengan baik, dapat bekerja secara sistematis, mampu berfikir kritis, kreatif, serta dapat mempunyai kemampuan bekerja sama dengan baik. Hal itu bermaksud agar peserta didik dapat memiliki keahlian untuk memperoleh, mencerna dan memanfaatkan segala informasi yang didapatkan guna bertahan hidup seiring berkembangnya zaman (Arifin, 2017).

Pentingnya mempelajari matematika menjadikan pembelajaran matematika sebagai mata pelajaran yang wajib dipelajari mulai dari sekolah dasar sampai tingkat universitas. Matematika mulai diberikan dijenjang sekolah dasar dikarenakan siswa sekolah dasar lebih mudah tertarik akan pembelajaran matematika itu sendiri. Rasa ingin tahu yang besar, yang dimiliki oleh siswa jenjang sekolah dasar menjadi alasan diberikannya pembelajaran matematika, yang dapat memunculkan rasa penasaran bagi para peserta didik dan juga rasa bangga terhadap diri bila dapat menyelesaikan suatu soal matematika (A. supriyanto Manurung, 2016). Menurut (N. Astuti et al., 2016) matematika termasuk dalam bahan suatu kajian yang objeknya abstrak dan diciptakan dari nalar manusia yang sifatnya deduktif, dimana konsep dalam matematika tersebut berasal dari hasil logis kebenaran yang tercipta sebelumnya, yang menjadikan konsep matematika satu dengan yang lain saling berkaitan dengan begitu matematika memiliki sifat yang jelas dan kuat. Sehingga matematika dikatakan sebagai ilmu pasti yang digunakan di kehidupan sehari – hari. Hal itu dapat dilihat ketika ingin membeli permen, seseorang harus mengetahui bagaimana cara dasarnya berhitung untuk melakukan pembayaran (Alberth, 2020).

Selain itu, Pembelajaran matematika di SD memiliki tujuan untuk melatih pola pikir anak agar dapat berfikir menggunakan nalar dengan baik untuk menarik suatu kesimpulan, membuat anak menjadi lebih kreatif dalam menggunakan intuisi serta imajinasinya ketika membuat suatu prediksi atau dugaan, dapat memiliki kemampuan untuk memecahkan suatu masalah dengan tepat, dan dapat mengembangkan kemampuan untuk mengutarakan suatu gagasan tertentu (S. A. Manurung, 2019). Pemberian materi dasar matematika menjadikan siswa dapat berfikir secara logis, kritis, mampu menganalisis dengan baik, mampu bekerja secara sistematis serta mampu bekerja sama dengan baik (Arifin, 2017). Menurut BNSP dalam (Kania, 2018) pembelajaran matematika itu sendiri mempunyai tujuan agar peserta didik memiliki kemampuan yaitu (1) Paham akan konsep matematika, dapat mengetahui dimana konsep satu dengan lainnya yang saling terkait, dapat menerapkan konsep dengan benar pada suatu permasalahan., (2) Dapat menggunakan nalar pada suatu bentuk masalah matematika, dapat melakukan manipulasi saat menjelaskan gagasan dan membuat pernyataan, (3) Mampu menyelesaikan masalah dengan menafsirkan solusi yang dipergunakan, (4) Dapat mengkomunikasikan suatu ide atau gagasan dalam bentuk diagram, tabel, untuk membuat suatu masalah menjadi lebih jelas, dan (5) dapat memiliki dan mengamalkan sikap matematika di kesehariannya, yakni mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, minat, serta mempunyai perhatian terhadap suatu hal.

Salah satu materi matematika yang dapat menjadikan siswa dapat berfikir secara logis dan kritis serta melatih penalaran siswa yakni menghitung keliling pada bangun datar. Pemberian materi ini memiliki tujuan untuk melatih pola pikir anak agar dapat berfikir menggunakan nalar dengan baik untuk menarik suatu kesimpulan, selain itu pemberian materi tersebut dapat membuat anak menjadi lebih kreatif dalam menggunakan intuisi serta imajinasinya ketika mencoba menghitung keliling pada bangun datar. Pada mata

