

**PENINGKATAN MINAT BELAJAR DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA MELALUI PEMBELAJARAN BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL
POWTOON PADA SISWA KELAS VIII-5 SMP NEGERI 1 SEI BINGAI
TAHUN PELAJARAN 2019-2020**

Lamsah Saragih
Guru SMP Negeri 1 Sei Bingai
lamsahsaragih1@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to increase the interest in learning and math learning outcomes of grade VIII-5 students of SMP Negeri 1 Sei Bingai Year 2019-2020 through the audio visual learning media powtoonmateri Build Flat Side Room. The type of research used using classroom research with qualitative descriptive research method consists of 2 cycles, each cycle consists of 2 meetings. Data collection techniques in this study use observations and tests with data sources, namely students and teachers. The results of the data analysis showed an increase in students' interest in learning and math learning outcomes in the Flat Side Room Building material. The data showed an improvement in students' learning outcomes and interests from the initial cycle to cycle II. The results of the first cycle test, obtained data of grade VIII-5 students who completed KKM (75) in cycle I as many as 27 students (87%) with details, 12 students (39%) fall into the category of "Excellent" and as many as 15 students (48%) fall into the category of "Good". Meanwhile, grade VIII-5 students who have not completed KKM (75) in cycle I as many as 4 students (13%) with the kateori "Enough". Furthermore, in cycle II, grade VIII-5 students who have completed KKM (75) as many as 30 students (97%) with details of 18 students (58%) "Excellent" category and 12 students (39%) fall into the category of "Good". The students who have not completed KKM (75) are only 1 student (3%) with category "Enough". In the assessment of students' interest in learning mathematics, in cycle I for two meetings can be described, the number of scores of assessment of interest in mathematics students grade VIII-5 in cycle I meeting 1 is worth 90 with the category "High" and increased at meeting 2 with a score of 95 category "Very High". Interest in learning mathematics grade VIII-5 students of SMP Negeri 1 Sei Bingai in the second cycle of meeting 1 scored the assessment of students' interest in grade VIII-5 of 97.5 with the category "Very High", and the assessment of students' interest in cycle II meeting 2 was 100 with the category "Very High". Thus, this study concluded that the interest in learning and the results of mathematics learning of grade VIII-5 students of SMP Negeri 1 Sei Bingai increased by using the help of Powtoon audio visual media.

Keywords: *Learning Interests, Learning Outcomes, Audio Visual media, Powtoon.*

ABSTRAK : *Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII-5 SMP Negeri 1 Sei Bingai Tahun Pelajaran 2019-2020 melalui media pembelajaran audio visual Powtoonmateri Bangun Ruang Sisi Datar. Jenis penelitian yang digunakan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (classroom research) dengan metode peneltian deskriptif kualitatif yang terdiri dari 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan tes dengan sumber data yaitu siswa dan guru. Hasil analisis data yang dilakukan menunjukkan peningkatan minat belajar dan hasil belajar matematika siswa pada materi Bangun Ruang Sisi Datar. Data hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar dan minat belajar siswa dari siklus awal sampai pada siklus II. Hasil test siklus I, diperoleh data siswa kelas VIII-5 yang tuntas KKM (75) pada siklus I sebanyak 27 siswa (87%) dengan rincian, 12 siswa (39%) masuk dalam kategori "Sangat Baik" dan sebanyak 15 siswa (48%) masuk dalam kategori "Baik". Sementara itu siswa kelas VIII-5 yang belum tuntas KKM (75) pada siklus I sebanyak 4 siswa (13%) dengan kateori "Cukup". Selanjutnya di siklus II, siswa kelas VIII-5 yang telah tuntas KKM (75) sebanyak 30*

siswa (97%) dengan rincian sebanyak 18 siswa (58%) masuk dalam kategori “Sangat Baik” dan sebanyak 12 siswa (39%) masuk dalam kategori “Baik”. Adapun siswa yang belum tuntas KKM (75) hanya 1 orang siswa (3%) dengan kategori “Cukup”. Pada penilaian minat belajar matematika siswa, pada siklus I selama dua pertemuan dapat dideskripsikan, jumlah skor perolehan penilaian minat belajar matematika siswa kelas VIII-5 pada siklus I pertemuan 1 adalah senilai 90 dengan kategori “Tinggi” dan meningkat pada pertemuan 2 dengan nilai 95 kategori “Sangat Tinggi”. Minat belajar matematika siswa kelas VIII-5 SMP Negeri 1 Sei Bingai pada siklus II pertemuan 1 perolehan skor penilaian minat belajar siswa kelas VIII-5 sebesar 97,5 dengan kategori “Sangat Tinggi”, dan hasil penilaian terhadap minat belajar siswa pada siklus II pertemuan 2 adalah sebesar 100 dengan kategori “Sangat Tinggi”. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa minat belajar dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII-5 SMP Negeri 1 Sei Bingai mengalami peningkatan dengan menggunakan bantuan media audio visual Powtoon.

Kata Kunci : Minat Belajar, Hasil Belajar, media Audio Visual, Powtoon.

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu unsur penting dalam pembangunan dan pengembangan mutu ataupun kualitas anak-anak didik Indonesia. Hal yang ini tentunya tidak terlepas dari peran Pemerintah dalam merancang pelaksanaan pendidikan. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) berdampak pada semua lini kehidupan. Selain perkembangan yang pesat, perubahan juga terjadi dengan cepat. Karenanya diperlukan kemampuan untuk memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan IPTEK tersebut secara proporsional.

