

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
BERBASIS AUDIOVISUAL *POWTOON* UNTUK MENSTIMULASI  
MINAT DAN MOTIVASI BELAJAR**



**Oleh: Naila Husna Ramadhana  
NIM: 21204081009**

**TESIS**

Diajukan Kepada Program Magister (S2)  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SunanKalijaga Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh  
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**YOGYAKARTA  
2023**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Naila Husna Ramadhana, S.Pd.

NIM : 21204081009

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian karya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sebelumnya.

Yogyakarta, 22 Mei 2023  
Saya yang menyatakan,



Naila Husna Ramadhana, S.Pd  
NIM. 21204081009

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## SURAT PERNYATAAN BERHIJAB

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Naila Husna Ramadhana, S.Pd.

NIM : 2120408100

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Dengan ini saya menyatakan tidak akan menuntut (atas foto dengan menggunakan jilbab dalam Ijazah Strata II (S2) saya kepada pihak:

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Jika suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak Ijazah tersebut karena penggunaan jilbab. Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Terima kasih.

Yogyakarta, 22 Mei 2023

Saya yang menyatakan,



Naila Husna Ramadhana, S.Pd  
NIM. 21204081009

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Naila Husna Ramadhana, S.Pd  
NIM : 21204081009  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika kemudian terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 14 Mei 2023  
Saya yang menyatakan,



Naila Husna Ramadhana, S.Pd  
NIM. 21204081009

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan  
Keguruan UIN Sunan Kalijaga  
Yogyakarta

*Assalamu 'alaikum wr.wb*

Setelah melaksanakan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS AUDIOVISUAL POWTOON UNTUK MENSTIMULASI MINAT DAN MOTIVASI BELAJAR.**

Yang ditulis oleh:

Nama : Naila Husna Ramadhana, S.Pd

NIM : 21204081009

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diajukan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

*Wassalamu 'alaikum, wr.wb*

Yogyakarta, 22 Mei 2023  
Pembimbing



**Prof. Dr. Hj. Erni Munastiwi, MM**  
**NIP. 19570918199303200**



## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1335/Un.02/DT/PP.00.9/05/2023

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS AUDIOVISUAL POWTOON UNTUK MENSTIMULASI MINAT DAN MOTIVASI BELAJAR

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : NAILA HUSNA RAMADHANA, S.Pd.  
Nomor Induk Mahasiswa : 21204081009  
Telah diujikan pada : Selasa, 30 Mei 2023  
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Prof. Dr. Hj. Erni Munastiwi, MM.  
SIGNED

Valid ID: 6482958a5cc5b



Penguji I

Dr. Siti Fatonah, S.Pd., M.Pd  
SIGNED

Valid ID: 648987747710c



Penguji II

Dra. Hj. Endang Sulistyowati, M.Pd.I.  
SIGNED

Valid ID: 6486a279b7673



Yogyakarta, 30 Mei 2023

UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 648a6a3d18b79

## MOTTO

“MALAS HANYA MEMBUAT SESEORANG BERHENTI MENUJU SUKSES, MAKA DARI ITU JANGANLAH TERBUAI KARENA AKAN MEMBUATMU BERADA DALAM KETERPURUKAN, TERUSLAH BERINOVASI SEHINGGA MENEBAR MANFAAT”



**PERSEMBAHAN**

**Tesis ini peneliti persembahkan kepada:**

**Almamater**

**Program Magister (S2)**

**Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

**Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**Universitas Islam Negeri**

**Sunan Kalijaga**

**Yogyakarta**



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA



## PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman Transliterasi Arab-Latin yang digunakan dalam penulisan tesis ini adalah Pedoman transliterasi yang merupakan hasil Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Di bawah ini daftar huruf-huruf Arab dan transliterasinya dengan huruf latin.

### A. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ṡa	Ṡ	Es (dengan titik di atas)
ج	Ja	J	Je
ح	Ḥa	Ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Ḍal	Ḍ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Za	Z	Zet
س	Sa	S	Es
ش	Sya	SY	Es dan Ye
ص	Ṣa	Ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍat	Ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	Ṭ	Te (dengan titik di bawah)

ظ	Za	Z	Zet (dengan titik di bawah)
ع	'Ain	'	Apostrof Terbalik
غ	Ga	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qa	Q	Qi
ك	Ka	K	Ka
ل	La	L	El
م	Ma	M	Em
ن	Na	N	En
و	Wa	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

## B. Konsonan Rangkap Karena Syaddah ditulis Rangkap

متعددة	ditulis	muta'addidah
عدة	ditulis	iddah

## C. Ta' Marbutah

1. Bila dimatikan ditulis h

هبة	ditulis	Hibbah
جزية	ditulis	jizyah

(ketentuan ini tidak diperlakukan terhadap katakata Arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti shalat, zakat, dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya).

Bila diikuti dengan kata sandang "al" serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan h.

كرامة الأولياء	ditulis	karamah alauliya'
----------------	---------	-------------------

2. Bila *ta' marbutah* hidup atau dengan harkat, fathah, kasrah, dan dammah ditulis t.

زكاة الفطر	ditulis	zakatul fitri
------------	---------	---------------

#### D. Vokal Pendek

( - )	Fathah	A
( ' )	Kasrah	I
( = )	Dammah	U

#### E. Vokal Panjang

Fathah + alif جا هلية	ditulis	a jahiliyyah
fathah + ya' mati تنسى	ditulis	a tansa
kasrah + ya' mati كريم	ditulis	i karim
dammah + wawu mati فروض	ditulis	u furud

#### F. Vokal Rangkap

Fathah + ya mati بينكم	ditulis	ai bainakum
fathah + wawu' mati قول	ditulis	ai qaulum

#### G. Vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata Dipisahkan dengan Apostrof

الانتم	ditulis	a'antum
اعددت	ditulis	u'iddat
لئن شكرتم	ditulis	la'in syakartun

#### H. Kata Sandang Alif + Lam

1. Bila diikuti huruf *Qamariyyah* maka ditulis dengan menggunakan hurufawal “al”

القرآن	ditulis	<i>al-Qur'ān</i>
القياس	ditulis	<i>al-Qiyās</i>

2. Bila diikuti Huruf Syamsiyah ditulis dengan menggandakan huruf syamsiyyah yang mengikutinya. Serta menghilangkan huruf I (el) nya.

السماء	ditulis	<i>as-sama'</i>
الشمس	ditulis	<i>as-syams</i>

#### I. Penulisan Kata-kata dalam Rangkaian Kalimat

ذوى الفروض	ditulis	<i>ẓawī al-furūd</i>
هل السنة	ditulis	<i>ahl as-sunnah</i>

## ABSTRAK

**NAILA HUSNA RAMADHANA. 21204081009.** *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Audiovisual Powtoon Untuk Menstimulasi Minat dan Motivasi Belajar.* Tesis. Yogyakarta: Magister Pendidik Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023.

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan kurangnya minat serta motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran matematika serta tidak adanya kesadaran dan kreativitas pendidik untuk memberikan media yang interaktif. Berdasarkan analisis peneliti pembelajaran matematika dianggap memiliki peminat yang rendah, hasil belajar yang menduduki peringkat bawah, serta metode mengajar yang kurang menarik perhatian peserta didik. Sehingga peserta didik kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran matematika karena didasari oleh media pembelajaran yang kurang kreatif. Tujuan penelitian ini yaitu untuk 1) menghasilkan media pembelajaran matematika berupa media audiovisual, 2) menguji kelayakan media pembelajaran matematika berbasis audiovisual *Powtoon*, 3) Mengukur minat dan motivasi Peserta terhadap pembelajaran matematika.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development menggunakan model ADDIE. 1) Analysis, merupajan tahaan awal yaitu melakukan analisis kerja, analisis kebutuhan peserta didik, dan analisis kurikulum. 2) Design, menyusun draft media menggunakan *Powtoon* serta penyusunan draft instrumen. 3) development, kegiatan pengembangan produk yaitu proses penyempurnaan produk, dan juga penilaian yang diujikan kepada ahli media dan ahli materi. 4) Implementation, menerapkan media audiovisual *Powtoon* kepada peserta didik. 5) Evaluation, hasil keseluruhan dari pengembangan produk, penerapan dan minat serta motivasi peserta didik. Subjek penelitian kelas IV dengan jumlah 25 peserta didik. Uji validasi berjumlah 2 dosen yaitu dosen ahli materi dan ahli media.

Penelitian ini menunjukkan bahwa, 1) Media pembelajaran matematika berbais audiovisual *Powtoon* dikemas dalam bentuk video animasi yang terdiri dari materi tentang pecahan serta contoh pembahasan soal. 2) Media Audiovisual *Powtoon* yang dikembangkan dinilai layak untuk digunakan sebagai salah satu media alternatif untuk pembelajaran matematika berdasarkan penilaian oleh ahli materi sebesar 94%, ahli media sebesar 73,75%, respon pendidik 91,6% dan respon peserta didik sebesar 94,4%. 3) Media pembelajaran matematika berbasis audiovisual *Powtoon* ini dapat menstimulasi minat dan motivasi peserta didik dengan dibuktikannya dari uji paired sample yang diperoleh hasil dari minat yaitu nilai sig.2 sebesar  $0,000 < 0,05$  dan hasil uji paired dari motivasi yaitu nilai sig.2 sebesar  $0,000 < 0,05$ . Maka berarti  $h_a$  diterima dan  $h_0$  ditolak. Artinya terdapat pengaruh dari media audiovisual *Powtoon* terhadap minat dan motivasi belajar peserta didik.

**Kata Kunci:** Pengembangan Media Pembelajaran, Audiovisual, *Powtoon*, Minat dan Motivasi

## ABSTRACT

**NAILA HUSNA RAMADHANA. 21204081009.** *Development of Powtoon Audiovisual Based Mathematics Learning Media to Stimulate Learning Interest and Motivation.* Thesis. Yogyakarta: Master of Teacher Educator Madrasah Ibtidaiyah. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training at Sunan Kalijaga State Islamic University (UIN) Yogyakarta, 2023.

This research was motivated by the lack of interest and motivation of students in participating in mathematics learning and the absence of educators' awareness and creativity to provide interactive media. Based on the researchers' analysis, mathematics learning is considered to have low interest, learning outcomes that are ranked bottom, and teaching methods that do not attract the attention of students. So that students are less enthusiastic in participating in mathematics learning because it is based on learning media that is less creative. The purpose of this study is to 1) produce mathematics learning media in the form of audiovisual media, 2) test the feasibility of *Powtoon's* audiovisual-based mathematics learning media, 3) measure participants' interest and motivation towards mathematics learning.

This research uses research and Development method using ADDIE model. 1) Analysis, which is the initial explanation of conducting work analysis, analysis of student needs, and curriculum analysis. 2) Design, compile media drafts using *Powtoon* and draft instruments. 3) Development, product development activities, namely the process of product improvement, and also assessments that are tested to media experts and material experts. 4) Implementation, applying *Powtoon* audiovisual media to students. 5) Evaluation, the overall results of product development, application and interest and motivation of students. The subjects of class IV research with a total of 25 learners. The validation test amounted to 2 lecturers, namely lecturers, material experts and media experts.

This research shows that, 1) *Powtoon's audiovisual mathematics learning media* is packaged in the form of animated videos consisting of material about fractions and examples of problem discussions. 2) *Powtoon Audiovisual Media* developed is considered worthy to be used as one of the alternative media for mathematics learning based on assessment by material experts by 94%, media experts by 73.75%, educator responses by 91.6% and student responses by 94.4%. 3) Media *Powtoon's* audiovisual-based mathematics learning can stimulate the interest and motivation of students by proving it from the paired sample test obtained from interest, namely the value of sig.2 of  $0.000 < 0.05$  and the paired test results of motivation, namely the value of sig.2 of  $0.000 < 0.05$ . Then it means that  $H_0$  is accepted and  $H_a$  is rejected. This means that there is an influence of *Powtoon* audiovisual media on the interest and motivation of students.