pelajaran matematika menentukan keliling pada bangun datar merupakan materi yang sangat penting untuk dikuasai disekolah dasar. Pada bangun datar keliling adalah satuan panjang yang berfungsi untuk mengukur panjang keseluruhan sisi pada suatu bangun datar. Terdapat beberapa macam bangun datar yakni segitiga sama sisi, persegi panjang, jajar genjang, belah ketupat, segi lima beraturan dan trapesium. Untuk menghitung keliling pada suatu bangun datar dapat dipergunakan alat yang memiliki satuan tidak baku seperti pensil ataupun tusuk gigi dengan ukuran panjang yang sama (Rosidi, 2018). Penggunaan media berbentuk suatu alat seperti tusuk gigi dan sebagainya dapat dikatakan kurang efektif dan efisien untuk dipergunakan didalam kelas, serta kurang menjadikan motivasi belajar siswa meningkat saat mempelajari materi ini. Motivasi belajar merupakan sebuah aspek yang sangat penting dalam proses kegiatan pembelajaran, seringkali peserta didik yang memiliki hasil belajar yang rendah disebabkan oleh rendahnya kemampuan yang dimiliki peserta didik itu sendiri, padahal nyatanya hasil belajar yang rendah itu disebabkan oleh tidak adanya motivasi untuk belajar dalam diri peserta didik, sehingga ia tidak berusaha ataupun mengerahkan kemampuannya untuk belajar guna mendapatkan hasil belajar yang baik (Arianti, 2019). Didalam kegiatan pembelajaran terdapat suatu hal yang harus benar – benar diperhatikan oleh para pendidik yakni sebelum memulai kegiatan pembelajaran disekolah, seorang guru haruslah memastikan terlebih dahulu apakah siswa sudah siap untuk belajar atau belum, karena untuk melakukan pembelajaran para siswa haruslah siap dari berbagai macam sisi, yakni fisik, psikis, kefokus, serta siap untuk berfikir. Jika tidak, pembelajaran yang dilakukan akan berlangsung percuma, tujuan pembelajaran yang ditentukan tidak akan tercapai (Ratnawati, 2020).

Pada pembelajaran matematika Alasan kesulitan belajar yang dialami para siswa pada mata pelajaran matematika dikarenakan matematika bersifat abstrak, hal itulah yang menyebabkan matematika dianggap bersebrangan dengan perkembangan peserta didik (A. S. Manurung, 2018). Oleh karena itu dibandingkan dengan menggunakan suatu alat untuk menyajikan cara menghitung keliling suatu bangun datar, guru dapat menggunakan media pembelajaran audiovisual yang dapat menarik rasa ketertarikan serta motivasi belajar dalam diri siswa untuk memahami materi dengan memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik (Nuzilatus, 2020). seorang guru harus memfasilitasi siswa untuk mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya sehingga sesuai dengan tuntutan standar kompetensi nasional pendidikan (Mujazi, Wahyuningrum, et al., 2020). Selain itu, Guru sebagai sosok yang sangat penting dituntut mampu melaksanakan unjuk kerja secara profesional dengan tugas dan tanggung jawabnya. Seorang guru harus kreatif dan inovatif serta memiliki sikap kritis dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan, beretika baik dalam memanfaatkan media tersebut, tidak mengikutsertakan gambar- gambar atau suara yang tidak relevan dengan materi pembelajaran yang dibawakan didalam kelas, mendorong siswa untuk menjadi aktif didalam kegiatan belajar mengajar yang berlangsung, memberikan perhatian dan menyediakan waktu lebih terhadap siswa, sabar membimbing peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menggunakan proses kegiatan belajarnya, profesional serta memiliki motivasi untuk terus belajar dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan diri sendiri (Ningrum, Mujazi, dea, Nada, 2020).

Agar siswa termotivasi saat belajar, penggunaan media pembelajaran dinilai dapat menjadikan siswa lebih mudah memahami materi dan menjadikan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan lebih efisien dikarenakan sifat media pembelajaran itu sendiri yang menarik, menyenangkan, mudah dimengerti, juga praktis untuk digunakan dimanapun dan kapanpun. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru saat mengajar yang memiliki fungsi sebagai penunjang kegiatan pembelajaran yang dilakukan seorang guru (Nurraita, 2018). Media pembelajaran dapat dibagi menjadi tiga kategori, yakni media audio yang hanya menyajikan suara, media visual yang menyajikan gambar tidak bergerak, dan media audiovisual yang menyajikan suara dan gambar sekaligus (video) (Mujazi, Pandu, et al., 2020). Penggunaan media pembelajaran audiovisual dalam materi Keliling Bangun Datar disarankan karena siswa kelas 3 SD memiliki cara berfikir yang konkret-operasional, dimana anak – anak terfokus mentalnya pada objek nyata yang nyaman serta menarik untuk disimak. Anak – anak yang usianya diantara 6 – 12 tahun dapat dibilang