Penguasaan IPTEK, terutama bagi guru sebagai orang dewasa yang mengambil peran dalam pendidikan, sudah sepatutnya menguasai perkembangan teknologi. Minimnya, jika tidak dapat menguasai teknologi paling tidak guru-guru bisa memanfaatkan perkembangan teknologi untuk bisa membantu proses pelaksanaan pembelajaran di kelas. Misalnya guru bisa melakukan pembelajaran tambahan di rumah melalui group chat WhatsAPP (WA), guru juga bisa menggunakan media sosial berisikan konten-konten edukasi dan membagikannya kepada peserta didik, guru juga bisa memanfaatkan berbagai aplikasi belajar sebagai sarana penghubung siswa dan guru. Misalnya aplikasi belajar Quipper, Google Classroom, dan Ruang Guru. Dengan pemanfaatan perkembangan teknologi yang seperti ini, dapat dikatakan guru telah terampil dalam menguasai salah satu keterampilan dasar mengajar guru yaitu keterampilan mengadakan variasi. Guru dalam melakukan pembelajaran tidak hanya menggunakan model/metode ataupun strategi belajar yang itu-itu saja. Dengan adanya pemanfaatan teknologi seperti

ini, siswa yang baru pertama kali mengalaminya akan terpancing dan tertarik untuk mengikutinya sebab lain dari pengalaman sebelumnya yang ia alami. Dengan kata lain secara tidak langsung, minat belajar atau rasa ingin tahu siswa menjadi meningkat dengan adanya variasi atau hal yang baru pertama kali ia lihat dan hal tersebut akan membimawakan hasil lebih lagi dengan meningkatnya hasil belajar siswa.

Kenyataan yang dilakukan pada saat proses pembelajaran di SMP Negeri 1 Sei Bingai, salah satunya pada mata pelajaran Matematika belum dapat secara maksimal meningkatkan minat belajar siswa yang nantinya akan meningkatkan hasil belajar siswa pula. Hal ini terjadi sebagai konsekuensi dari guru yang belum dapat mengelola kelas secara baik, baik dalam melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran, memancing siswa untuk semangat dalam belajar yang mana hal tersebut bisa dilakukan guru berdasarkan pemilihan media pembelajaran, metode pembelajaran maupun strategi pembelajaran yang menarik dari guru. Selama ini metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru saat melakukan pembelajaran di kelas VIII-5 masih bersifat konvensional. Dimana pembelajaran berlangsung secara berkelompok, guru memberikan materi kepada siswa dan memberikan siswa tugas untuk meringkas materi pelajaran dan mengerjakan soal-soal tagihan yang ada di buku paket. Jika waktu pelajaran telah habis, guru menyuruh siswa untuk melanjutkan di rumah dan pembelajaranpun selesai. Selain itu, beberapa guru juga memang melakukan pembelajaran dengan memanfaatkan model pembelajaran, tetapi guru menggunakan model yang itu-itu

saja, seperti model pembelajaran *Jigsaw*, STAD. Model pembelajaran inipun terkadang pelaksanaannya yang dilakukan oleh guru tidak menunjukkan ciri khas dari model itu sendiri. Guru menyamakan pelaksanaannya hampir sama dengan model pembelajaran kelompok biasa. Sehingga siswa juga merasa jenuh dan menganggap hal biasa sehingga tidak maksimal untuk memberikan seluruh pikiran saat mengikuti pelajaran di kelas.

Guru-guru di SMP Negeri 1 Sei Bingai, dalam pemanfaatan teknologi terhadap proses belajar-mengajar juga masih kurang. Misalnya saja ada pemanfaatan alat pendukung belajar di kelas, yaitu LCD/Proyektor. Alat pendukung belajar ini kurang dimanfaatkan karena beberapa guru yang kurang pahami penggunaannya. Secara umum, bukan karena tidak paham penggunaan alatnya, tetapi lebih ke hal apa yang akan dilakukan dengan menggunakan alat itu.

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi sekaligus pemanfaatan LCD/Proyektor di sekolah yang bisa dimanfaatkan oleh guru adalah software animasi yang menarik yaitu *Powtoon*. Aplikasi ini merupakan pemanfaatan teknologi untuk membuat presentasi atau video animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *timeline* yang lebih mudah. Media ini dapat membantu guru dan siswa memperjelas penyajian pesan dan penerimaan pesan. Berdasarkan pengalaman dari guru sebagai peneliti dalam kegiatan ini, media dengan pemanfaatan teknologi yang demikian belum pernah dilakukan oleh guru yang lain di kelas VIII-5, sehingga peneliti nantinya berharap pembelajaran matematika akan berjalan dengan baik dan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul : **“Peningkatan Minat Belajar dan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Pembelajaran Berbantuan Media Audio Visual *Powtoon* Pada Siswa Kelas VIII-5 SMP Negeri 1 Sei Bingai Tahun Pelajaran 2019-2020”**.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dirumuskan rumusan masalah; 1). Bagaimana cara meningkatkan minat belajar dan hasil belajar matematika siswa melalui pembelajaran berbantuan media audio visual *Powtoon* pada siswa kelas VIII-5 SMP Negeri 1 Sei Bingai Tahun Pelajaran 2019-2020? 2).