**Keywords:** Learning Media Development, Audiovisual, *Powtoon*, Interest and Motivation

## KATA PENGANTAR

Puji serta syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan karunianya kepada saya, syukur “Alhamdulillah” berkatnyalah nikmat yang dapat saya rasakan tak terhingga, kesehatan, keilmuan, serta kesempatannya kepada saya untuk dapat menyusun tesis ini.

Tesis yang saya tulis ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Audiovisual *Powtoon* Untuk Menstimulasi Minat dan Motivasi Belajar” yang disusun untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat guna mendapatkan gelar Magister Pendidikan (M.Pd) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Selama penulisan tesis ini, penulis banyak menemukan kesulitan dan rintangan karena keterbatasan kemampuan penulis. Namun, berkat bimbingan do’a dari orang tua dan arahan dari dosen pembimbing, bantuan serta motivasi dari teman-teman seperjuangan, tesis ini dapat saya selesaikan. Dengan kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak/Ibu/Sdr:

1. Prof. Dr. Phil Al Makin, S.Ag., M.A. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Dekan fakultas Ilmu tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta jajarannya.

3. Dr. Siti fatonah, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Dr. Aninditya Sri Nugraheni, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Prof. Dr. Abdul Munip, S.Ag., M.Ag. selaku Penasehat Akademik UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
6. Prof. Dr. Hj. Erni Munastiwi, MM. selaku Pembimbing Tesis.
7. Segenap dosen dan civitas akademik Prodi PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
8. Supian Noor S.Pd.I selaku Kepala Sekolah ibu Dini Rahma Fajriati selaku ibu yang mendampingi dalam kelas terimakasih telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di MIN II Hulu Sungai Selatan Kalimantan Selatan.
9. Teruntuk pahlawan tanpa tanda jasa, pelindung disaat suka dan duka, pejuang terhebat yang tak pernah lelah berdo'a, mereka adalah harta yang paling berharga yaitu orang tua saya, Abah Saipurrahman Abdi dan Mama Azizatul Milah nama indah mereka yang akan selalu penulis sebut dalam do'a, yang selalu memberikan *support* baik berupa materi maupun non materi sehingga penulis bisa menjadi seperti ini. Serta adik tercinta yang selalu memberikan keceriaan yang bernama Muhammad Herzi Al-dziad yang selalu kaka sayangi.



10. Teruntuk keluarga besar dari pihak Ayah dan pihak Ibu yang selalu mendoakan, para sepupu yang selalu memberikan semangat yang tidak ada habisnya.
11. Teruntuk teman tersayangku Lisa, Yayah, Salmah, dan Mila, terimakasih karena selalu bersama sampai detik ini.
12. Teruntuk teman-teman Magister PGMI-A 2021, dan terkhususnya *team* tanjakan yang telah menjadi keluarga, teman diskusi, dan sharing selama penulis menempuh studi di Yogyakarta.
13. Semua teman-teman yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu terimakasih atas pelajaran hidup dan bantuannya, semangat merakit cita dan asa untuk masa depan yang akan datang.

Akhir kata, semoga degan terselesaikannya tesis ini, dapat menambah khasanah dan keilmuan dalam dunia pendidikan. Karena penulis menyadari adanya kekurangan dan kehilafan dalam tesis ini. Oleh karena itu saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat penulis butuhkan demi menjaga dan memperbaiki tesis ini, agar mampu menjadi karya ilmiah yang baik dan bermanfaat.

Yogyakarta, Mei 2023  
Saya yang menyatakan,

Naila Husna Ramadhana, S.Pd  
NIM. 21204081009

## DAFTAR ISI

<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>i</b>
<b>SURAT PERNYATAAN BERHIJAB.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME .....</b>	<b>iii</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING.....</b>	<b>iv</b>
<b>PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xiii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xx</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian .....	8
E. Kajian Pustaka.....	9
F. Kerangka Teori .....	12
G. Sistematika Pembahasan .....	41
<b>BAB II METODE PENELITIAN.....</b>	<b>42</b>
A. Model Pengembangan.....	42
B. Prosedur Pengembangan .....	43
C. Subjek Penelitian.....	47
D. Tempat dan Waktu Penelitian .....	47
E. Desain Uji Coba Produk .....	47
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	48
G. Teknik Analisis Data.....	60

<b>BAB III HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>67</b>
A. Hasil Pengembangan Produk .....	67
B. Hasil Uji Kelayakan Produk .....	78
C. Revisi Produk .....	87
D. Hasil Efektivitas Media <i>Powtoon</i> .....	89
E. Analisis Hasil Produk Akhir .....	97
F. Keterbatasan Penelitian .....	99
<b>BAB IV KESIMPULAN.....</b>	<b>100</b>
A. Kesimpulan .....	100
B. Saran.....	102
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>104</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>110</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>133</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bentuk Pecahan .....	38
Gambar 1.2 Garis Bilangan .....	39
Gambar 2.1 Langkah-langkah Metode R&D Model ADDIE.....	43
Gambar 3.1 Tampilan Powtoon.....	71
Gambar 3.2 Tampilan Background .....	72
Gambar 3.3 Tampilan Percakapan.....	73
Gambar 3.4 Tampilan Penjelasan Materi .....	74
Gambar 3.5 Tampilan Latihan dan Contoh Soal .....	75
Gambar 3.6 Tampilan Penutup .....	76
Gambar 3.7 Penerapan Produk Kepada Peserta Didik .....	77



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tahap Perkembangan Kognitif Piaget.....	15
Tabel 2.1 Aspek Penilaian Ahli Materi .....	47
Tabel 2.2 Aspek Penilaian Ahli Media.....	48
Tabel 2.3 Kriteria Media Pembelajaran Berdasarkan Kualitas .....	49
Tabel 2.4 Lembar Daftar Wawancara.....	51
Tabel 2.5 Kisi-kisi instrument validasi materi.....	52
Tabel 2.6 Kisi-kisi instrument validasi media .....	52
Tabel 2.7 kisi-kisi instrument respon pendidik .....	52
Tabel 2.8 Angket Respon Peserta Didik.....	53
Tabel 2.9 Indikator Minat Belajar Matematika .....	54
Tabel 2.10 Indikator Motivasi Belajar Matematika.....	55
Tabel 2.11 Hasil Validitas Angket Minat .....	58
Tabel 2.12 Hasil Validitas Angket Motivasi .....	58
Tabel 2.13 Kategori Penilaian Skala Likert Angket.....	61
Tabel 2.14 Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi .....	62
Tabel 2.15 Kategori Penilaian Skala Guttman .....	63
Tabel 2.16 Kategori dan Skor Butir Angket Minat dan Motivasi .....	64
Tabel 2.17 Ketentuan Uji Normalitas .....	64
Tabel 2.18 Ketentuan Uji Homogenitas .....	65
Tabel 3.1 Storyboard Video <i>Powtoon</i> .....	70
Tabel 3.2 Penilaian Ahli Media .....	78
Tabel 3.3 Penilaian Ahli Materi .....	80
Tabel 3. 4 Hasil angket respon pendidik .....	82
Tabel 3. 5 Respon Uji Coba Peserta Didik.....	84
Tabel 3.6 Respon Peserta Didik Uji Coba Lapangan .....	86
Tabel 3.7 Nilai Pre-test Minat .....	89
Tabel 3.8 Nilai Post-test Minat.....	90
Tabel 3. 9 Nilai Pre-test Motivasi.....	93
Tabel 3.10 Nilai Post-test Motivasi .....	94



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Peran teknologi sangat penting dalam pendidikan untuk mewujudkan kesejahteraan dalam masyarakat. Akan tetapi, kenyataannya di lapangan banyak dijumpai kesenjangan dalam bidang pendidikan. Kesenjangan tersebut terdapat pada hasil belajar matematika yang selalu menduduki peringkat bawah, alat-alat belajar matematika yang tidak memadai, metode mengajar yang kurang menarik perhatian siswa, serta kurangnya media yang menarik dalam pembelajaran matematika. Permasalahan lainnya juga terdapat pada persepsi matematika merupakan bidang studi yang sering dianggap sulit oleh para peserta didik, yang mana ciri khas matematika ialah objeknya yang abstrak sehingga sebagian peserta didik mengalami kesulitan dalam belajar matematika.

Melalui pemaparan diatas dapat diketahui bahwa dengan kurangnya minat serta motivasi peserta didik dalam belajar dikarenakan pendidik kurang mempunyai kreativitas dan terlalu monoton dalam mengajar. Apalagi dengan mata pelajaran matematika sesuai penjelasan diatas kebanyakan peserta didik susah untuk memahami pembelajaran, karena karakteristik matematika yang bersifat abstrak.<sup>1</sup> Sehingga peserta didik kurang tertarik untuk mengikuti

---

<sup>1</sup> Muh Idris Jafar, Rahmawati Patta, and Hasbi Rauf, "Penerapan Pendekatan Realistik Bersetting Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Inp 6/75 Manurunge Watampone Kab. Bone," *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan* 2, no. 2 (2018) h.11

pembelajaran. menurut supatmono<sup>2</sup> ada beberapa faktor penyebab dimana siswa kurang memiliki minat serta motivasi dalam belajar matematika yaitu faktor budaya, sistem pendidikan, system penilaian, orangtua atau keluarga, sifat bidang studi, serta faktor guru yang merupakan komponen utama dalam proses pendidikan. Metode yang digunakan guru dalam mengajar terkadang tidak sesuai dengan perkembangan siswa.

Menurut Suwarsono dalam bukunya supatmono<sup>3</sup> dijelaskan bahwa dari beberapa penelitian, faktor pendidiklah yang sering dianggap menjadi penyebab paling penting mengapa banyak siswa memiliki minat rendah pada matematika. Permasalahan ini juga diperkuat melalui observasi serta wawancara dengan guru kelas IV di MIN II Hulu Sungai Selatan yang menyatakan bahwa pada pembelajaran matematika kebanyakan pendidik kurang memakai media sebagai alat penunjang pembelajaran. Kebanyakan pendidik hanya memakai media yang sudah ada tanpa ingin berinovasi sendiri sehingga dapat memberikan media sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pendidik seharusnya memiliki kemampuan untuk mengetahui, memahami dan mampu untuk menggunakan teknologi.<sup>4</sup> Padahal pada dasarnya pesatnya perkembangan teknologi dilandaskan dengan perkembangan matematika diberbagai bidang.

---

<sup>2</sup> Catur Supatmono, *Matematika Asyik: Asyik Mengajarnya, Asyik Belajarnya* (Jakarta: Grasindo, 2009).h.1-3

<sup>3</sup> Ibid.h.3

<sup>4</sup> Hussin A. Rothan and Siddappa N. Byrareddy, "The Epidemiology and Pathogenesis of Coronavirus Disease (COVID-19) Outbreak," *Journal of Autoimmunity* 109).



Matematika diberikan kepada siswa dari mulai Sekolah Dasar tidak luput dari perannya untuk membekali peserta didik dalam berpikir logis dan kritis.<sup>5</sup> Pembelajaran matematika diasumsikan sebagai mata pelajaran yang mempunyai peranan yang rasional, kritis dan cermat.<sup>6</sup> Matematika merupakan ilmu umum yang mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu untuk mengembangkan daya pikir manusia dan mendasari perkembangan teknologi modern.<sup>7</sup> Maka untuk meningkatkan minat serta motivasi belajar peserta didik terhadap pelajaran matematika banyak faktor yang harus dibenahi.