sudah cukup bisa berfikir logis, namun hanya untuk suatu objek yang sifatnya nyata, yang nyaman serta menarik untuk disimak. Penggunaan media pembelajaran audiovisual dalam kegiatan belajar mengajar juga mempermudah pendidik pada saat menyampaikan materi Keliling Bangun Datar, dengan digunakannya media pembelajaran audiovisual anak – anak akan lebih mengenal, paham, mengetahui konsep, juga prosedur penyelesaian matematika, akan lebih nyaman, antusias, dan tertarik serta peserta didik otomatis akan dapat memiliki kemampuan penalaran yang mumpuni saat menyelesaikan permasalahan pada saat menghitung keliling pada bangun datar. (R. Astuti, 2017).

Media pembelajaran audiovisual merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang berbentuk video, dapat didengar juga dapat dilihat. Media pembelajaran audio visual menampilkan materi pembelajaran secara realistis, memberikan sensasi pengalaman yang nyata saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar (Fujiyanto et al., 2016). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam kegiatan pembelajaran matematika dapat memberikan rangsangan bagi para peserta didik agar proses pemahaman konsep saat kegiatan pembelajaran berlangsung secara efektif (S. A. Manurung, 2019). Penggunaan media pembelajaran audio visual juga dipercaya dapat meningkatkan gairah belajar yang dimiliki peserta didik, itu dikarenakan media pembelajaran audio visual dapat menciptakan animasi yang menghasilkan suara sekaligus gambar disaat bersamaan (Pradilasari et al., 2019).

Tanpa disadari penggunaan media yang tepat membuat peserta didik terpancing memberikan respon (Mujazi, 2020). Dengan demikian peserta didik secara otomatis menyerap (memahami) pembahasan materi pelajaran yang dibawakan oleh media pembelajaran audio visual. Berdasarkan dari fakta yang didapati peneliti dilapangan, masih terdapat kurangnya pemanfaatan media pembelajaran audiovisual dalam kegiatan belajar mengajar. Masih banyak guru yang hanya menggunakan media pembelajaran konvensional ketika mengajar. Hal tersebut membuat siswa tidak semangat, jenuh, dan tidak menjadikan siswa termotivasi untuk menyimak kegiatan pembelajaran yang dibawakan. Pada era milenial seperti ini sudah tidak memungkinkan untuk guru berada di zona cara mengajar yang monoton dan membosankan yang hanya bercerita didepan kelas dan hanya menggunakan buku sebagai medianya saja, tetapi sangat diharuskan seorang guru untuk menjadi tenaga pengajar yang melek akan teknologi saat melakukan kegiatan belajar mengajar didalam kelas menggunakan media pembelajaran yang disesuaikan pada era ini. Digunakannya media pembelajaran audiovisual yang modern pada saat ini seperti *powtoon* menjadikan siswa lebih mudah paham akan materi yang dijelaskan oleh guru, selain itu kegiatan belajar mengajar yang dilakukan akan berlangsung lebih efisien. Sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai (Susanto & Sofyani, 2019).

Berdasarkan dari hasil observasi yang dilakukan, penulis menemukan fakta bahwasannya pada siswa kelas 3A di SDN 05 Grogol terdapat 43,33% siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM dengan rata – rata nilai 74,9 dan pada siswa kelas 3B di SDN 05 Grogol terdapat 46,67% siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM dengan nilai rata – rata 77,5 saat ujian tengah semester matematika. Hal tersebut menandakan bahwa terdapat cukup banyak siswa yang kurang memahami materi matematika yang diujikan karena kurang efektifnya media pembelajaran yang digunakan. Dengan demikian hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual *powtoon* dalam proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di SDN 05 Grogol perlu untuk diterapkan. Yang dimana penggunaan media pembelajaran audio visual *powtoon* akan lebih menarik motivasi belajar pada siswa sehingga kegiatan pembelajaran matematika yang dilakukan akan lebih efektif dibandingkan melakukan kegiatan belajar mengajar hanya menggunakan media yang konvensional.