Bagaimana cara menggunakan media audio visual sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa kelas VIII-5 SMP Negeri 1 Sei Bingai Tahun Pelajaran 2019-2020? 3). Bagaimana peningkatan minat belajar dan hasil belajar matematika siswa melalui pembelajaran berbantuan media audio visual *Powtoon* pada siswa kelas VIII-5 SMP Negeri 1 Sei Bingai Tahun Pelajaran 2019-2020?

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

- a. Bagi Peserta Didik. Penelitian ini dapat melatih agar peserta didik lebih aktif, lebih semangat dalam mengembangkan keterampilan dan pengetahuan terhadap pelajaran matematika, baik itu dalam kegiatan belajar, mengerjakan tugas/soal dan menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.
- b. Bagi Guru. Khususnya guru matematika, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan dan kajian dalam rangka meningkatkan hasil pembelajaran dengan metode dan strategi yang tepat sehubungan dengan penggunaan media pembelajaran Audi Visual *Powtoon* terhadap minat belajar dan hasil belajar matematika.
- c. Manfaat Bagi Sekolah. Dengan adanya media pembelajaran yang baru dalam pengajaran matematika khususnya pada materi Bangun Ruang Sisi Datar, sekolah akan menambah referensi baru dalam pembelajaran yang dapat menambah wawasan siswa dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa.

2. KAJIAN TEORI

2.1. Minat Belajar

Djamarah (2008), menjelaskan bahwa minat belajar adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas atau suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal/aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Djamarah menambahkan bahwa minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian. Hal ini berarti bahwa minat dapat ditumbuhkan dan dikembangkan pada diri seorang anak didik dengan cara memberikan informasi pada anak didik mengenai hubungan antara suatu bahan pengajaran yang akan diberikan dengan bahan pengajaran yang lalu.

Selanjutnya, Iskandar (2010:47) menjelaskan bahwa minat adalah perasaan yang

menyatakan bahwa satu aktivitas, pekerjaan atau obyek itu berharga atau berarti bagi individu. Ditambahkan oleh Hilgard dalam (Slameto, 2003:57) mengemukakan minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperlihatkan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diberikan kesimpulan bahwasannya minat belajar adalah suatu keadaan dimana seorang individu dalam memperhatikan, mendengarkan, mengenang pada sesuatu objek dengan rasa suka, senang serta ada rasa ketertarikan dibandingkan kepada objek yang lain. Anak didik yang demikian, memusatkan seluruh perhatiannya akan lebih memiliki hasil belajar yang tinggi dibandingkan dengan yang tidak demikian.

2.2. Ciri-Ciri Minat Belajar

Dalam minat belajar memiliki beberapa ciri-ciri. Menurut Elizabeth Hurlock (dalam Susanto, 2013: 62) menyebutkan ada tujuh ciri minat belajar sebagai berikut: 1). Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental 2). Minat tergantung pada kegiatan belajar. 3). Perkembangan minat mungkin terbatas 4). Minat tergantung pada kesempatan belajar. 5). Minat dipengaruhi oleh budaya. 6). Minat berbobot emosional. 7). Minat berbobot egoisentris, artinya jika seseorang senang

Menurut Slameto (2003: 57) siswa yang berminat dalam belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus-menerus.
- 2) Ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya.
- 3) Memperoleh sesuatu kebanggaan dan kepuasan pada suatu yang diminati.
- 4) Lebih menyukai hal yang lebih menjadi minatnya daripada hal yang lainnya
- 5) Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri minat belajar adalah memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu secara terus menerus, memperoleh kebanggaan dan kepuasan terhadap hal yang diminati, berpartisipasi pada pembelajaran, dan minat belajar dipengaruhi oleh budaya. Ketika siswa ada minat dalam belajar maka siswa akan

senantiasa aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dan akan memberikan prestasi yang baik dalam pencapaian prestasi belajar.

2.3. Faktor _ Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Menurut Syah (2003: 132) membedakan minat belajar menjadi tiga macam, yaitu:

- 1) **Faktor Internal**, adalah faktor dari dalam diri siswa yang meliputi dua aspek, yakni:
 - a) Aspek Fisiologis. Kondisi jasmani dan tegangan otot (tonus) yang menandai tingkat kebugaran tubuh siswa, hal ini dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam pembelajaran
 - b) Aspek Psikologis. Merupakan aspek dari dalam diri siswa yang terdiri dari intelegensi, bakat siswa, sikap siswa, minat siswa, motivasi siswa.
- 2) **Faktor Eksternal**, terdiri dari dua macam, yaitu factor lingkungan sosial dan lingkungan nonsosial.
 - a) Lingkungan Sosial, terdiri dari sekolah, keluarga, masyarakat dan teman sekelas.
 - b) Lingkungan Nonsosial, terdiri dari Gedung sekolah dan letaknya, materi pelajaran, waktu belajar, keadaan rumah tempat tinggal, alat-alat belajar.
- 2) **Faktor Pendekatan Belajar**. Yaitu segala cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses mempelajari materi tertentu.