Faktor-faktor yang harus diperhatikan dalam pembelajaran adalah memiliki strategi pembelajaran yang sesuai dengan psikologi siswa, kemampuan dan perkembangan intelektual siswa sekolah dasar, pemilihan materi yang tepat, ketersediaan sumber daya, materi pembelajaran yang sesuai, metode pembelajaran yang menyesuaikan dengan perkembangan zaman, serta pemilihan media pembelajaran yang tepat.<sup>8</sup> Penting bagi pendidik untuk mengetahui penggunaan media dalam meningkatkan keterampilan belajar peserta didik.<sup>9</sup> Dalam menggunakan media pembelajaran kondisi peserta didik juga harus di perhaikan, baik dari segi kebutuhan maupun kemampuannya, sehingga perlu

---

<sup>5</sup> Awaluddin Muin and Sitti Hajar, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD," *JPPSD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 2, no. 4 (2022): 342–351,

<sup>6</sup> Elda Fitria Ningsih and Kiky Chandra Silvia Angraini, "Pengembangan Media Powtoon Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Di MI Tarbiyatul Falahiyah," *Journal of Instructional and Development Researches* 2, no. 4 (August 31, 2022).hlm.135

<sup>7</sup> Mashuri Sufri, *Media Pembelajaran Matematika* (CV BUDI UTAMA, 2019).hlm.1

<sup>8</sup> Muin and Hajar, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD."hlm. 342

<sup>9</sup> Luh Ayu Novi Ardaningsih and Ni Luh Putu Era Adnyayanti, "The Use of Powtoon as the Learning Media in Teaching English in Elementary School," *JoES: Journal of Education Study* 2, no. 1 (2022): 105–110. h.106

kecermatan dalam memilih media.<sup>10</sup>Media pembelajaran merupakan alat yang wajib dalam dunia Pendidikan, dimana alat tersebut harus sesuai dengan berkembangnya zaman sekarang. Seperti media yang disajikan dalam berbagai bentuk dengan waktu yang relative cepat.<sup>11</sup>

Media pembelajaran juga harus sesuai dengan kemajuan dari teknologi, pembelajaran berbasis teknologi sangat diperlukan yang mana pembelajaran berbasis teknologi ini diharapkan mampu mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi peserta didik saat proses pembelajaran<sup>12</sup> terutama pembelajaran matematika. Media pembelajaran yang sesuai dengan abad 21 saat ini adalah media yang berbasis digital yaitu media yang berbentuk video animasi. Inovasi dan kreatifitas merupakan bukti dari meningkatnya kualitas pembelajaran seperti pemanfaatan media pembelajaran berbentuk *audiovisual* ialah aplikasi *Powtoon*. Aplikasi *Powtoon* ini memiliki keunggulan seperti mampu merangsang otak, sehingga otak dapat berfungsi dengan optimal. *Powtoon* merupakan media layanan pembuatan persentasi online dengan beberapa fitur animasi yang sangat menarik seperti animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup, dari fitur tersebut membuat pengaturan timeline menjadi sangat mudah dipahami.

---

<sup>10</sup> Aulia Gita Dyani, "Pengembangan Media Kotak Belajar Ajaib (KOBELA) Pada Materi Sumber Daya Alam Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 019 Bangkinang Kota Kabupaten Kampar" (UIN Sultan Syarif, 2019).hlm. 1

<sup>11</sup> Martini, "Pengembangan Media *Audiovisual* Dalam Pembelajaran Seni Kriya Trimatra Bagi Mahasiswa Program Studi PGMI UMI Makassar," *Jurnal Ilmiah Islamic Resources FAI UMI* 12, no. 35 (2015): 676–687.

<sup>12</sup> Erni Munastiwi, "The Comparison on 21st Century Skills of Early Childhood in Four Schools in Yogyakarta," *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak* 7, no. 1 (2021): 39–52,.71-04. hlm. 40

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, serta membangkitkan motivasi belajar. Di samping itu, penggunaan media pembelajaran sangat penting karena secara langsung dapat menyingkat waktu.<sup>13</sup> Penerapan media dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh pada perkembangan peserta didik, maka pendidik harus mempertimbangkan siswa sesuai dengan kebutuhan dan kemampuannya, karena faktor-faktor tersebut menjadi pokok media pembelajaran. tanpa memperhatikan perkembangan anak atau tingkat daya berpikirnya, pendidik akan kesulitan untuk mencapai kesuksesan dalam mencapai tujuan pembelajaran.<sup>14</sup> Salah satu bentuk keberhasilan dalam mengaush anak dalam memberdayakan anak untuk belajar adalah menumbuhkan minat serta motivasinya dalam belajar.<sup>15</sup> Maka melalui Media diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

Minat belajar sendiri di pengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan juga eksternal.<sup>16</sup> Faktor internal merupakan sesuai keinginan belajar dalam diri siswa sendiri, faktor eksternal berasal dari metode pembelajaran yang kurang menarik, atau kurang tepat saat melakukan kegiatan pembelajaran agar tidak membangkitkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, pendidik harus mampu membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Minat

---

<sup>13</sup> Ina Magdalena et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi," *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains* 3, no. 2 (2021): 312–325.hlm 315

<sup>14</sup> Abdul Haris Pito, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an," *Andragogi Jurnal Diklat Teknis* 6, no. 2 (2018): 97–117. hlm102

<sup>15</sup> Erni Munastiwi, "Colorful Online Learning Problem of Early Childhood Education During the Covid-19 Pandemic," *Al-Ta lim Journal* 27, no. 3 (2020): 227–235. h. 232

<sup>16</sup> Slameto, "*Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*" (Jakarta: Rineka Cipta, 2013).hlm.54

sendiri merupakan perasaan suka dan ketertarikan terhadap sesuatu atau suatu kegiatan, tanpa paksaan.<sup>17</sup> Seseorang yang memiliki minat pada sesuatu akan memperhatikan pembelajaran secara konsisten tanpa ada yang menyuruh.

Pendidik merupakan pusat bagi pembelajaran, pendidik merupakan komponen yang berhubungan langsung dengan peserta didik. Maka dari itu, pendidik tidak hanya memiliki tugas untuk menyampaikan pelajaran tetapi juga menumbuhkan dorongan motivasi kepada peserta didik. Pendidik harus mampu menciptakan konten pembelajaran yang menarik di dalam kelas sehingga siswa dapat fokus dalam belajar. Salah satunya adalah penggunaan media yang sesuai dan menarik selama pembelajaran. Maka dari itu dibutuhkanlah sebuah media yang akan memstimulasi minat serta memotivasi mereka dalam belajar matematika. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti memuat judul tentang **“Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Audiovisual Powtoon Untuk Menstimulasi Minat dan Motivasi Belajar”**

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis audio-visual *Powtoon* untuk menstimulasi minat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pembulatan pecahan kelas IV Madrasah Ibtidaiyah ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis audio-visual pada mata pelajaran matematika materi pembulatan pecahan kelas IV Madrasah Ibtidaiyah ?

---

<sup>17</sup> Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013). hlm. 121

3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran berbasis audio-visual *Powtoon* dalam menstimulasi minat dan motivasi belajar siswa yang digunakan pada mata pelajaran matematika materi pembulatan pecahan kelas IV Madrasah Ibtidaiyah ?

### C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *audiovisual Powtoon* pada mata pelajaran matematika kelas IV, khususnya pada materi pembulatan pecahan. Serta memberikan stimulus untuk meningkatkan ketertarikan siswa pada pelajaran matematika. Berikut tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis audiovisual *Powtoon* sebagai media pembelajaran siswa pada mata pelajaran matematika materi penaksiran pecahan kelas IV Madrasah Ibtidaiyah .
2. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis audiovisual *Powtoon* pada mata pelajaran matematika materi penaksiran pecahan kelas IV Madrasah Ibtidaiyah.
3. Untuk mengetahui bagaimana efektifitas pengembangan media pembelajaran *audiovisual Powtoon* sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi minat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi penaksiran pecahan

## **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dapat memberikan serta menambah bahan ajar yang dapat menjadi acuan atau referensi dalam kegiatan belajar.

### **1. Secara Praktis**

#### **a. Bagi Guru**

Bagi guru penelitian ini dapat memberikan hasil penelitian serta pengembangan bahan ajar untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar matematika kelas IV dengan materi Penaksiran pecahan.

#### **b. Bagi Siswa**

Bagi siswa sebagai sarana belajar yang dapat memberikan motivasi tinggi dalam belajar terkhusus pada mata pelajaran Matematika.

#### **c. Bagi Sekolah**

Bagi Sekolah Madrasah, membantu untuk menjadi bahan pertimbangan dalam menentukan bahan ajar dan juga memberikan pembelajaran yang berkualitas serta dapat membentuk peserta didik menjadi peserta didik yang unggul, juga diharapkan dapat memotivasi para guru untuk selalu memperkaya bahan ajar.

### **2. Secara Teoritis**

Sebagai pengembangan ilmu Pendidikan guru Madrasah Ibtidaiyah, ilmu kependidikan secara umum, dan juga secara khusus memberikan contoh Langkah-langkah praktis dan sistematis bagi pengembangan bahan ajar berbasis audiovisual untuk meningkatkan efektivitas belajar peserta didik.

## E. Kajian Pustaka

Peneliti	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Izomi Awalia, Aan S. Pamungkas dan Trian P. Alamsyah. <sup>18</sup>	<i>Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD</i>	hasil dari penelitian yaitu skor yang diperoleh dari validasi ahli sebesar 88% yang masuk pada kategori “sangat layak” sedangkan untuk kepraktisan media berada pada persentase 93,33% yang masuk pada kategori “sangat layak”, skor yang diperoleh melalui respon siswa sebesar 94,73% yang termasuk pada kategori “sangat praktis” untuk skor pada post test sebesar 76,14% yang masuk pada kategori “baik” penggunaan media pembelajaran animasi <i>Powtoon</i> dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik	• Media Animasi <i>Powtoon</i>	• Materi Matematika

<sup>18</sup> Izomi Awalia, Aan Subhan Pamungkas, and Trian Pamungkas Alamsyah, “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas IV SD,” *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif* 10, no. 1 (June 19, 2019): 49–56

Lisda Raihanati, Ujang Jamaludin, M. Taufik. <sup>19</sup>	<i>Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV</i>	hasil dari validasi media dengan persentase 84% yang masuk pada kategori “sangat layak” dan dari hasil ahli materi didapatkan persentase sebesar 82% yang masuk pada kategori “sangat layak” serta respon peserta didik mendapatkan persentase 96,7% yang masuk pada kategori “sangat layak”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Media Animasi Powtoon</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mata Pelajaran</li> </ul>
Maela Saskia Putri, Muhammad Tahir, Ilham Syahrul Jiwandono. <sup>20</sup>	<i>Pengembangan media Pembelajaran Audiovisual Powtoon pada Tema Lingkungan Bersih, Sehat dan Asri Semester II Kelas I di SDN 25 Ampenan</i>	hasil kelayakan media Powtoon berdasarkan validator ahli media mendapatkan kriteria sangat layak dengan persentase 97,5%, serta penilaian dari ahli materi mendapatkan kriteria sangat layak dengan persentase 94%. Hasil uji coba	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Media Animasi Powtoon</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kelas dan Mata pelajaran</li> </ul>

<sup>19</sup> Lisda Raihanati et al., “Pengembangan Media Pembelajaran *Audiovisual* Powtoon Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV,” *Attadib: Journal of Elementary Education* 4, no. 2 (2020): 1–11.

<sup>20</sup> Maela Saskia Putri, Muhammad Tahir, and Ilham Syahrul Jiwandono, “Pengembangan Media Pembelajaran *Audiovisual* Powtoon Pada Tema Lingkungan Bersih, Sehat Dan Asri Semester II Kelas 1 Di SDN 25 Ampenan,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7, no. 2 (2022): 236–242.