Media pembelajaran audio visual *powtoon* merupakan aplikasi layanan online dalam bentuk perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat persentasi seperti power point namun secara online. Berbeda dengan *powerpoint*, *powtoon* dilengkapi dengan berbagai macam fitur yang dapat digunakan seperti berbagai macam animasi suatu objek yang diam maupun bergerak untuk ditambahkan kedalam persentasi yang dibuat, selain itu dipowtoon pendidik dapat memasukkan rekaman suara, musik/lagu serta pendidik dapat mengatur

timeline persentasi yang dibuat (Septianto & M.K., 2017). Persentasi berbentuk video animasi yang *powtoon* hasilkan dapat didengarkan juga dilihat secara otomatis tanpa perlu dioperasikan manual layaknya *powerpoint*. Animasi *PowToon* merupakan aplikasi pembuat persentasi yang canggih. Dalam satu persentasi *powtoon* pengguna dapat memasukkan beragam animasi sesuai kemauan, hal ini menjadikan peserta didik tidak merasa jenuh disaat kegiatan belajar mengajar berlangsung, penggunaan animasi dapat membuat peserta didik lebih tertarik, fokus dan termotivasi untuk menyimak penjelasan yang diberikan oleh pendidik (Awalia et al., 2019). Penggunaan *powtoon* sebagai media pembelajaran audio visual dikelas sangatlah tepat, hal itu dikarenakan *powtoon* menjadikan kegiatan pembelajaran yang berlangsung, menarik, sehingga peserta didik tidak merasa bosan menyimak materi yang dipaparkan oleh pendidik, atau dengan kata lain dengan menggunakan *powtoon*, persentasi yang dibawa akan menjadi lebih hidup juga menyenangkan (Sadat et al., 2020).

aplikasi *powtoon* memiliki salah satu keunggulan yang yang dapat terbilang sangat menguntungkan juga memepermudah peserta didik, yakni video persentasi yang dihasilkan oleh aplikasi *powtoon* dapat selalu diakses untuk diputar kapanpun dan dimanapun tanpa batasan apapun (Marta Dwi, 2018). Selain itu aplikasi *powtoon* memiliki keunggulan lainnya yakni ; (1) video persentasi yang dihasilkan memenuhi berbagai macam aspek indera, (2) video yang dihasilkan interaktif, (3) Praktis untuk digunakan, (4) bersifat kolaboratif, (5) bisa digunakan bersama – sama, (6) memicu terjadinya *feedback* didalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung, (7) praktis, mudah untuk digunakan, (8) dapat meningkatkan motivasi yang dimiliki peserta didik untuk belajar (Suhendra et al., 2020). Untuk menggunakan media pembelajaran audio visual *powtoon*, pendidik dapat langsung membuka *website* www.powtoon.com, buat akun, lalu dapat membuat langsung persentasinya dengan memilih template yang telah disediakan. Terdapat banyak fitur tambahan seperti animasi bergerak, fitur memasukkan rekaman suara untuk menjelaskan materi, fitur penunjuk, berbagai macam *background* yang bagus untuk dipilih, sehingga menjadikan video persentasi yang dibuat oleh pendidik sangat menarik perhatian peserta didik.

METODE

Penelitian dilaksanakan di SDN 05 Grogol Pagi. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode *Experimental Quasi Design* (desain eksperimen semu) dengan model *non equivalent control group*. Pada model ini sampel dibagi menjadi dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi pada penelitian ini ialah siswa SDN 05 Grogol Pagi yakni siswa kelas 3A yang berjumlah 30 orang dan 3B yang berjumlah 30 orang, dimana pemilihan sampel peneliti lakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*.

Purposive sampling atau teknik yang mempunyai tujuan merupakan teknik pengambilan sampel yang tidak memilih sampel secara acak dan tidak menentukan sampel dari kelas atau stratanya melainkan dipilih berdasarkan suatu pertimbangan (Maharani & Bernard, 2018). Disekolah SDN 05 Grogol tidak terdapat sistem kelas unggulan, maka dapat dikatakan kemampuan siswa kelas 3A dan 3B dianggap homogen. Sehingga sampel pada penelitian ini yakni siswa kelas 3A sebanyak 15 orang sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas 3B sebanyak 15 orang sebagai kelas kontrol.