2.4. Indikator Minat Belajar

Menurut Slameto (2010: 180) beberapa indikator minat belajar yaitu: perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa. Dari beberapa definisi yang dikemukakan mengenai indikator minat belajar tersebut, dalam penelitian ini menggunakan indikator minat yaitu:

- 1) Perasaan Senang. Apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar.
- 2) Keterlibatan Siswa. Ketertarikan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut.
- 3) Ketertarikan. Berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bias berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

- 4) Perhatian Siswa. Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain.

2.5. Hasil Belajar

Sudjana (2009:3), mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Kemudian Dimiyati dan Mudjiono (2006:3-4), juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindakan belajar dan tindakan mengajar. Dari sisi guru, tindakan mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan hasil belajar dari Bloom (Purwanto, 2008 : 50) yang secara garis besar membaginya dalam tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor.

Berdasarkan uraian di atas hasil belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku dari belum bisa menjadi bisa dan dari yang belum tahu menjadi tahu. Hasil belajar pada penelitian ini menitikberatkan pada hasil belajar yang berupa kognitif. Hasil belajar kognitif dapat diukur melalui tes dan dapat dilihat dari nilai yang diperoleh. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku individu yang mencakup tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2.6. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

M. Dalyono (2009: 55) mengemukakan faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi kesehatan, intelegensi dan bakat, minat dan motivasi, dan cara belajar. Sedangkan factor eksternal meliputi keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan sekitar.

- 1) **Faktor internal**, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri, meliputi; Kesehatan, intelegensi dan bakat, minat dan motivasi, dan cara belajar.
- 2) **Faktor eksternal**, yaitu faktor yang berasal dari luar diri, meliputi; keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas metode pengajaran yang diterapkan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran termasuk ke dalam faktor eksternal yang kemudian secara berkelanjutan akan mempengaruhi faktor internal anak. Faktor eksternal yang dimaksudkan dalam hal ini adalah faktor yang berasal dari sekolah yaitu metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang inovatif akan berpengaruh terhadap minat dan motivasi (faktor internal) siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

2.7. Media Pembelajaran Powtoon

Menurut Graham (2015:7) *powtoon* adalah software secara online yang inovatif dan sederhana yang dapat membuat animasi yang menarik dengan menggunakan video animasi. Animasi ini dapat digunakan untuk penggunaan pribadi dan umum. Ditambahkan lagi, dalam penggunaan di sekolah, *powtoon* ini digunakan untuk membantu guru memudahkan menjelaskan materi pelajaran kepada siswa.

Sementara itu, menurut Fajar dalam (Yulia and Ervinalisa, 2017), *powtoon* adalah suatu perangkat lunak pengolah media presentasi animasi berbasis Saas (*Software as a Service*) yang dapat diakses secara *online* melalui situs www.powtoon.com yang dapat digunakan sebagai alat bantu presentasi bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran *powtoon* merupakan salah satu alternatif atau alat yang bisa digunakan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas melalui video animasi bergerak dan menarik serta memiliki suara yang bisa membantu guru menjelaskan materi pelajaran kepada siswa.

2.8. Manfaat Media Powtoon

(Pritakinanthi, 2017) menuliskan manfaat media pembelajaran *Powtoon* adalah sebagai berikut:

- a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti misalnya:
 - 1) Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model; Objek yang kecil-

dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar.

- 2) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan timelapse atau high-speed photography;
- 3) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal;

Berdasarkan pendapat di atas, ada beberapa manfaat media *Powtoon* yang bisa mempermudah pembelajaran di sekolah. Media *Powtoon* bisa memberikan kemudahan untuk guru dalam memberikan materi karena banyak aplikasi yang digunakan untuk membuat media yang lebih menarik.

2.9. Kelebihan Media Pembelajaran *Powtoon*

Menurut (Yulia and Ervinalisa, 2017), kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran *powtoon* adalah sebagai berikut:

a. Kelebihan

- 1) Interaktif dan memberikan umpan balik
- 2) Memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam menentukan topik belajar
- 3) Memberikan kemudahan control yang sistematis dalam proses belajar
- 4) *Powtoon* bisa digunakan dimanapun dan kapanpun secara mandiri
- 5) Video disajikan tidak terlalu lama sehingga tidak mengurangi tingkat motivasi pengguna.
- 6) Materi disajikan secara interaktif dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.
- 7) Aplikasi yang digunakan dalam penyusunan multimedia interaktif *powtoon* sangat menarik sehingga produk yang dihasilkan juga memiliki kualitas gambar, animasi, video, suara, dan music yang lebih.

b. Kekurangan

- 1) Hasil video yang dibuat menggunakan aplikasi *powtoon* harus melewati serangkaian proses yang sedikit rumit.
- 2) Pengoperasian media ini membutuhkan alat utama berupa labtop dan apabila digunakan sebagai media pembelajaran di kelas diperlukan LCD proyektor dan speaker untuk menghasilkan gambar dan suara yang maksimal.

2.10. Kerangka Berpikir

Media pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru di kelas VIII-5 SMP

Negeri 1 Sei Bingai masih berputas hanya di media -media itu saja. Bukan hanya pada pelajaran matematika saja, pada pelajaran lain juga kadang guru menggunakan media yang sama, sehingga tampak kejenuhan pada siswa dan tidak ada variasi atau sesuatu yang baru yang dialami oleh siswa saat mengikuti pembelajaran matematika di kelas. Berawal dari kenyataan tersebut, maka perlu adanya suatu perubahan pada penerapan pelaksanaan pembelajaran matematika. Hal ini dimaksudkan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, baik yang menyangkut minat belajar siswa maupun hasil belajar siswa.