		<p>berdasarkan respon guru mendapatkan kriteria sangat layak dengan persentase 82,5%. Dengan demikian kategori kelayakan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan telah tercapai, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran <i>Audiovisual Powtoon</i> layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.</p>		
Akmalia Mutiara Dewi. <sup>21</sup>	<p>Pengembangan Video Animasi <i>Powtoon</i> Berbasis Audiovisual Pada Materi Ikatan Kimia Untuk SMA/MA Kelas X</p>	<p>Hasil dari penelitian ini adalah penialain produk yang divalidasi oleh ahli dari berbagai bidang. Dikethau bahwa persentasi yang diperoleh dari validasi ahli materi ialah 84,375% yang mana berada pada kategori</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Media <i>Powtoon</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tingkat an kelas</li> <li>• Materi pembel ajaran</li> </ul>

<sup>21</sup> Akmalia Mutiara Dewi, "Pengembangan Video Animasi Powtoon Berbasis Audiovisual Pada Materi Ikatan Kimia Untuk SMA/MA Kelas X" (UIN Sunan Kalijaga , 2021).

		<p>sangat baik, dan penilaian dari ahli media mendapatkan persentase senilai 96,428% dengan kategori Sangat baik, dan penilaian dari guru kimia berada pada persentase 98,48% dengan kategori sangat baik. Video animasi ini mendapatkan respon positif dari para siswa dengan persentase 95%. Video animasi ini dinilai bisa menjadi alternatif media pembelajaran untuk proses pembelajaran kimia.</p>	
--	--	--	--

## F. Kerangka Teori

### 1. Teori Belajar

Menurut Wheeler teori itu merupakan sebuah serangkaian prinsip yang menjelaskan serangkaian hubungan antara fakta dan memprediksi hasil baru berdasarkan fakta tersebut. Pada saat yang sama, teori belajar berfungsi sebagai prinsip yang saling berkolerasi dan menjelaskan banyak fakta atau

wawasan yang berkaitan dengan peristiwa belajar.<sup>22</sup> Menurut Kelinger dalam Sugiyono dan Hariyanto, teori adalah konsep atau definisi yang menggambarkan dan menjelaskan sesuatu tentang aspek tertentu dari suatu fenomena dengan cara menggabungkan variabel-variabel yang berbeda secara sistematis. Berbeda dengan pendapat tersebut, Sugiyono dan Hariyanto menjelaskan bahwa teori merupakan sebuah penjelasan tentang hubungan antara dua atau lebih konsep dalam bentuk hukum-hukum, gagasan, prinsip atau tentang teknik tertentu. Melalui pengertian tersebut pada dasarnya teori merupakan sebuah konsep dasar atas suatu kejadian, aktivitas, atau sebagainya yang sudah teruji dan dibuktikan secara empiris dan dipertanggungjawabkan.<sup>23</sup>

Pada dasarnya teori belajar menjelaskan tentang sebuah proses belajar pada seorang individu. Artinya, teori belajar membantu memahami bagaimana proses belajar terjadi pada individu, sehingga pemahaman teori belajar membantu pendidik mengatur proses belajar secara logis, efektif dan efisien. Memahami teori belajar penting bagi pendidik dan calon pendidik. Hal ini dikarenakan pemahaman pendidik terhadap teori belajar membantu pendidik untuk menerapkannya dalam proses pembelajaran.

Menurut Winfred F.Hill, ada tiga fungsi utama dari teori belajar sebagai berikut :

---

<sup>22</sup> Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), h.35

<sup>23</sup> Muhammad Irham and Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Pendidikan : Teori Dan Aplikasi Dalam Proses Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), h.145

- a. Teori belajar berfungsi sebagai petunjuk dan sumber-sumber stimulasi bagi penelitian dan pemikiran ilmiah dengan lebih lanjut.
- b. Teori belajar merupakan simplifikasi atau garis besar pengetahuan mengenai hukum-hukum dan proses belajar.
- c. Teori belajar menjelaskan secara konsep dasar apa itu belajar dan mengapa proses belajar dan pembelajaran dapat berlangsung.

Adapun jenis-jenis teori belajar terkenal dalam psikologi antara lain :

- a. Teori Belajar Konstruktivisme (Jean Piaget)

Dari sudut pandang konstruktivis, pengetahuan tumbuh dan berkembang melalui pengalaman, dan pengetahuan yang diperoleh seseorang merupakan proses pengembangan diri dan makna, bukan internalisasi ide-ide makna dari luar.<sup>24</sup> Pemahaman akan semakin tajam dan berkembang jika selalu disempurnakan dengan pengalaman-pengalaman baru. Menurut Piaget, manusia memiliki struktur pengetahuan di dalam otaknya, seperti sebuah kotak penuh makna di setiap ruangan. Pengalaman akan diinterpretasikan secara berbeda pada setiap individu .

Setiap pengetahuan baru akan melibatkan pengetahuan yang sudah terstruktur di dalam otak. Oleh karena itu, menurut Piaget, ketika pembelajaran terjadi, ada dua proses yang terjadi di dalamnya, yaitu proses pengorganisasian dan penyesuaian informasi.<sup>25</sup> Piaget percaya bahwa setiap anak sejak usia dini memiliki struktur kognitif yang kemudian dikenal sebagai

---

<sup>24</sup> Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran* (Bandung: Refika Aditama, 2014), h. 65

<sup>25</sup> Baharudin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar Dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2015), h.166

"skema". skema dibentuk oleh pengalaman. Semakin dewasa anak, semakin sempurna skema. Penyempurnaan skema terjadi melalui proses asimilasi dan akomodasi.<sup>26</sup>

Organisasi adalah proses otak karena menghubungkan pengetahuan baru dengan struktur pengetahuan yang sudah tersimpan di otak. Melalui proses ini, manusia dapat memahami pengetahuan baru yang diperolehnya dengan mengadaptasikan informasi tersebut ke dalam struktur pengetahuan yang dimilikinya, sehingga manusia dapat mengasimilasi dan menyesuaikan informasi tersebut.<sup>27</sup> Jean Piaget membagi fase perkembangan manusia dalam empat fase perkembangan yaitu:

Tabel 1.1 Tahap Perkembangan Kognitif Piaget

Tahap	Usia	Gambaran
Sensorimotor	0-2	Bayi baru lahir bergerak dari tindakan refleks naluriah saat lahir ke permulaan pemikiran simbolik. Bayi baru lahir membangun pemahaman tentang dunia dengan menggabungkan pengalaman sensorik dengan tindakan fisik
Operational	2-7	Anak-anak mulai menggambarkan dunia dengan kata-kata dan gambar. Kata-kata dan gambar ini menunjukkan peningkatan pemikiran simbolik dan melampaui hubungan antara informasi sensorik dan tindakan fisik.
Concrete Operational	7-11	Pada titik ini, anak dapat berpikir logis tentang fakta spesifik dan mengkategorikan objek ke dalam berbagai bentuk.
Formal Operational	11-15	Remaja berpikir lebih abstrak dan logis. Pemikiran yang lebih idealis.

Sumber: diadaptasi dari Santrock (1998)<sup>28</sup>

<sup>26</sup> Wina Sanjaya, *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2005),h. 111

<sup>27</sup> Baharudin dan Wahyuni, *Teori Belajar Dan Pembelajaran.....*h.167

<sup>28</sup> Ibid. h. 174

Konstruktivisme Piaget memberikan pandangan perkembangan kognitif sebagai sebuah proses yang mana anak-anak secara aktif membangun sistem makna dan pemahaman tentang realitas melalui pengalaman dan interaksi mereka.<sup>29</sup> Dengan demikian, konstruktivisme Jean Piaget adalah proses pematangan dan pengembangan pengetahuan melalui pengalaman. Dalam proses belajar pengetahuan melalui pengalaman berlangsung. Dalam proses pembelajaran terjadi dua proses aktif yaitu (pengorganisasian) proses mengasosiasikan informasi dengan pengetahuan yang sudah tersimpan di otak dan (adaptasi) dengan pengalaman baru yang telah diperoleh, mendapatkan (asimilasi) dan memodifikasi struktur pengetahuan yang ada dengan pengetahuan baru.

## **2. Media Pembelajaran**

### **a. Definisi Media Pembelajaran**

Media adalah "medius" dalam bahasa Latin, yang secara harfiah berarti "tengah" atau "perantara". Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau penyampai pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Oleh karena itu, media merupakan alat untuk menyampaikan atau memberikan pesan-pesan pendidikan.<sup>30</sup> Media hakekatnya merupakan suatu komponen system pembelajaran. Sebagai sebuah komponen, media hendaknya

---

<sup>29</sup> Mashudi, Safi'i Asrop, dan Agus Purwowidodo, *Desain Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Konstruktivisme (Kajian Teoritis Dan Praktis)*, (Tulungagung: STAIN Tulungagung Press, 2013), h.27

<sup>30</sup> Azhar Arsyad dan Asfah Rahman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015). h.3

menjadi bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara keseluruhan.

Menurut Wina Sanjaya, media bisa berlaku untuk berbagai kegiatan seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar dari pesan dalam bidang teknik. Media yang digunakan dalam bidang Pendidikan sehingga menjadi media pembelajaran.<sup>31</sup> Begitu juga menurut Yusufhadi Miarso, yang menyebutkan bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan untuk meyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan untuk belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang bertujuan dan terkendali.<sup>32</sup> Berdasarkan uraian ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang membantu proses belajar mengajar, sehingga materi yang disampaikan pada proses pembelajaran akan menjadi jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

#### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran mempunyai peran penting pada proses pembelajaran karena bisa menjadi alat untuk menyampaikan sebuah materi kepada peserta didik. Menurut Wina Sanjaya ada beberapa point fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

- 1) Fungsi komunikatif

---

<sup>31</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Sumber Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011).hlm.163

<sup>32</sup> Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Ed.1.,cet. (Jakarta: Kencana, 2005).

Media pembelajaran digunakan sebagai sarana untuk mempermudah komunikasi antara pemberi dan penerima sebuah pesan. Sehingga kedua pihak tidak memiliki kesulitan dalam menyampaikan pesan dan tidak menimbulkan salah persepsi.

#### 2) Fungsi Motivasi

Media pembelajaran bisa menjadi sebuah peran untuk memberi motivasi peserta didik dalam belajar. Dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran akan memudahkan peserta didik untuk mempelajari pelajaran yang disampaikan, dan meningkatkan semangat belajarnya.

#### 3) Fungsi Kebermaknaan

Pembelajaran melalui media dapat memberikan makna, tidak hanya dalam arti memperluas dan menambah pengetahuan, tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan analisis dan kreativitas siswa.

#### 4) Fungsi penyamaan persepsi

Dapat memberikan penyalarsan, sehingga setiap peserta didik memiliki sebuah pandangan yang sama terhadap informasi yang di sampaikan.

#### 5) Fungsi Individualis

Latar belakang siswa yang pastinya berbeda-beda, baik dari segi pengalaman, gaya belajar, dan juga kemampuan, maka media pembelajaran bisa membantu setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat atau gaya belajar yang berbeda-beda.



Fungsi lain dari media pembelajaran ada tiga fungsi yaitu<sup>33</sup> :

- 1) Menangkap suatu obyek atau peristiwa-peristiwa tertentu, dapat berupa dari foto, film, atau rekaman melalui video dan audio.
- 2) Memanipulasi keadaan atau suatu obyek seperti, melalui media pendidik dapat memberikan bahan pelajaran yang tadinya bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami.
- 3) Menambah gairan dan motivasi belajar siswa, dengan adanya media perhatian siswa lebih meningkat terhadap mata pelajaran yang dihadapi.

Melalui beberapa pemaparan tentang fungsi media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mempunyai berbagai macam fungsi didunia Pendidikan. Contohnya menjadi salah satu sumber belajar bagi peserta didik, yang mana bagi guru media pembelajaran menjadi salah satu media alternatif untuk bisa memberikan informasi kepada peserta didik, serta materi yang didapat bisa lebih meningkatkan dan membentuk pengetahuan peserta didik.

#### **c. Manfaat Media Pembelajaran**

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi sekarang membuat pendidik harus lebih inovatif dalam memberikan pengalaman belajar. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek) saat ini memiliki laju yang pesat dan juga perkembangan yang mempengaruhi dunia pendidik.