Variabel bebas pada penelitian ini ialah media pembelajaran audiovisual *powtoon* dan Motivasi belajar siswa kelas 3 SDN 05 grogol merupakan variabel terikatnya. Teknik pengumpulan data yang dipergunakan dalam pengumpulan ini ialah dengan menyebarkan angket dan lembar observasi guru. Angket disini berisikan pernyataan – pernyataan yang berhubungan dengan motivasi belajar siswa. Penyebaran angket dilaksanakan sebanyak dua kali, yaitu diawal sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikannya treatment pada kelas kedua kelas. Penyebaran angket sebelum diberlakukannya treatment guna untuk mengetahui sejauh mana

motivasi belajar siswa. Sedangkan penyebaran angket sesudah diberikan treatment guna untuk mengetahui sejauh mana perubahan motivasi belajar siswa.

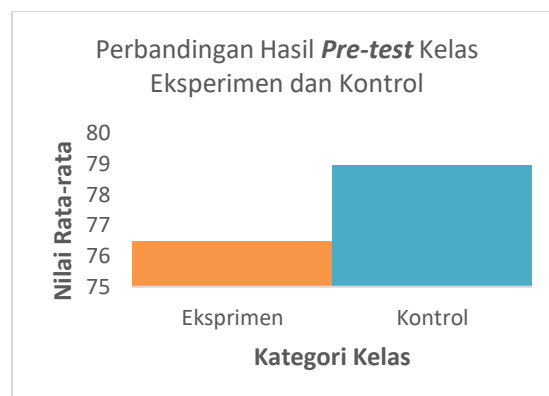
Untuk lembar observasi guru, diberikan kepada guru kelas 3A (eksperimen) untuk diisi saat pemberian *treatment* dilakukan sebelum angket penyebaran angket *posttest*.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data statistik deskriptif dan pengujian prasyarat analisis untuk mengolah data penelitian yang berfungsi untuk menetapkan kesimpulan dan memberikan solusi pada permasalahan yang ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

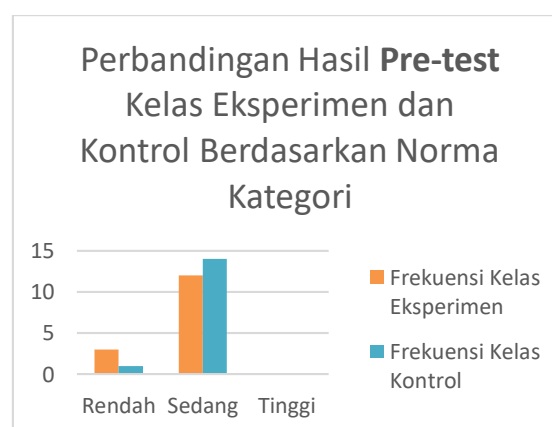
HASIL

Perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* terhadap motivasi belajar siswa kelas 3 SDN 05 Grogol dari kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada grafik berikut ini.



Gambar 1. Grafik hasil *pre-test* kelas eksperimen dan kontrol

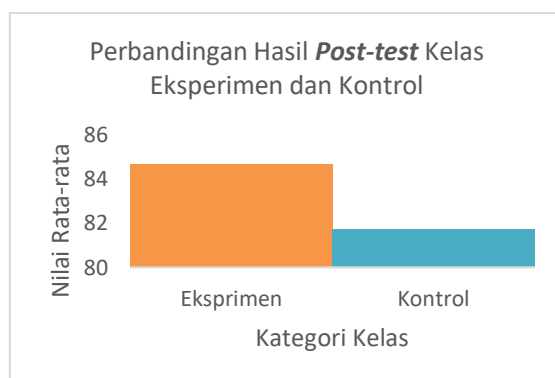
Selanjutnya hasil *pre-test* kelas eksperimen dan kontrol variabel motivasi belajar siswa, dapat langsung disederhanakan menggunakan rumus norma kategori (rendah, sedang tinggi).