Salah satu media pembelajaran yang baru, belum pernah sama sekali dilakukan oleh guru matematika di kelas VIII-5 SMP Negeri 1 Sei Bingai adalah media pembelajaran audio visual *Powtoon*. Media pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi dengan berbasis web, dimana media pembelajaran ini akan menghasilkan suatu video pembelajaran yang menarik, bersuara dan bisa menggantikan guru dalam memberikan penjelasan materi kepada siswa. Selain itu, media ini juga akan menampilkan suatu animasi-animasi yang menarik yang bisa memikat dan mempertahankan minat siswa untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah dengan memanfaatkan bantuan media pembelajaran audio visual *Powtoon* pada pembelajaran matematika siswa, maka minat belajar dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII-5 SMP Negeri 1 Sei Bingai Tahun Pelajaran 2019-2020 akan mengalami peningkatan.

3. Metode Penelitian

3.1. Lokasi Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Sei Bingai, yang beralamatkan di Jalan Pendidikan No. 5 Namu Ukur, Kabupaten Langkat tepatnya di kelas VIII-5.

3.2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus sampai dengan bulan Oktober tahun pelajaran 2019-2020. Adapun rincian dari kegiatan pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Jadwal Penelitian

No	Uraian	Agustus				September				Oktober			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Siklus Awal/Pre Test												
2.	Perencanaan Siklus I												
3.	Pelaksanaan Siklus I												
4.	Observasi Siklus I												
5.	Refleksi Siklus I												
6.	Test Siklus I												
7.	Remedial/Pengayaan												
8.	Perencanaan Siklus II												
9.	Pelaksanaan Siklus II												
10.	Observasi Siklus II												
11.	Refleksi Siklus II												
12.	Test Siklus II												
13.	Remedial/Pengayaan												
14.	Penyelesaian Laporan												

Subyek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII-5 SMP Negeri 1 Sei Bingai Tahun Pelajaran 2019-2020. Siswa di kelas ini berjumlah 31 siswa dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 12 siswa dan siswa perempuan sebanyak 19 siswa. Sebagian besar karakteristik siswa dilihat dari minat belajar matematika masih rendah. Hal itu dikatakan karena hasil belajar matematika siswa yang Sebagian besarnya masih rendah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) dengan mengadaptasi dari model Kemmis dan Taggart dalam Wiraatmadja (2008). Metode penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri atas 4 (empat) tahap yaitu perencanaan (*plan*), pelaksanaan (*act*), pengamatan (*observe*), dan refleksi (*reflect*).

a. Perencanaan

Perencanaan setiap siklusnya (2 siklus) dilaksanakan untuk dua kali pertemuan, yaitu pertemuan 1 dan pertemuan 2. Kegiatan perencanaan dilakukan guru sebelum melakukan tindakan kepada siswa di kelas. Adapun kegiatan yang dilakukan oleh guru pada tahapan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi yang telah ditentukan untuk dilakukan perbaikan di kelas.
- 2) Menyiapkan berbagai alat dan media yang akan digunakan di kelas.
- 3) Menyiapkan Lembar Observasi untuk siswa dan guru berkaitan dengan aspek apa saja yang akan diobservasi.

- 4) Menyiapkan instrument tes yang akan dipakai untuk menilai hasil belajar siswa

b. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan yang dilakukan oleh guru pada tahapan ini secara rinci yaitu:

Kegiatan Awal

- 1) Guru dan siswa melakukan apersepsi, seperti salam dan berdoa
- 2) Guru melakukan absensi kepada siswa
- 3) Guru bertanya sekilas mengenai materi pelajaran pertemuan sebelumnya
- 4) Guru memberikan gambaran kepada siswa mengenai materi dan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan hari ini.

Kegiatan Ini

- 1) Guru menjelaskan secara singkat tentang topik atau materi matematika. Pertemuan 1 siklus I : Luas Permukaan Kubus dan balok serta Volume kubus dan balok, Pertemuan 2 siklus I: Luas Permukaan Prisma dan Volume Prisma. Pertemuan 1 : Luas Permukaan limas dan Volume Limas, pertemuan 2 : Luas Luas permukaan dan Volume Bangun Ruang Sisi Datar gabungan serta hubungan antar diagonal ruang, diagonal bidang dan bidang diagonal.
- 2) Guru menjelaskan sedikit tentang materi kemudian diperjelas lagi dengan guru menayangkan video pembelajaran *Powtoon*
- 3) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok diskusi dan membagi tugas pada masing-masing kelompok

- 4) Guru membimbing siswa untuk berdiskusi dan saling tanya jawab antar kelompok yang lain

Kegiatan akhir

- 1) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi pelajaran
- 2) Guru memberikan penguatan kepada siswa dan memberikan penghargaan kepada kelompok yang paling aktif
- 3) Guru mengajak siswa untuk sama-sama menyimpulkan tentang materi hari ini yang telah dipelajari
- 4) Di akhir pertemuan siklus guru memerikan instrument tes siklus kepada siswa
- 5) Pertemuan selanjutnya guru menunjukkan hasil tes siklus kepada siswa dan memberikan remedial/pengayaan kepada siswa.