---

<sup>33</sup> Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, ed. 1 cet.2. (Jakarta: Kencana, 2014).

Salah satu dari pengaruh teknologi dalam dunia Pendidikan ialah penggunaannya dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran.<sup>34</sup>

Pendidik harus menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan sekarang, membuat media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan menyesuaikan kebutuhan belajar peserta didik. Menurut Nasution, manfaat media pembelajaran sebagai alat untuk membantu proses pembelajaran yaitu<sup>35</sup> :

- 1) Proses belajar lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan sebuah motivasi untuk belajar.
- 2) Bahan pengajaran lebih jelas maknanya yang ingin disampaikan, sehingga peserta didik lebih paham, serta dapat menguasai tujuan pembelajaran dengan baik.
- 3) Metode pembelajaran yang bervariasi, tidak monoton hanya dengan komunikasi verbal melalui metode ceramah sehingga membuat siswa tidak tertarik mengikuti kegiatan belajar.
- 4) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, karena tidak hanya mendengarkan tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan.

---

<sup>34</sup> Yanuari Dwi Puspitarini, Muhammad Akhyar, and Djono Djono, "Developing Powtoon-Based Video Learning Media for Five Grade Students of Elementary School," *Atlantis Press : Advances in Social Science, Education and Humanities Research* (July 1, 2018): 173–177. h. 173

<sup>35</sup> S Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar & Mengajar*, cet. 18. (Jakarta: Bumi Aksara, 2017).

#### **d. Klasifikasi Media Pembelajaran**

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh para pendidik dalam kegiatan belajar mengajar. Pendidik juga harus memilih jenis media pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam kegiatan mengajar sesuai kebutuhan belajar peserta didik.

##### 1) Teknologi cetak

Teknologi cetak adalah cara dimana menyampaikan materi melalui percetakan mekanis atau fotografis, seperti buku dan materi visual statis.

##### 2) Teknologi Audio-visual

Teknologi audio-visual merupakan cara untuk menyampaikan materi dengan menggunakan mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.

##### 3) Teknologi Berbasis Komputer

Teknologi berbasis komputer merupakan cara untuk menyampaikan materi dengan menggunakan sumber yang berbasis mikro-prosesor.

##### 4) Teknologi Gabungan

Teknologi gabungan merupakan cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa yaitu<sup>36</sup>:

- 1) Dilihat dari sifatnya, media dibagi dalam beberapa bagian diantaranya sebagai berikut:
    - a) Media auditif, media yang di dengar.
    - b) Media visual, media yang di lihat.
    - c) Media audiovisual, media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung gambar yang bisa dilihat.
  - 2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya dapat dibagi menjadi :
    - a) Media yang mempunyai daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi
    - b) Media yang mempunyai daya liput terbatas yaitu film atau video.
  - 3) Dilihat dari cara pemakaiannya, media dibagi lagi menjadi beberapa bagian yaitu :
    - a) Media yang di proyeksikan seperti film, slide, film strip, dan transparansi
    - b) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio.
- 3. Audiovisual**
- a. Definisi Audiovisual**

---

<sup>36</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, Cet.9. (Jakarta : Sinar Baru Algensindo Offset, 2010).

*Audiovisual* berasal dari kata *Audible* dan *visible*, *audible* artinya dapat didengar, *visible* artinya dapat dilihat<sup>37</sup>. Kamus besar Ilmu Pengetahuan, menyatakan bahwa audio merupakan hal-hal yang berhubungan dengan suara maupun bunyi.<sup>38</sup> Audio berkaitan dengan indera pendengaran, pesan yang akan disampaikan dituangkan dalam lambing auditif, baik berupa verbal (lisan atau kata-kata) maupun non verbal.<sup>39</sup> visual merupakan sesuai yang berkaitan dengan penglihatan yang dihasilkan sebagai gambaran dalam memori.

*Audiovisual* merupakan gabungan dari audio dan visual. Seperti menurut Wina Sanjaya<sup>40</sup> media *audiovisual* merupakan media yang mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat seperti rekaman video, berbagai film slide suara dan lain sebagainya. Sedangkan menurut Syaiful Bahri Djamarah<sup>41</sup>, *audiovisual* merupakan media yang mempunyai dua unsur yaitu suara dan gambar. Jenis media ini memiliki kemampuan yang sangat baik, karena mencakup dari dua jenis media yaitu audio dan visual.

Menurut Wati<sup>42</sup> Media audiovisual adalah media yang dapat menampilkan unsur visual dan audio sekaligus ketika pesan atau informasi

---

<sup>37</sup> Amir Hamzah Sulaeman, "Media Audio-Visual Untuk Pengajaran, Penerangan Dan Penyuluhan" (Jakarta: PT. Gramedia, 1988). h.11

<sup>38</sup> Save M Dagun, "Kamus Besar Ilmu Pengetahuan" (Jakarta: Lembaga Pengkajian Kebudayaan Nusantara (LPKN), 2000).

<sup>39</sup> Arief S Sadiman et al., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*, Cet. 15. (Jakarta: Rajawali Pers, 2011).h. 49

<sup>40</sup> Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*. h.118

<sup>41</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, cet. 5. (Jakarta: Rineka Cipta, 2013). h.124

<sup>42</sup> Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran* (Jakarta: Kata Pena, 2016).

disampaikan secara bersamaan dengan unsur visual dan audio. Media audiovisual memegang peranan penting dalam proses pendidikan, terutama bila digunakan oleh pendidik dan peserta didik. Audio-visual dapat memperkaya lingkungan belajar seperti mengeksplorasi suatu hal, melakukan eksperimen dan pertemuan. Serta mendorong peserta didik untuk mengembangkan keterampilan komunikasi dan mengungkapkan pikirannya

#### **b. Jenis-jenis Media Audiovisual**

Ada beberapa bagian dari media *audiovisual* yang dapat digunakan untuk media pembelajaran, Menurut Syaiful Bhari Djamarah media terbagi menjadi dua kategori yaitu<sup>43</sup> :

- 1) *Audiovisual* diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti bingkai suara (sound slides), film rangkaian suara dan cetak suara.
- 2) *Audiovisual* gerak, media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video kaset.

#### **c. Karakteristik Audiovisual**

Karakteristik media audio-visual adalah unsur suara dan unsur gambar. Alat-alat *audiovisual* merupakan alat yang dapat didengar dan alat yang dapat dilihat. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi dua jenis media yaitu audio dan visual.

---

<sup>43</sup> Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*. h.125

Pengajaran melalui audio-visual bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses pembelajaran, seperti mesin proyektor film, tape recorder, speaker dan proyektor visual yang lebar. Karakteristik utama teknologi media audio-visual ialah<sup>44</sup>:

- 1) Bersifat linier.
- 2) Menyajikan visual yang dinamis.
- 3) Digunakan dengan sudah menetapkan rancangan.
- 4) Representasi fisik melalui gagasan real atau abstrak
- 5) Dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif.
- 6) Umumnya berpusat pada guru dan tingkat keterlibatan interaktif murid rendah.

#### 4. *Powtoon*

##### a. **Pengertian *Powtoon***

*Powtoon* adalah aplikasi web online untuk membuat animasi kartun ataupun persentasi video dengan cara yang mudah. *Powtoon* merupakan software yang memiliki fitur animasi termasuk animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup dan pengaturan waktu yang mudah.<sup>45</sup> Aplikasi *Powtoon* mempunyai kesamaan dengan power point yang biasa digunakan untuk membuat

---

<sup>44</sup> Arsyad dan Rahman, *Media Pembelajaran*. h.30-31

<sup>45</sup> Yanuari Dwi Puspitarini, Muhammad Akhyar, and . Djono, "Development of Video Media Based on Powtoon in Social Sciences," *International Journal of Educational Research Review* 4, no. 2 (2019): 198–205. h.199

persentasi. Cara kerja mengisi slide dengan materi persentasi. Kemudian slide yang berisi materi digabung dengan animasi dan transisi agar lebih menarik. Perbedaan terletak pada karakter animasi, didalam *Powtoon* terdapat berbagai jenis karakter animasi yang dapat disajikan. Beberapa animasi yang disediakan juga akan membuat materi yang disampaikan lebih menarik.

Menurut Shanon Mershand<sup>46</sup> “*Powtoon is Web-based animation software that allows your to quickly and easily create animated persentations with your students by manipulating pre-created objects, imported images, provived music and user created voiceovers*”

Melalui pengertian diatas dapat diartikan bahwa *aPowtoon* merupakan animasi yang berbasis dari layanan online yang memberikan pengguna untuk cepat dan mudah membuat persentasi animasi dengan memanipulasi sebuah objek, memasukkan gambar, memasukkan music dan dapat memasukkan rekaman suara penggunaannya.<sup>47</sup> Media pembelajaran audio-visual *Powtoon* sebagai media untuk pembelajaran sangatlah tepat untuk merangsang semnagat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran, karena, video animasi *Powtoon* mempunyai beragam animasi yang menarik.

---

<sup>46</sup> Shanon Mershand, “Product Review: Powtoon | Tech & Learning,” last modified 2014, accessed October 10, 2021, <https://www.techlearning.com/news/product-review-Powtoon>.

<sup>47</sup> Nina Fitriyani, “Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar,” *Jurnal Tunas Bangsa* 6, no. 1 (2019): 104–114, accessed November 28, 2022, <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/950>. h.106



## **b. Kelebihan dan Kekurangan Media *Powtoon***

Media Pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan juga kekurangan, Begitu pula dengan *Powtoon*, media animasi ini juga ada memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan dalam media *audiovisual Powtoon* yaitu<sup>48</sup> :

### 1) Kelebihan Media *Powtoon*

- a) Memiliki fitur animasi seperti tulisan tangan, kartun dan berbagai efek transmisi.
- b) Mengurangi verbalisme guru dalam menyampaikan materi.
- c) Memberikan motivasi belajar bagi peserta didik.
- d) Dapat digunakan untuk skala kecil maupun besar.
- e) Cocok untuk pembelajaran tingkat sekolah dasar karena memiliki tampilan yang menarik.
- f) Dapat disimpan dalam format MPEG, MP4, AVI atau bisa langsung dishare di Youtube.

### 2) Kekurangan Media *Powtoon*

- a) Software online yang memerlukan internet.
- b) Durasi yang terbatas.
- c) Memerlukan internet yang stabil serta kecepatan yang bagus.
- d) Bagi pengguna yang tidak membayar hanya dapat mengekspor file ke YouTube, bila ingin menyimpannya dapat mendownload melalui YouTube.

---

<sup>48</sup> Puspitarini, Akhyar, dan ., "Development of Video Media Based on Powtoon in Social Sciences." h. 199

## 5. Minat Belajar

### a. Definisi Minat Belajar

Minat adalah kecenderungan untuk memperhatikan dan mengingat aktivitas tertentu. Minat hanyalah keinginan besar untuk sesuatu. Istilah minat diri sendiri merupakan istilah yang merujuk pada aspek kepribadian, yang menggambarkan kehendak, serta dorongan yang berasal dari diri sendiri. Minat juga merupakan dorongan dalam diri seseorang yang membangkitkan perhatian selektif sehingga memilih pengalaman yang bermanfaat, menyenangkan dan memuaskan.<sup>49</sup>

Jadi, dalam porses belajar siswa harus mempunyai minat untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar, karena dengan adanya minat akan mendorong siswa untuk menunjukkan perhatian, aktivitasnya dan partisipasinya dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan secara langsung.

Menurut Wina Sanjaya, “minat belajar merupakan aspek yang dapat menentukan motivasi seseorang dalam melakukan aktivitas tertentu.”<sup>50</sup>

Menurut Noer Rohmah, minat belajar merupakan rasa suka yang rasa ketertarikan pada suatu hal, tanpa ada yang menyuruh.<sup>51</sup>

Maka dapat dipahami bahwa minat merupakan sebuah penerimaan akan sesuatu antara diri sendiri dengan yang berada diluar diri seseorang.

