

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL POWTOON DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI MADRASAH ALIYAH

One

Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Untan Pontianak

Email: oneiljak13@gmail.com

Abstract

This research is based by the use of technology in learning activities. Besides the conventional learning by using the whiteboard media that makes students less interest and decreased students motivation to participate in learning activities. The purpose of this research is to know the effectiveness of using powtoon audiovisual media to improve students motivation on economic subjects in MA Mathla'ul Anwar Pontianak. The method used is experimental method with pre-experimental design with form is one-group pretest-posttest design. The subject of research is a class X IIS 3 MA Mathla'ul Anwar. The average pretest learning motivation outcomes of students is 67,86 while the average posttest learning motivation outcomes of students is 80,06. Based on the paired sample t test with significance level $\alpha = 5\%$, values obtained Asymp. Sig (2-tailed) is 0.000. This shows that the use of audiovisual media powtoon learning is effective in improving students' motivation on economic subjects in MA Mathla'ul Anwar Pontianak. effect size results in learning motivation score is 1.08. It shows the effects of the use of audiovisual media powtoon learning to improve students' motivation is very high.

Keywords: *Audiovisual Powtoon Media, Learning Motivation, Economic Subject*

Dalam proses belajar mengajar, hal utama yang diinginkan adalah keberhasilan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan serta mencapai tujuan-tujuan pembelajaran selama proses belajar mengajar di sekolah. Untuk mencapai keberhasilan tersebut, guru harus membimbing siswa sehingga siswa menjadi lebih aktif selama proses belajar mengajar. Dengan adanya hal tersebut, peran guru dalam proses belajar mengajar tidak hanya sekedar menyampaikan materi saja, melainkan dapat juga memanfaatkan keberadaan teknologi menjadi alat bantu dalam membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.

Menurut Bernard Renaldy Suteja, Jimmy Anthony Sarapung & Wilfridus Bambang Triadi Hanjaya (2008: 241), "Teknologi informasi memungkinkan penciptaan teknik pengajaran baru, yaitu melalui media interaktif cd ataupun video". Oleh karena itu, guru tidak hanya selalu bisa berpatokan pada media papan tulis dan

selama dalam proses belajar mengajar agar siswa dapat mengembangkan pengetahuannya sesuai dengan bidang pengetahuan yang dipelajarinya. Disamping itu, guru juga harus menguasai materi pembelajaran, mampu membuat materi pembelajaran yang disampaikan menarik minat dan perhatian metode ceramah saja selama proses belajar mengajar jika ingin mencapai tujuan pembelajaran yang baik, melainkan juga harus ditambah dengan bantuan media yang bisa membuat penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih menarik dalam proses belajar-mengajar sehingga siswa akan lebih terangsang dalam mengikuti proses belajar mengajar tersebut.

Menurut Hamalik (dalam Azhar Arsyad, 2011: 15), "Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa". Sejalan

dengan itu, Hamdani (2011: 89) juga menyatakan “Media pembelajaran adalah alat atau perantara yang dikemukakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa agar mudah dipahami dan ditangkap maknanya oleh siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa”.

Tidak semua media dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, oleh karena itu, seorang guru juga harus dapat memilih media yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, Sebagaimana yang dikemukakan oleh Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (1991: 4-5) yaitu dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

1. Ketepatan dengan tujuan pengajaran.
2. Dukungan terhadap isi bahan pengajaran.
3. Kemudahan memperoleh media.
4. Keterampilan guru dalam menggunakannya.
5. Tersedia waktu untuk menggunakannya.
6. Sesuai dengan taraf berpikir siswa.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar adalah media pembelajaran audiovisual. Media ini merupakan media yang tidak hanya didengar melainkan juga bisa dilihat secara bersamaan. Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar (Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, 2013: 124). Ada beberapa media pembelajaran audiovisual yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran salah satunya adalah *powtoon*.