c. Pengamatan

Pengamatan yang dilakukan adalah pengamatan untuk mengamati proses pembelajaran pada saat menggunakan dan menerapkan media pembelajaran audio visual *Powtoon* kepada siswa pada pembelajaran matematika di kelas materi Bangun Ruang Sisi Datar.

d. Refleksi

Tahap refleksi dilakukan untuk memahami hal-hal yang berkaitan dengan proses dan hasil yang diperoleh dari tindakan yang telah dilakukan. Di sini, peneliti melakukan temuan-temuan yang berupa masalah, hambatan, kekurangan dan kelemahan yang dijumpai selama berlangsungnya proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran audio visual

Powtoon pada pembelajaran matematika materi Bangun Ruang Sisi Datar.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan soal test untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi pelajaran matematika Bangun Ruang Sisi Datar. Adapun untuk mengetahui kinerja guru dan minat belajar siswa dalam belajar di kelas, peneliti menggunakan lembar observasi. Lembar observasi ini dimana di dalamnya terdapat poin-poin yang berkaitan dengan kriteria minat belajar siswa seperti yang telah dijelaskan sebelumnya. Data hasil belajar siswa diambil dengan memberikan test kepada siswa di akhir pertemuan siklus I dan siklus II. Data tentang minat belajar siswa dan aktivitas guru saat melaksanakan pembelajaran diambil dengan menggunakan lembar observasi atau lembar pengamatan.

Adapun data diolah secara deskriptif. Data dilihat dari hasil observasi selama pelaksanaan pembelajaran matematika di kelas dengan menggunakan media pembelajaran audio visual *Powtoon*.

1. Analisis Hasil Belajar Siswa

Untuk menghitung nilai hasil belajar siswa, dihitung menggunakan rumus berikut ini:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah jawaban benar}}{\text{jumlah seluruh soal}} \times 100$$

(Slameto, 2001)

Untuk membantu dalam mengkategorikan hasil analisis hasil belajar siswa, maka digunakan tabel kriteria hasil belajar siswa sebagai pemandu analisis data seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Kriteria Hasil Belajar Siswa

Nilai	Kategori
90 – 100	Sangat Baik
75 – 89	Baik
50 – 74	Cukup
30 – 49	Kurang
10 – 29	Sangat Kurang

Ketuntasan belajar klasikal siswa dihitung menggunakan rumus berikut ini:

$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

(Mulyasa, 2002)

2. Analisis Penilaian Minat Belajar Siswa

Tabel 3. Kriteria Skor Akhir Minat Belajar Siswa

Rentang Skor Akhir	Kriteria Skor
91 – 100	Minat belajar Siswa sangat Tinggi
81 – 90	Minat Belajar Siswa Tinggi
71 – 80	Minat belajar Siswa Sedang

Rentang Skor Akhir	Kriteria Skor
60 – 70	Minat Belajar Siswa Rendah
<60	Minat Belajar Siswa Sangat Rendah

Adapun indikator keberhasilan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini yang ditetapkan adalah:

- a. Meningkatnya hasil belajar matematika siswa kelas VIII-5 SMP Negeri 1 Sei Bingai Tahun Pelajaran 2019-2020 yaitu sebanyak 95% siswa telah mencapai nilai di atas KKM (75) dengan kategori Sangat Baik.
- b. Meningkatnya minat belajar matematika siswa kelas VIII-5 SMP Negeri 1 Sei Bingai

Tahun pelajaran 2019-2020 yaitu minimal dalam kategori “Tinggi” di siklus II Pertemuan 2.

4. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

4.1. Data Hasil Belajar Siswa Sebelum Tindakan (Siklus Awal)

Hasil dari analisis data siklus awal adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII-5 Siklus Awal

Nilai	Kategori	Pra Siklus	
		Siswa	%
90 – 100	Sangat Baik	2 siswa	7%
75 – 89	Baik	6 siswa	19%
50 – 74	Cukup	10 siswa	32%
30 – 49	Kurang	10 siswa	32%
10 – 29	Sangat Kurang	3 siswa	10%
Jumlah		31 siswa	100%

Berdasarkan paparan data tabel di atas dapat dideskripsikan bahwa sebanyak 23 siswa (74%) belum tuntas KKM (75) dengan rincian 10 siswa (32%) mendapat kategori “Cukup”, kemudian sebanyak 10 siswa (32%) mendapat kategori “Kurang” dan 3 siswa (10%) mendapat kategori “Sangat Kurang”. Adapun sebanyak 8 siswa (26%) siswa sudah tuntas KKM (75)

dengan rincian 2 siswa (7%) mendapat kategori “sangat Baik” dan 6 siswa (19%) pada kategori “Baik”.