Semakin kuat hubungan maka semakin besar minat yang ditimbulkan.

---

<sup>49</sup> Effiyati Prihatini, “Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA,” *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 7, no. 2 (2017), h.178

<sup>50</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Ed.1 Cet. 12. (Jakarta: Prenadamedia, 2016). h.69

<sup>51</sup> Noer Rohmah, *Psikologi Pendidikan*, ed. Sutomo, cet. 1. (Yogyakarta: Teras, 2012). h.196

Sementara belajar, merupakan kemampuan individu berinteraksi dengan lingkungannya dalam upaya mencapai kualitas hidup. Pengertian ini menunjukkan bahwa proses belajar diarahkan untuk memperbaiki kehidupan seseorang secara individu maupun kepentingan manusia secara universal. Belajar juga merupakan sebuah perubahan dari tingkah laku yang menetap sebagai hasil dari pengalaman. Belajar bukan hanya berupaya untuk mengetahui tetapi juga proses pengalaman yang mengarah pada perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku merupakan proses belajar dari adanya interaksi dengan lingkungan baik disengaja maupun tidak.

Arden N Franden melalui buku psikologi karangan Sumadi Suryabrata mengatakan bahwa hal yang mendorong minat siswa untuk belajar adalah<sup>52</sup>:

- 1) Adanya sifat ingin tahu dan ingin menyelidiki dunia dengan luas.
- 2) Adanya sifat yang kreatif pada manusia dan berkeinginan untuk maju.
- 3) Adanya keinginan untuk memperbaiki simpati dari orang tua, guru dan teman-teman.
- 4) Adanya keinginan untuk mendapatkan rasa aman bila menguasai materi pelajaran.
- 5) Adanya ganjaran untuk hukuman sebagai akhir dari pada pelajaran

#### **b. Indikator Minat Belajar**

Minat belajar merupakan rasa suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal, tanpa ada yang menyuruh. Minat belajar adalah penerima akan suatu

---

<sup>52</sup> Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006). h. 232

hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Minat seseorang bisa diekspresikan mellaui suatu pernyataan, yang menunjukkan bahwa menyukai suatu hal dapat dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Peserta didik yang memiliki minat terhadap suatu subjek tertentu maka cenderung memberikan perhatian yang besar terhadap subjek tersebut.

Berdasarkan definisi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar merupakan rasa suka pada suatu aktivitas belajar, memiliki rasa ketertarikan dalam belajar, menyadari untuk belajar tanpa disuruh, berpartisipasi dalam kegiatan belajar, dan memberikan perhatian penuh dalam kegiatan belajar. Indikator minat belajar tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Rasa tertarik

Menurut Crow and Crow, "bisa merujuk pada kekuatan gerakan yang mendorong kita untuk tertarik, atau tertarik pada orang, benda, atau aktivitas lain bisa menjadi pengalaman kuat yang distimulasi oleh aktivitas ini."<sup>53</sup> Orang yang memiliki minat tinggi terhadap salah satu sekolah akan terdapat kecenderungan yang kuat antara guru dan mata pelajaran yang diajarkan. Sehingga perasaan tertarik merupakan indikator yang menunjukkan minat seseorang.

2) Perasaan Senang

Perasaan yang termasuk pada gejala jiwa yang dimiliki setiap orang, hingga corak dan tingkah lakunya saja yang berbeda. Perasaan yang erat

---

<sup>53</sup> Abd. Rachman Abror, *Psikologi Pendidikan* (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2001). h. 112

hubungannya dengan pribadi seseorang oleh sebab itu perasaan antara satu orang dengan yang lainnya terhadap hal yang sama pasti berbeda.<sup>54</sup> Perasaan merupakan unsur yang tak kalah penting untuk anak didik terhadap pelajaran yang diajarkan oleh pendidik. Seorang peserta didik memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka peserta didik akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya.

### 3) Perhatian

Perhatian merupakan jiwa tertuju semata-mata hanya pada suatu objek. Maka untuk mendapat hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap pelajaran yang dipelajarinya, jika materi pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka akan timbul rasa bosan sehingga peserta didik tidak menyukai belajar. Siswa yang menaruh minat pada mata pelajaran akan memberikan perhatian besar pada pelajaran tersebut. Peserta didik juga pasti akan berusaha untuk mendapatkan nilai yang terbaik dengan belajar.<sup>55</sup>

### 4) Partisipasi

Partisipasi adalah keikutsertaan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Peserta didik mempunyai minat terhadap suatu pelajaran yang akan melibatkan dirinya untuk berpartisipasi secara aktif dalam hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran yang diminatinya. Partisipasi seorang peserta didik dapat dilihat dari kegiatan belajar mengajar peserta

---

<sup>54</sup> Akyas Azhari, *Psikologi Umum & Perkembangannya* (Jakarta: Teraju, 2004).h. 149

<sup>55</sup> Basyiruddin Usman, *Metodologi Pembelajaran Agama Islam. Bandung: PT, Ciputat Press* (Jakarta: Ciputat Press, 2002). h.9

didik. Peserta didik yang rajin bertanya dan mengemukakan pendapatnya, dan peserta didik selalu berusaha untuk terlibat dari setiap kegiatan belajar mengajar.

#### 5) Keinginan

Keinginan pada peserta didik datang dari sebuah orongan untuk sesuatu yang dituju, maka keaktifan peserta didik dapat dilihat dari keinginannya untuk mengerjakan sesuatu. Siswa yang berminat pada pelajaran maka akan memiliki rasa keinginan yang tinggi untuk terus belajar dan berusaha lebih giat untuk dapat menguasai dan memahami pelajaran.

### 6. Motivasi Belajar

#### a. Definisi Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah proses yang memberikan semangat untuk belajar, arah, dan ketekunan dalam berperilaku. Dengan kata lain, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang energik, terarah, dan berkelanjutan. Motivasi adalah dorongan yang ada dalam diri seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Slameto mengatakan bahwa motivasi sangat erat kaitannya dengan tujuan yang ingin dicapai. Untuk mencapai suatu tujuan, dapat disadari atau tidak, tetapi untuk mencapai tujuan itu harus melakukan sesuatu tindakan, sedangkan penyebab tindakan itu adalah motif sebagai motivasi dari diri sendiri.<sup>56</sup> Sedangkan Sadirman mengatakan pada kegiatan belajar, motivasi merupakan upaya penggerak atau dorongan

---

<sup>56</sup> Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*.h. 58

dalam diri anak yang dapat menimbulkan kegiatan belajar, agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai.<sup>57</sup>

Melalui beberapa pendapat dan definisi dari motivasi belajar maka dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan daya penggerak yang timbul dari dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan yang diinginkannya. Tinggi rendah motivasi siswa dalam belajar menjadi salah satu faktor keberhasilan proses belajar mengajar. Motivasi memiliki tiga komponen penting yaitu kebutuhan, dorongan dan tujuan.<sup>58</sup> Kebutuhan akan muncul jika seseorang merasa adanya ketidak seimbangan antara sesuatu yang ia miliki dan yang ia inginkan. Dorongan, merupakan kekuatan mental untuk melakukan suatu perbuatan atau Tindakan sebagai respon untuk mencapai sesuatu yang diinginkannya. Sedangkan tujuan meruoakan hal yang ingi dicapai oleh seseorang.

#### **b. Macam-macam Motivasi**

Muhibbin Syah dalam psikologi Pendidikan membedakan ,motivasi menjadi dua macam yaitu :

##### 1) Motivasi Intrinsik

Motivasi ini merupakan motivasi murni yang berasal dari dalam diri.

Dalam belajar, motivasi erat kaitannya dengan kesenangan dan antusias seseorang terhadap suatu pelajaran yang diberikan.

Motivasi intrinsik muncul dalam diri siswa tanpa ada paksaan dari luar.

---

<sup>57</sup> Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar-Mengajar* , Ed.1 Cet.24. (Depok: Rajawali Pers, 2018).h.75

<sup>58</sup> Kompri, *Belajar : Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Yogyakarta: Media Akademi, 2017).h 114

## 2) Motivasi ekstrinsik

Motivasi yang berasal dari luar diri seseorang. Salah satu rangsangan eksternal adalah motivasi yang diberikan pendidik kepada peserta didik, seorang pendidik yang profesional harus mampu melaksanakan proses belajar mengajar yang bermakna bagi peserta didiknya.

### c. Indikator Motivasi

Motivasi belajar siswa sangat berkaitan dengan keinginan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. motivasi sangat diperlukan untuk terciptanya proses belajar mengajar efektif. Menurut Hamzah B. Uno inti dari motivasi belajar adalah motivasi internal dan eksternal siswa belajar untuk melakukan perubahan perilaku. Biasanya, motivasi belajar dapat diukur dengan menggunakan beberapa indikator. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut <sup>59</sup>:

- 1) Memiliki keinginan untuk berhasil.
- 2) Memiliki sebuah dorongan serta kebutuhan dalam belajar.
- 3) Memiliki sebuah cita-cita dan harapan di masa depan.
- 4) Memiliki apresiasi terhadap pembelajaran.
- 5) Memiliki kegiatan yang menyenangkan dalam belajar.
- 6) Memiliki lingkungan belajar yang mendukung, sehingga siswa dapat belajar dengan baik.

---

<sup>59</sup> Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011).h.23



Sedangkan menurut Sadirman menjelaskan indikator yang dapat digunakan untuk melihat motivasi dalam diri seseorang yaitu<sup>60</sup> :

- 1) Tekun dalam menghadapi tugas
- 2) Ulet menghadapi kesulitan
- 3) Menunjukkan minat
- 4) Senang, rajin, dan penuh semangat dalam belajar
- 5) Dapat mempertahankan pendapatnya.
- 6) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal

Berdasarkan beberapa pemaparan diatas maka dapat disimpulkan bahwa indikator motivasi berupa Ketekunan, keuletan, memiliki minat dan perhatian belajar, berprestasi, dan mandiri.

## 7. Matematika

### a. Pengertian Matematika

Matematika ialah ilmu pengetahuan yang penting dalam kehidupan, alasan mengapa matematika dipelajari ialah karena berguna, baik dalam kehidupan maupun sebagai bahasa dan alat dalam perkembangan sains dan teknologi.<sup>61</sup> maka dari itu matematika diterapkan untuk berbagai bidang usaha seperti perdagangan, perkantoran, peratnian, Pendidikan. Matematika memiliki fungsi untuk menunjang aktivitas manusia, juga berfungsi untuk mengembangkan kemampuan untuk menghitung, mengukur, menurunkan dan menggunakan rumus matematika yang

---

<sup>60</sup> Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar-Mengajar* .h.83-84

<sup>61</sup> Anita Listiara Novita Eka Indiyani, "Efektivitas Metode Pembelajaran Gotong Royong (Cooperative Learning) Untuk Menurunkan Kecemasan Siswa Dalam Menghadapi Pelajaran Matematika," *Jurnal Psikologi Universitas Diponegoro* 3, no. 1 (2006): 10–28. h.11

diperlukan dalam kehidupan sehari-hari melalui materi pengukuran dan geometri, aljabar dan trigonometri. Matematika merupakan suatu cabang ilmu pengetahuan yang terorganisir secara sistematis dalam suatu system.

Matematika memuat suatu kumpulan konsep dan operasi-operasi, tetapi di dalam pembelajaran matematika pemahaman peserta didik mengenai hal tersebut lebih objektif dibanding mengembangkan kekuatan dalam menghitung.<sup>62</sup> Maka dari itu, dalam pembelajaran matematika guru harus dapat mengembangkan beberapa aspek yang dimiliki peserta didik, baik dari segi aspek afektif, kognitif, dan kreativitas peserta didik. Pembelajaran matematika pada tingkat sekolah dasar merupakan kegiatan yang konkret. Peserta didik di usia dasar belum bisa diajari secara definisi. Maka pendidik perlu menyiapkan strategi atau perencanaan mengajar secara matang. Kegiatan pembelajaran matematika jenjang sekolah dasar tentu berbeda dengan jenjang menengah maupun Pendidikan tinggi.