Gambar 2. Grafik perbandingan hasil *pre-test* kelas eksperimen dan kontrol berdasarkan norma kategori

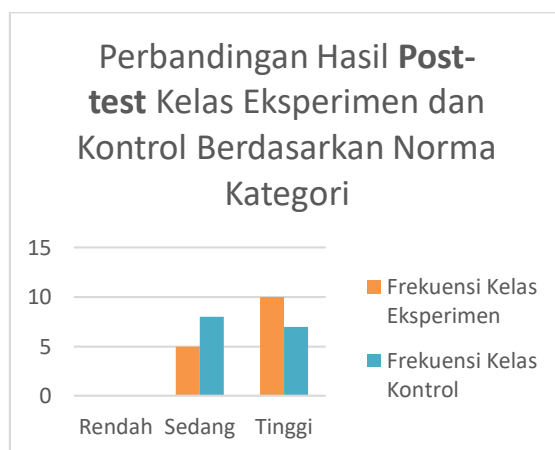
Berdasarkan grafik norma kategori diatas didapati 3 siswa kelas eksperimen dan 1 siswa kelas kontrol yang masuk kedalam kategori nilai rendah, 12 siswa kelas eksperimen dan 14 siswa kelas kontrol yang masuk kedalam kategori nilai sedang, serta 0 siswa dari masing – masing kelas kontrol dan eksperimen yang masuk kedalam kategori nilai tinggi.

Lalu Pemberian *treatment* media pembelajaran audiovisual powtoon dilakukan pada kelas eksperimen dan pemberian *treatment* tidak dilakukan pada kelas kontrol, dimana kegiatan pembelajaran tetap dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran konvensional. Perolehan hasil nilai *post-test* kedua kelas dapat dijabarkan pada grafik dibawah ini.



Gambar 3. Grafik hasil *post-test* kelas eksperimen dan kontrol

Selanjutnya hasil *post-test* kelas eksperimen dan kontrol variabel motivasi belajar siswa disederhanakan menggunakan rumus norma kategori (rendah, sedang tinggi).



Gambar 4. Grafik hasil *post-test* kelas eksperimen dan kontrol berdasarkan norma kategori

Berdasarkan grafik norma kategori diatas terdapat 0 siswa kelas dari masing – masing kelas kontrol dan eksperimen yang masuk kedalam kategori nilai rendah, 5 siswa kelas eksperimen dan 8 siswa kelas kontrol yang masuk kedalam kategori nilai sedang, serta 10 siswa kelas eksperimen dan 7 siswa yang masuk kedalam kategori nilai tinggi.

Kemudian didapati hasil analisis pengaruh media pembelajaran audiovisual *powtoon* terhadap motivasi belajar siswa kelas 3 SDN 05 Grogol dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Perbedaan hasil nilai rata – rata *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol

Kelas	Nilai Rata-rata (pre-test)	Nilai Rata-rata (post-test)	Perbedaan

Eksperimen	76,47	84,67	+10,7%
Kontrol	78,93	81,73	+0,03%

Pada hasil *post-test* kedua kelas didapati peningkatan motivasi belajar yang signifikan pada kelas eksperimen yakni sebesar 10,7%, sedangkan pada kelas kontrol hanya terjadi peningkatan motivasi belajar sebanyak 0,03%.

Selain itu, didapati hasil uji prasyarat analisis dilakukan dengan uji independent t-test terhadap hasil *pretest* dan *posttest* dengan taraf = 5%. Kemudian didapati $t_{hitung} = 3,121$ dan t_{table} dengan $(dk = (n)1)$ diperoleh $t_{table} = 2,084$. Sehingga dapat dinyatakan diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan signifikansi $0.04 < 0.05$ yang menunjukkan menolak H_0 dan menerima H_a diterima. Jadi dapat dinyatakan dalam penelitian ini hipotesis yang diterima ialah terdapat pengaruh pada motivasi belajar siswa kelas 3A saat belajar menggunakan media pembelajaran audiovisual powtoon.

Untuk hasil penilaian lembar observasi guru telah diperoleh hasil persentase penilaian sebesar 71% mengenai video powtoon yang diterapkan oleh siswa dengan keterangan baik. Hal tersebut menyatakan bahwa video powtoon yang disajikan kepada siswa mendapatkan predikat baik atau layak untuk dipergunakan dalam penelitian yang dilakukan kepada siswa kelas 3A SDN 05 Grogol Pagi.