4.2. Data Hasil Belajar Siswa Siklus I

Hasil perolehan terhadap penilaian hasil belajar matematikas siswa kelas VIII-5 pada siklus I dapat dilihat pada tabel 2. di bawah ini:

Tabel 5. Hasil Belajar Matematika Siswa kelas VIII-5 Siklus I

Nilai	Kategori	Siklus I	
		Siswa	%
90 – 100	Sangat Baik	12 siswa	39%
75 – 89	Baik	15 siswa	48%
50 – 74	Cukup	4 siswa	13%
30 – 49	Kurang	0 siswa	0%
10 – 29	Sangat Kurang	0 siswa	0%
Jumlah		31 siswa	100%

Berdasarkan penyajian dari tabel di atas dapat dideskripsikan Siswa kelas VIII-5 yang tuntas KKM (75) pada siklus I sebanyak 27 siswa (87%) dengan rincian, 12 siswa (39%) masuk dalam kategori “Sangat Baik” dan

sebanyak 15 siswa (48%) masuk dalam kategori “Baik”. Siswa kelas VIII-5 yang belum tuntas KKM (75) pada siklus I sebanyak 4 siswa (13%) dengan kateori “Cukup”.

4.3. Data Hasil Belajar Siswa Siklus II

Tabel 6. Hasil Belajar Matematika Siswa kelas VIII-5 Siklus II

Nilai	Kategori	Siklus II	
		Siswa	%
90 – 100	Sangat Baik	18 siswa	58%
75 – 89	Baik	12 siswa	39%
50 – 74	Cukup	1 siswa	3%
30 – 49	Kurang	0 siswa	0%
10 – 29	Sangat Kurang	0 siswa	0%
Jumlah		31 siswa	100%

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dideskripsikan bahwasannya siswa kelas VIII-5 yang telah tuntas KKM (75) sebanyak 30 siswa (97%) dengan rincian sebanyak 18 siswa (58%) masuk dalam kategori “Sangat Baik” dan sebanyak 12 siswa (39%) masuk dalam kategori “Baik”. Adapun siswa yang belum tuntas KKM (75) hanya 1 orang siswa (3%) dengan kategori “Cukup”.

5. Pembahasan

5.1. Penilaian Hasil Belajar Siswa

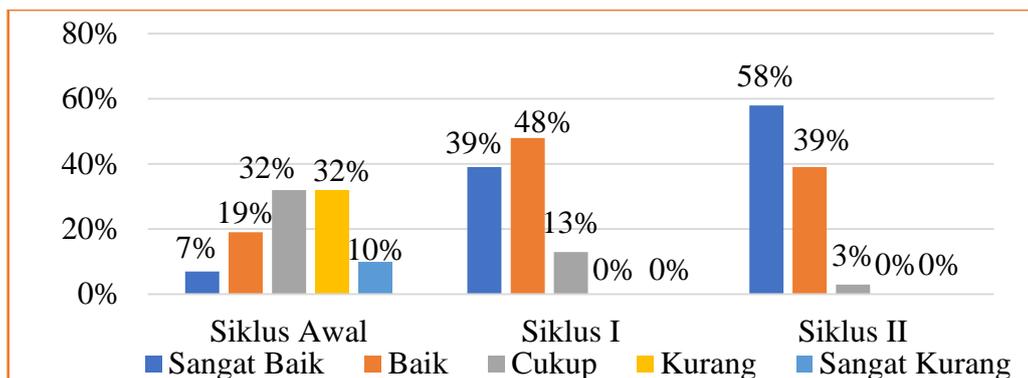
Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh guru, hasil perolehan siklus awal masih sangat rendah dimana sebanyak 23 siswa (74%) belum tuntas KKM (75) dengan rincian 10 siswa (32%) mendapat kategori “Cukup”, kemudian sebanyak 10 siswa (32%) mendapat kategori “Kurang” dan 3 siswa (10%) mendapat kategori “Sangat Kurang”. Adapun sebanyak 8 siswa (26%) siswa sudah tuntas KKM (75) dengan rincian 2 siswa (7%) mendapat kategori “sangat Baik” dan 6 siswa (19%) pada kategori “Baik”.

Hasil test siklus I, diperoleh data siswa kelas VIII-5 yang tuntas KKM (75) pada siklus I

sebanyak 27 siswa (87%) dengan rincian, 12 siswa (39%) masuk dalam kategori “Sangat Baik” dan sebanyak 15 siswa (48%) masuk dalam kategori “Baik”. Sementara itu siswa kelas VIII-5 yang belum tuntas KKM (75) pada siklus I sebanyak 4 siswa (13%) dengan kategori “Cukup”. Selanjutnya di siklus II, perolehan hasil belajar siswa kelas VIII-5 SMP Negeri 1 Sei Bingai pada siklus II mengalami peningkatan. Hasil perolehan ini juga telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti sejak awal. Berdasarkan tabel tersebut, dapat dideskripsikan bahwasannya siswa kelas VIII-5 yang telah tuntas KKM (75) sebanyak 30 siswa (97%) dengan rincian sebanyak 18 siswa (58%) masuk dalam kategori “Sangat Baik” dan sebanyak 12 siswa (39%) masuk dalam kategori “Baik”. Adapun siswa yang belum tuntas KKM (75) hanya 1 orang siswa (3%) dengan kategori “Cukup”. Adapun hasil analisis data terhadap hasil belajar siswa kelas VIII-5 mulai dari siklus awal, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 4.8. di bawah ini:

Tabel 7. Perbandingan hasil belajar siswa siklus awal s.d. siklus II

Nilai	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Siswa	%	Siswa	%	Siswa	%
90 – 100	2 siswa	7%	12 siswa	39%	18 siswa	58%
75 – 89	6 siswa	19%	15 siswa	48%	12 siswa	39%
50 – 74	10 siswa	32%	4 siswa	13%	1 siswa	3%
30 – 49	10 siswa	32%	0 siswa	0%	0 siswa	0%
10 – 29	3 siswa	10%	0 siswa	0%	0 siswa	0%



Gambar 1. Diagram peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII-5 SMP Negeri 1 Sei Bingai Siklus Awal s.d. Siklus II

5.2. Penilaian Minat Belajar Siswa

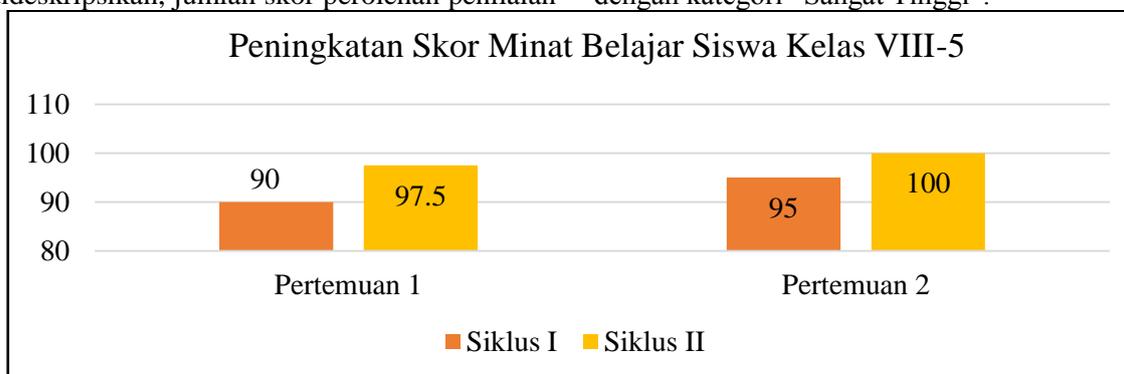
5.2.1. Minat Belajar Matematika Siswa Siklus I

Berdasarkan hasil analisis data dari observer yang dilakukan oleh peneliti, hasil penilaian terhadap minat belajar siswa menunjukkan bahwa minat belajar matematika siswa kelas VIII-5 SMP Negeri 1 Sei Bingai berkembang dengan baik setelah peneliti melaksanakan pembelajaran di kelas dengan menggunakan bantuan media pembelajaran audi visual *Powtoon*. Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I selama dua pertemuan dapat dideskripsikan, jumlah skor perolehan penilaian

minat belajar matematika siswa kelas VIII-5 pada siklus I pertemuan 1 adalah senilai 90 dengan kategori “Tinggi” dan meningkat pada pertemuan 2 dengan nilai 95 kategori “Sangat Tinggi”.

5.2.2. Minat belajar Matematika Siswa Siklus II

Pada siklus II pertemuan 1 perolehan skor penilaian minat belajar siswa kelas VIII-5 sebesar 97,5 dengan kategori “Sangat Tinggi”, dan hasil penilaian terhadap minat belajar siswa pada siklus II pertemuan 2 adalah sebesar 100 dengan kategori “Sangat Tinggi”.



Gambar 2. Diagram Peningkatan Skor Penilaian Minat Belajar Siswa Kelas VIII-5 Siklus Awal, Siklus I dan Siklus II

6. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dideskripsikan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan bahwasannya pelaksanaan pembelajaran matematika materi Bangun Ruang Sisi Datar dengan menggunakan bantuan media pembelajaran audio visual *Powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar dan juga minat belajar matematika siswa kelas VIII-5 SMP Negeri 1 Sei Bingai Tahun Pelajaran 2019-2020. Hal ini dikatakan berdasarkan perolehan hasil belajar dan minat belajar siswa berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh

guru. Dimana penilaian pada hasil belajar belajar matematika materi Bangun Ruang Sisi Datar meningkat dari siklus awal sampai pada siklus II. Kemudian pada pengamatan minat belajar siswa setiap pertemuan di siklusnya juga meningkat dan mencapai indikator yang telah ditentukan oleh peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyati, Mudjiono, 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
 Djamarah. 2008. *Guru dan Anak Didik*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
 Dalyono, M. 2009. *Psikologi Pendidikan*.

- Jakarta. Rineka Cipta
- Graham, B. 2015. *Power Up Your Powtoon Studio Project*. Birmingham: PACKT Publishing.
- Iskandar, Harun. 2010. *Tumbuhkan Minat Kembangkan Bakat*. Jakarta: PT. ST Book.
- Kustiono. 2010. *Media Pembelajaran: Konsep, Nilai Edukatif, Klasifikasi, Praktek Pemanfaatannya dan Pengembangan. Buku Ajar*. Semarang: Unnes Press
- Mulyasa, E . 2002. *Manajemen Berbasis Sekolah*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Pritakinanthi, Arlitya Stri. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Penyimpangan Sosial Di SMP Negeri 15 Semarang “Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang 2017.”
- Purwanto. 2008. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Slameto. 2001. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2010. *Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Pustaka Indonesia
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Yulia, Desma, and Novia Ervinalisa. 2017. “Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Iis Kelas X Di Sma Negeri 17 Batam Tahun Pelajaran 2017/2018.” *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah* 2(1): 15–24.