Pembelajaran matematika merupakan proses belajar mengajar yang dibangun oleh pendidik untuk mengembangkan kreativitas berpikir peserta didik sehingga dapat meningkatkan kemampuannya dalam menkonstruksikan pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penugasan yang baik terhadap materi matematika.<sup>63</sup>

---

<sup>62</sup> Heris Hendriana dan Utari Soemarmo, *Penilaian Pembelajaran Matematika*, cet. 1. (Bandung: Refika Aditama, 2014). h.6

<sup>63</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, Ed.1,Cet.1. (Jakarta: Kencana, 2013).

## b. Materi Pecahan

Pecahan mempunyai arti yaitu bagian dari keseluruhan yang berukuran sama berasal dari bahasa latin *fractio* yang berarti memecah menjadi bagian-bagian lebih kecil. Pecahan juga dapat dipahami sebagai bagian dari keutuhan. Sebuah pecahan mempunyai 2 bagian yaitu pembilang dan penyebut.<sup>64</sup> pada topik pecahan di SD, pembilang dan juga penyebut pecahan disebut dengan bilangan bulat. Bilangan ini disebut dengan bilangan rasional. Pembahasan materinya menitikberatkan pada pengerjaan (operasi) hitung dasar yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian, untuk pecahan biasa, campuran, decimal maupun persen.<sup>65</sup> Pada mata pelajaran matematika ada berbagai bentuk pecahan yaitu :

### 1) Pecahan Biasa

Pecahan biasa digunakan untuk mengartikan sebuah makna dari setiap bagian yang utuh. Bilangan pecahan terdiri dari pembilang dan penyebut dinamakan pecahan biasa. Pecahan memiliki dua jenis, yaitu pecahan murni dan pecahan tidak murni contohnya :

- a) Pecahan murni yaitu jika pembilang kurang dari atau sama dengan penyebut.<sup>66</sup> Contoh :  $\frac{3}{4}$  ,  $\frac{5}{6}$

---

<sup>64</sup> Sukiyanto et al., *Matematika Untuk PGSD/PGMI*, ed. (Yogyakarta: Nuta Media, 2021). h.15

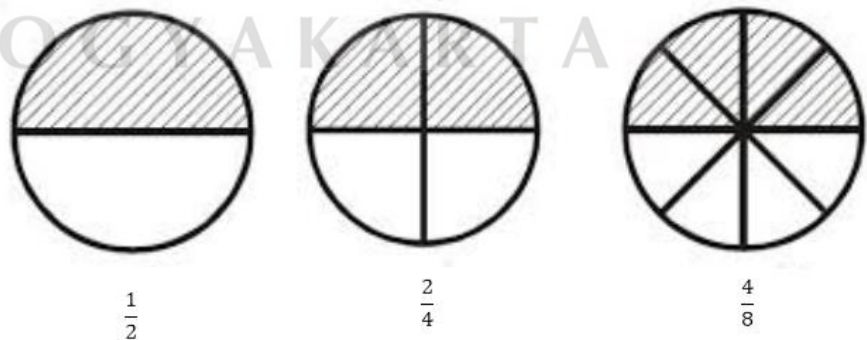
<sup>65</sup> Ibid.h.15

<sup>66</sup> Hobri et al., *Senang Belajar Matematika* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).h.32

b) Pecahan tidak murni yaitu pecahan yang pembilangnya lebih

besar dari penyebutnya. Contoh:  $\frac{7}{4}$ ,  $\frac{9}{3}$

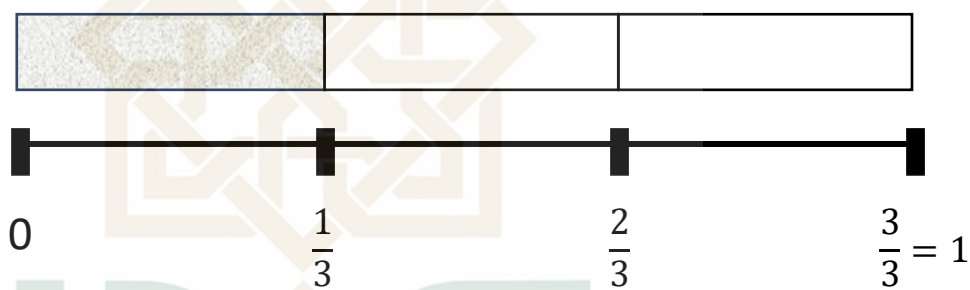
Adapula contoh dari sebuah pecahan biasa ialah apabila kakak perempuan mempunyai sebuah pizza, yang akan dibagikan kepada empat temannya, maka pizza tersebut harus di potong menjadi 4 bagian yang sama. Sehingga masing-masing temannya akan memperoleh  $\frac{1}{4}$  bagian dari pizza yang sudah dipotong tersebut. Pecahan biasa  $\frac{1}{4}$  mewakili ukuran dari masing-masing potongan pizza. Dalam lambing bilangan  $\frac{1}{4}$  “4” artinya banyak bagian yang sama dari suatu keseluruhan atau bagian utuh yang disebut juga dengan “penyebut”. sedangkan “1” menunjukkan banyaknya bagian yang menjadi perhatian atau digunakan dari keseluruhan pada saat tertentu yang disebut dengan pembilang.<sup>67</sup> Jika ditampilkan sebagai gambar, maka bagian yang dimaksud adalah bagian yang diperhatikan dan ditandai dengan arsiran.



Gambar 1.1 Bentuk Pecahan

<sup>67</sup> Sukiyanto et al., *Matematika Untuk PGSD/PGMI*. h.16

Bagian yang diarsir itulah yang disebut dengan pembilang, sedangkan bagian yang utuh dianggap sebagai satuan dan dinamakan penyebut<sup>68</sup>, contoh di atas juga berlaku untuk pecahan  $\frac{1}{2}$ ,  $\frac{1}{8}$  dan seterusnya. Selain dengan menggunakan contoh arsiran, peragaan juga bisa menggunakan tongkat yang dipotong sebagai pendekatan pengukuran panjang, yang dalam perkembangan berikutnya dapat mengenalkan pecahan dengan garis bilangan.



Gambar 1. 2 Garis Bilangan

## 2) Pecahan Campuran

Pecahan campuran merupakan pecahan yang terdiri dari bilangan bulat dan pecahan. Jika pembilang pecahan lebih besar dari penyebutnya, maka pecahan tersebut bisa diubah menjadi campuran. Pecahan campuran bisa didapat dari pecahan biasa dengan membagi pembilang dengan penyebutnya.

<sup>68</sup> Heruman, *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar* (Bandung: PT. Remaja Rosadakarya, 2014). h. 43

### c. Pembulatan dan penaksiran

#### 1) Pembulatan

Cara pembulatan ialah angka persepuluhan, jika angka tersebut lebih dari atau sama dengan 5, maka bulatkan ke atas. Jika angka tersebut kurang dari 5, maka bulatkan ke bawah.

#### 2) Penaksiran

Materi penaksiran pecahan yang mana pecahan diartikan sebagai sesuatu yang utuh. Sedangkan penaksira menurut Sumarmi ialah perkiraan terdekat suatu hasil operasi hitung atau dengan cara membulatkan pada setiap bilangan kemudian dioperasi hitungan.<sup>69</sup>

Menurut Sulardi<sup>70</sup>, menyatakan bahwa aturan dalam penaksiran ialah :

- a. Jika satuan dari hasil operasi hitung kurang dari 5, maka dibulatkan kebawah, Jika satuan dari hasil operasi hitung 5 atau lebih dari 5 dibulatkan ke atas.
- b. Jika puluhan dari hasil operasi hitung kurang dari 50, maka dibulatkan ke bawah, Jika puluhan dari hasil operasi hitung 50 atau lebih dari 50 dibulatkan ke atas.
- c. Jika ratusan dari hasil operasi hitung kurang dari 500 dibulatkan kebawah, Jika ratusan dari hasil operasi hitung hasilnya 500 atau lebih dari 500 dibulatkan keatas.

---

<sup>69</sup> Mas Titing Sumarmi dan Siti Kamsiyati, *Asyiknya Belajar Matematika Kelas 4* (Jakarta: Pusat Pebukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2009). h.22

<sup>70</sup> Sulardi, *Pandai Berhitung Matematika SD Jilid 4*. (Jakarta: Gelora Aksara Pratama, 2007). h.47

### **G. Sistematika Pembahasan**

- BAB I : Pendahuluan yang terdiri dari : Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Kajian terdahulu.
- BAB II : Pembahasan berisi : Kajian Teori yang meliputi , Media Pembelajaran, Audio-Visual, Minat Belajar, *Powtoon* dan Matematika.
- BAB III : Metode Penelitian yang terdiri dari : Jenis penelitian, Teknik Penelitian, Porsedur penelitian, Lokasi penelitian, Teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.
- BAB IV : Penutup yang terdiri dari : Kesimpulan, saran dan pengembangan selanjutnya

## BAB IV

### KESIMPULAN

#### A. Kesimpulan

- 1 Pengembangan Media pembelajaran matematika berbasis audiovisual *Powtoon* di kembangkan dengan model pengembangan ADDIE yang terbagi menjadi lima tahapan yaitu,; 1) Analysis, tahap ini merupakan tahap awal dalam mengembangkan media pembelajaran. Tahap analisis dalam penelitian ini memiliki 3 kegiatan yaitu analisis kinerja, analisis kurikulum dan analisis kebutuhan. Berdasarkan hasil analisis diperoleh beberapa point yaitu kurangnya minat peserta didik terhadap pembelajaran matematika karena kurangnya motivasi untuk belajar. pembelajaran matematika juga terlalu monoton, tidak ada media yang bisa menumbuhkan minat serta motivasi anak. 2) Design, tahap ini merupakan kegiatan pembuatan draf media yang mana semua rancangan yang sudah di konsep oleh peneliti. Pada bagian ini peneliti merancang bagian-bagian materi yang akan di masukan bagaimana konsep isi dari materi dituangkan pada media. 3) Development, tahap ini terbagi menjadi dua bagian yaitu pembuatan produk merupakan pembuatan media yang sudah peneliti rancang pada tahap sebelumnya. Selanjutnya, merupakan bagian validasi para ahli, yaitu produk yang sudah di buat di validasi oleh para ahli yaitu ahli media dan ahli materi. 4) Implementation, kegiatan ini merupakan penerapan produk yang sudah dinyatakan valid kepada subjek uji coba yaitu peserta didik kelas IV dengan jumlah 25 peserta didik. Implementasi



ini dilakukan untuk bisa mengukur minat dan motivasi peserta didik. 5) Evaluation, tahap ini merupakan tahap evaluasi yang dilakukan berdasarkan hasil komentar dan saran dari para ahli guna terbentuknya produk yang baik dan berkualitas.