PEMBAHASAN

Sebelum siswa diberikan *treatment* video powtoon, peneliti melakukan penyebaran angket (*pretest*) dihari pertama pada kedua kelas eksperimen dan kontrol guna untuk mengetahui motivasi belajar siswa sebelum diberikannya *treatment* (pada kelas eksperimen). Selanjutnya dihari ketiga peneliti menerapkan penggunaan powtoon pada penyampaian materi menghitung keliling pada bangun datar dalam kegiatan pembelajaran, yakni dengan mengajak siswa menyimak sajian video pembelajaran powtoon yang dilengkapi dengan animasi kartun bergerak yang menarik sebagai hiasan pada sisi – sisi slide video dan animasi bergerak yang menjelaskan cara untuk memperoleh jumlah keliling pada bangun datar sembari rekaman suara peneliti mengisi penjelasan akan animasi menghitung bergerak tersebut.

Siswa pada kelas eksperimen terlihat sangat antusias dan sangat menyimak video yang ditampilkan. Setelah video selesai ditampilkan, peneliti menanyakan “apakah sudah memahami cara menghitung keliling dengan benar?” dan seluruh siswa kelas eksperimen menjawab “sudah buu” dengan suara yang penuh dengan semangat. Lalu saya memberikan soal menghitung keliling pada bangun datar. Setelah +- 1 menit saja anak - anak menjawab dengan serempak jawaban yang benar dari soal yang dikerjakan.

Setelah diberikannya *treatment*, siswa diberikan angket (*posttest*) kembali. Kemudian hasil dari *pretest* dan *posttest* dianalisis. Hasil dari analisis data menunjukkan adanya perbedaan motivasi belajar siswa sesudah diberikannya *treatment*.

Pada hasil *pretest* kelas eksperimen memperoleh hasil nilai rata – rata yang lebih rendah dari kelas kontrol. Untuk hasil *posttest* kedua kelas didapati peningkatan motivasi belajar yang lebih signifikan pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol, disini hasil peningkatan motivasi belajar siswa lebih unggul dibandingkan dengan peningkatan motivasi belajar siswa kelas kontrol.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari data penyebaran angket *pretest* dan *posttest* yang dilakukan kepada kedua kelas, Peneliti memperoleh hasil analisis pada data skor kondisi awal serta akhir kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberikan *treatment*. Didapati nilai rata – rata *post-test* kelas kontrol mengalami peningkatan sebesar 0,03% , dimana persentase tersebut berbanding jauh dengan perolehan nilai rata – rata *post-test* kelas

eksperimen yang mengalami peningkatan lebih signifikan sebesar 10,7%. berdasarkan hasil analisis dari data statistik terhadap data *pretest* dan *post-test* yang dengan melakukan pengujian hipotesis didapatkan $t_{hitung} = 3,121$ dan $t_{table} = 2,084$ dengan keterangan menolak H_0 dan menerima H_a diterima.

Dengan demikian penggunaan media pembelajaran audiovisual *powtoon* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas 3 SDN 05 Grogol Pagi. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil *posttest* yang meningkat lebih signifikan pada kelas eksperimen.