- 2 Media pembelajaran matematika berbasis audiovisual *Powtoon* ini dinyatakan sangat layak oleh ahli materi, ahli media dan juga peserta didik untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran matematika materi pecahan kelas IV SD/MI. kevalidan produk ini dilihat berdasarkan skor dari ahli media yang diperoleh persentase skornya sebesar 73,75% yang memenuhi kriteria “layak”, ahli materi memperoleh persentase skor sebesar 94% memenuhi kriteria “sangat layak”, Pendidik memperoleh skor sebesar 91,6% memenuhi kriteria “sangat layak”, dan peserta didik memperoleh persentase skor 94,4% dengan kriteria “sangat layak”. Berdasarkan para penilaian diatas maka dapat disimpulkan bahwa produk ini yaitu media pembelajaran matematika berbasis audiovisual potoon sangat layak dan diperbolehkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan bisa di sebar luaskan.
- 3 Keefektifan media pembelajaran matematika berbasis audiovisual powtoon dapat menstimulasi minat dan motivasi peserta didik. Dapat dilihat dari minat belajar melalui uji paired sample yang diperoleh hasil nilai sig 0,000 lebih kecil dari 0,05 berarti  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan dari media pembelajaran berbasis audiovisual *Powtoon* terhadap minat selain dilihat melalui paired test juga dapat dilihat

dari perolehan nilai sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan. Sebagaimana pada nilai mean pretest sebesar 52,88 dan nilai mean posttest sebesar 57,04. Begitu juga motivasi belajar dilihat melalui uji paired sample yang diperoleh hasil sig 0,000 lebih kecil dari 0,05 yang berarti bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Artinya terdapat pengaruh dari media pembelajaran berbasis audiovisual *powtoon* terhadap motivasi belajar siswa. Data yang menguatkan pernyataan tersebut juga bisa dilihat melalui perolehan nilai sebelum diberikan perlakuan dan sesudah. Sebagaimana dilihat dari nilai mean pretest 53,52 sedangkan nilai posttest sebesar 60,88. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan setelah diberikannya perlakuan yaitu media pembelajaran berbasis audiovisual *powtoon* terhadap minat dan motivasi belajar peserta didik.

## **B. Saran**

Mengacu pada kesimpulan yang sudah dijabarkan di atas media pembelajaran berbasis audiovisual *Powtoon*, maka peneliti mengajukan sejumlah saran kepada beberapa pihak, yaitu:

1. Bagi pendidik diharapkan dapat menjadi media yang bisa menginspirasi untuk bisa berkarya dan memanfaatkan fasilitas teknologi untuk bisa memberikan pengajaran yang maksimal kepada peserta didik.
2. Bagi peneliti selanjutnya dapat dilakukan pengembangan media yang lebih kreatif dan inovatif dengan menyesuaikan kebutuhan peserta didik sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan bisa meningkatkan semangat minat dan motivasi peserta didik dalam belajar.

3. Pengujian produk hendaknya dilakukan dengan sarana dan prasarana yang mendukung seperti ketersediaan internet yang stabil dan cepat serta speaker agar suara video yang ditampilkan semakin jelas.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abror, Abd. Rachman. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Tiara Wacana, 2001.
- Ardaningsih, Luh Ayu Novi, and Ni Luh Putu Era Adnyayanti. "The Use of Powtoon as the Learning Media in Teaching English in Elementary School." *JoES: Journal of Education Study* 2, no. 1 (2022): 105–110.
- Arifin, Zainal. *Evaluasi Pembelajaran*. Cet. 10. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.
- Arsyad, Azhar, and Asfah Rahman. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015.
- . *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.
- Awalia, Izomi, Aan Subhan Pamungkas, and Trian Pamungkas Alamsyah. "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas IV SD." *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif* 10, no. 1 (June 19, 2019): 49–56. Accessed September 27, 2021. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreano/article/view/18534>.
- Azhari, Akyas. *Psikologi Umum & Perkembangannya*. Jakarta: Teraju, 2004.
- Baharudin, and Esa Nur Wahyuni. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Cet.1. Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2015.
- Dagun, Save M. "Kamus Besar Ilmu Pengetahuan." Jakarta: Lembaga Pengkajian Kebudayaan Nusantara (LPKN), 2000.
- Dewi, Akmalia Mutiara. "Pengembangan Video Animasi Powtoon Berbasis Audiovisual Pada Materi Ikatan Kimia Untuk SMA/MA Kelas X." UIN Sunan Kalijaga, 2021.
- Djaali. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Strategi Belajar Mengajar*. Cet. 5. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Dyani, Aulia Gita. "Pengembangan Media Kotak Belajar Ajaib (KOBELA) Pada Materi Sumber Daya Alam Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 019 Bangkinang Kota Kabupaten Kampar." UIN Sultan Syarif, 2019.
- Fitriyani, Nina. "Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon

- Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar.” *Jurnal Tunas Bangsa* 6, no. 1 (2019): 104–114. Accessed November 28, 2022. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/950>.
- Hanafiah, Nanang, and Cucu Suhana. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama, 2014.
- Hasyim, Adelina. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Di Sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi, 2016.
- Hendriana, Heris, and Utari Soemarmo. *Penilaian Pembelajaran Matematika*. Cet. 1. Bandung: Refika Aditama, 2014.
- Heruman. *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014.
- Hobri, Susanto, Muhammad Syaifuddin, Dhika Levira Maylistiyana, Hosnan, Anggraeny Endah Cahyani, and Khoirotul Alfi Syahrinawati. *Senang Belajar Matematika*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018.
- Irham, Muhammad, and Novan Ardy Wiyani. *Psikologi Pendidikan : Teori Dan Aplikasi Dalam Proses Pembelajaran*. Cet.3. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016.
- Jafar, Muh Idris, Rahmawati Patta, and Hasbi Rauf. “Penerapan Pendekatan Realistik Bersetting Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Inp 6/75 Manurungge Watampone Kab. Bone.” *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan* 2, no. 2 (September 20, 2018): 10–18. Accessed October 30, 2022. <https://ojs.unm.ac.id/JIKAP/article/view/6857>.
- Kompri. *Belajar : Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Yogyakarta: Media Akademi, 2017.
- Magdalena, Ina, Alif Fatakhatus Shodikoh, Anis Rachma Pebrianti, Azzahra Wardatul Jannah, and Iis Susilawati. “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi.” *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains* 3, no. 2 (2021): 312–325.
- Martini. “Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Seni Kriya Trimatra Bagi Mahasiswa Program Studi PGMI UMI Makassar.” *Jurnal*

- Ilmiah Islamic Resources FAI UMI* 12, no. 35 (2015): 676–687.
- Mashudi, Safi'i Asrop, and Agus Purwowidodo. *Desain Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Konstruktivisme (Kajian Teoritis Dan Praktis)*. Tulungagung: STAIN Tulungagung Press, 2013.
- Mershand, Shanon. "Product Review: PowToon | Tech & Learning." Last modified 2014. Accessed October 10, 2021. <https://www.techlearning.com/news/product-review-powtoon>.
- Miarso, Yusufhadi. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Ed.1.,cet. Jakarta: Kencana, 2005.
- Muin, Awaluddin, and Sitti Hajar. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD." *JPPSD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 2, no. 4 (2022): 342–351. <https://ojs.unm.ac.id/jppsd/article/view/37337>.
- Munastiwi, Erni. "Colorful Online Learning Problem of Early Childhood Education During the Covid-19 Pandemic." *Al-Ta lim Journal* 27, no. 3 (2020): 227–235.
- . "The Comparison on 21st Century Skills of Early Childhood in Four Schools in Yogyakarta." *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak* 7, no. 1 (2021): 39–52. <https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/alathfal/article/view/2021.71-04>.
- Nasution, S. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar & Mengajar*. Cet. 18. Jakarta: Bumi Aksara, 2017.
- Ningsih, Elda Fitria, and Kiky Chandra Silvia Anggraini. "Pengembangan Media Powtoon Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Di MI Tarbiyatul Falahiyah." *Journal of Instructional and Development Researches* 2, no. 4 (August 31, 2022): 135–145. Accessed October 28, 2022. <https://www.journal.iel-education.org/index.php/JIDeR/article/view/151>.
- Novita Eka Indiyani, Anita Listiara. "Efektivitas Metode Pembelajaran Gotong Royong (Cooperative Learning) Untuk Menurunkan Kecemasan Siswa Dalam Menghadapi Pelajaran Matematika." *Jurnal Psikologi Universitas Diponegoro* 3, no. 1 (2006): 10–28.
- Pito, Abdul Haris. "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an." *Andragogi*

*Jurnal Diklat Teknis* 6, no. 2 (2018): 97–117.

- Prihatini, Effiyati. “Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA.” *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 7, no. 2 (September 25, 2017). Accessed March 9, 2023. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/view/1831>.
- Puspitarini, Yanuari Dwi, Muhammad Akhyar, and . Djono. “Development of Video Media Based on Powtoon in Social Sciences.” *International Journal of Educational Research Review* 4, no. 2 (2019): 198–205.
- Puspitarini, Yanuari Dwi, Muhammad Akhyar, and Djono Djono. “Developing Powtoon-Based Video Learning Media for Five Grade Students of Elementary School.” *Atlantis Press: Advances in Social Science, Education and Humanities Research* (July 1, 2018): 173–177. Accessed October 24, 2022. <https://www.atlantis-press.com/proceedings/iccsr-18/25904595>.
- Raihanati, Lisda, Ujang Jamaludin, M Taufik, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, and Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV.” *Attadib: Journal of Elementary Education* 4, no. 2 (2020): 1–11. <https://www.jurnalfai-uikabogor.org/index.php/attadib/article/view/823>.
- Rohmah, Noer. *Psikologi Pendidikan*. Edited by Sutomo. Cet. 1. Yogyakarta: Teras, 2012.
- Rothan, Hussin A., and Siddappa N. Byrareddy. “The Epidemiology and Pathogenesis of Coronavirus Disease (COVID-19) Outbreak.” *Journal of Autoimmunity* 109 (May 1, 2020).
- Sadiman, Arief S, R Rahardjo, Anung Haryono, and Rahardjito. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Cet. 15. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Sanjaya, Wina. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Ed. 1 cet.2. Jakarta: Kencana, 2014.
- . *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2005.

- . *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Ed.1 Cet. 12. Jakarta: Prenadamedia, 2016.
- . *Strategi Pembelajaran Berorientasi Sumber Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.
- Sardiman. *Interaksi & Motivasi Belajar-Mengajar*. Ed.1 Cet.24. Depok: Rajawali Pers, 2018.
- Saskia Putri, Maela, Muhammad Tahir, and Ilham Syahrul Jiwandono. “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon Pada Tema Lingkungan Bersih, Sehat Dan Asri Semester II Kelas 1 Di SDN 25 Ampenan.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7, no. 2 (2022): 236–242.
- Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Sudjana, Nana, and Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*. Cet.9. Jakarta : Sinar Baru Algensindo Offset, 2010.
- Sufri, Mashuri. *Media Pembelajaran Matematika*. DEEPUBLISH (Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA), 2019.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Cet. 21. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sukiyanto, Wiputra Cendana, Mariamah, Muh. Khaerul Ummah BK, Hamna, Kunti Dian Ayu Afiani, Endrayana Putut L.E, et al. *Matematika Untuk PGSD/PGMI*. Edited by Wiputra Cendana and Ari Setiawan. Yogyakarta: Nuta Media, 2021.
- Sulaeman, Amir Hamzah. “Media Audio-Visual Untuk Pengajaran, Penerangan Dan Penyuluhan.” Jakarta: PT. Gramedia, 1988.
- Sulardi. *Pandai Berhitung Matematika SD Jilid 4*. Jakarta: Gelora Aksara Pratama, 2007.
- Sumarmi, Mas Titing, and Siti Kamsiyati. *Asyiknya Belajar Matematika Kelas 4*. Jakarta: Pusat Pebukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2009.
- Supatmono, Catur. *Matematika Asyik : Asyik Mengajarnya, Asyik Belajarnya*. Jakarta: Grasindo, 2009.
- Suryabrata, Sumadi. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Ed.1,Cet.1.



Jakarta: Kencana, 2013.

Tegeh, I Made, I Nyoman Jampel, and Ketut Pudjawan. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014.

Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011.

Usman, Basyiruddin. *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*. Bandung: PT. Ciputat Press. Jakarta: Ciputat Press, 2002.

Wahab, Rohmalina. *Psikologi Belajar*. Ed.1, cet.3. Jakarta: Rajawali Pers, 2018.

Wati, Ega Rima. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena, 2016.