DAFTAR PUSTAKA

- Alberth, D. S. (2020). Jurnal Perseda. *Jurnal Perseda*, Iii(2), 75–79.
- Arianti. (2019). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Didaktika : Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117–134. <https://doi.org/10.30863/Didaktika.V12i2.181>
- Arifin. (2017). *Sederhana Pada Siswa Kelas Iii Dengan Menggunakan Media / Alat Peraga Dari Benda Konkret Maupun Gambar- Konsep-Konsep*. 17(1).
- Astuti, N., Wahudi, & Ngatman. (2016). Penerapan Pendekatan Realistic Mathematics Seduction Dengan Media Konkret Dalam Peningkatan Pembelajaran Pecahan Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri Kajoran 2. *Jurnal Didaktika Dwija Indria*, 4(3.1), 296–303.
- Astuti, R. (2017). *Pendekatan Kontekstual Pada Pecahan Di Sd*. 2(2), 61–74.
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas Iv Sd. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56. <https://doi.org/10.15294/Kreano.V10i1.18534>
- Fujiyanto, A., Jayadinata, A. K., & Kurnia, D. (2016). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Antarmakhluk Hidup. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 841–850. <https://doi.org/10.23819/Pi.V1i1.3576>
- Kania, N. (2018). Alat Peraga Untuk Memahami Konsep Pecahan. *Jurnal Theorems*, 2(2), 1–12. <https://www.jurnal.unma.ac.id/index.php/th/article/view/699>
- Maharani, S., & Bernard, M. (2018). *Analisis Hubungan Resiliensi Matematik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Materi Lingkaran*. 1(5), 819–826.
- Manurung, A. S. (2018). Konsep Luas Pada Bangun Datar Bagi Guru Kelas V Di Sd Pelita 2 , Jakarta Barat. *Jurnal Abdimas*, 4(2).
- Manurung, A. Supriyanto. (2016). *Pelatihan arimatika Bagi Ibu-Ibu (Orang Tua Siswa) Di Yayasan Perguruan Birrul Waalidain*. 1–16.
- Manurung, S. A. (2019). Penggunaan Alat Peraga Dakota Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Kpk Dan Fpb Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri Duri Kepa 03 Jakarta Barat. *Dinamika Sekolah Dasa*, 10(9), 1–10.
- Marta Dwi, A. A. (2018). *Pengembangan Multimedia Interaktif Powtoon Pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Kebijakan Moneter Untuk Siswa Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 1 Singosari*. 11(1), 71–79.
- Mujazi. (2020). Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Indonesia Sosial Sains*, 1(September), 132–141.
- Mujazi, Pandu, F. B., & Ayu, I. (2020). *Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Covid-1*. 263–268.
- Mujazi, Wahyuningrum, S., Hardiyanti, R. P., Octaveny, L., Pardede, E., & Putri, R. R. (2020). *Pengaruh Kompetensi Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. 367–374.
- Ningrum, Mujazi, Dea, Nada, R. (2020). Inovasi Belajar Daring Pada Masa Pandemi. ... *Dan Multi Disiplin* ..., 190–194. <https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/snip/article/view/26>

- 4355 *Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar – Cintya Amelia, Albert Supriyanto Manurung*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2848>
- Nur'aini, I. L., Harahap, E., Badruzzaman, F. H., & Darmawan, D. (2017). Pembelajaran Matematika Geometri Secara Realistik Dengan Geogebra. *Matematika*, 16(2), 1–6. <https://doi.org/10.29313/Jmtm.V16i2.3900>
- Nurraita, T. (2018). Development Of Circle Learning Media To Improve Student Learning Outcomes. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Nuzilatus, R. (2020). *Penggunaan Media Pembelajaran*. 91.
- Pradilasari, L., Gani, A., & Khaldun, I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Sma. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(1), 9–15. <https://doi.org/10.24815/Jpsi.V7i1.13293>
- Ratnawati, S. (2020). *Pengembangan Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Pembelajaran E-Learning Terhadap Kesiapan Belajar Siswa Di Rumah*. 265–271.
- Rosidi. (2018). Materi Matematika Kelas 3 Bab 7 Keliling, Luas, Dan Simetri Pada Bangun Datar Serta Volume Dalam Satuan Tidak Bak. *Materi Matematika Kelas 3 Bab 7, D*.
- Sadat, P. A., Handayani, S., & Kurniawan, M. (2020). Disiplin Kerja Dan Motivasi Terhadap Kinerja Karyawan. *Inovator*, 9(1), 23. <https://doi.org/10.32832/Inovator.V9i1.3014>
- Septianto, W., & M.K., U. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Elektronik. *Jurnal Pendidikan Vokasional Teknik Mesin*, 5, 175–182.
- Suhendra, I., Enawaty, E., & Melati, H. A. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Powtoon*. 1–8.
- Susanto, R., & Sofyani, N. (2019). Analisis Keterkaitan Kecerdasan Emosional (Emotional Quotient) Dan Ketahananmalangan (Adversity Quotient) Dalam Pembentukan Motivasi Belajar Siswa Kelas Va Di Sekolah Dasar Negeri Jelambar Baru 01. *Jurnal Dinamika Sekolah Dasar*, 1(1), 1–13. <https://journal.pgsdipunj.com/index.php/Dinamika/Article/View/96>