Menurut Shannon Mershand (2014), “*PowToon is Web-based animation software that allows you to quickly and easily create animated presentations with your students by manipulating pre-created objects, imported images, provided music and user created voice-overs*”. Dari pengertian tersebut dapat diartikan *powtoon* merupakan animasi perangkat lunak berbasis layanan *online* yang

memungkinkan pengguna dengan cepat dan mudah membuat presentasi animasi dengan memanipulasi objek, memasukkan gambar, memasukkan musik dan dapat juga memasukkan rekaman suara penggunanya. Lebih lanjut Shannon Mershand (2014) juga menyatakan “*Powtoon can be used by educators to create animated presentations of content for students to view*”.

Pemilihan media pembelajaran audiovisual *powtoon* sebagai media pembelajaran sangat tepat apabila digunakan untuk membangkitkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Karena, video animasi *powtoon* ini mempunyai beragam animasi fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *time line* yang sangat mudah. Selain itu juga media *powtoon* ini mudah dijadikan media penyampaian materi pembelajaran dengan cara yang menarik, sehingga siswa tidak jenuh dengan materi yang guru sampaikan.

Berdasarkan hasil pra observasi yang dilakukan oleh peneliti pada kelas X di MA Mathla'ul Anwar Pontianak, penggunaan media audiovisual pada mata pelajaran ekonomi sangat disukai oleh siswa. Ketika siswa diberi video saat pembelajaran siswa menjadi lebih antusias dalam menyaksikan video pembelajaran tersebut. Tapi sayangnya berdasarkan pengamatan peneliti penggunaan media berbasis audiovisual yang salah satu contohnya berbentuk film pendek justru kurang mendukung dengan isi materi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran ekonomi, sehingga dengan adanya media audiovisual *powtoon* ini dapat melengkapi apa yang tidak terdapat dalam media audiovisual biasa seperti pengguna dapat memasukkan materi pembelajaran ke dalam video tersebut dengan tampilan yang menarik sehingga siswa tidak hanya sekedar menonton tapi juga sekaligus mengamati materi yang disampaikan dalam media audiovisual *powtoon* tersebut. Sebagaimana Bahtraedu dalam postingannya memberikan beberapa kelebihan dari penggunaan media

powtoon dalam pembelajaran, kelebihan tersebut antara lain:

1. Interaktif
2. Mencakup segala aspek indera
3. Penggunaannya praktis
4. Kolaboratif
5. Dapat digunakan dalam kelompok besar
6. Lebih variatif
7. Dapat memberikan feedback
8. Memotivasi. (<http://bahtra12.blogspot.co.id/2015/04/media-pembelajaran-powtoon.html>)

Berdasarkan kelebihan media *powtoon* di atas, salah satu kelebihan media *powtoon* adalah dapat memotivasi. Dalam kegiatan belajar mengajar peranan motivasi sangat diperlukan, sehingga penting bagi seorang guru untuk terus memotivasi peserta didiknya. Motivasi mempunyai fungsi sebagai energi penggerak terhadap tingkah laku, menentukan arah perbuatan, dan menentukan intensitas suatu perbuatan. Menurut Nyayu Khodijah (2014:150) “Motivasi adalah suatu dorongan yang mengubah energi dalam diri seseorang ke dalam bentuk aktivitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu”. Motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu (Sardiman, 2012: 75).

Pada umumnya motivasi setiap siswa tidak sama, siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi cenderung akan mempunyai pengalaman belajar yang berbeda daripada siswa yang memiliki motivasi rendah. Apabila mayoritas siswa memiliki motivasi belajar yang rendah, maka pembelajaran menjadi membosankan dan membuat siswa mengantuk dan tidak bersemangat. Begitu juga sebaliknya, apabila dalam kegiatan pembelajaran mayoritas siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi maka kegiatan pembelajaran akan menjadi lebih aktif dan efektif.

Berdasarkan uraian yang peneliti paparkan diatas maka peneliti sangat tertarik untuk

melakukan penelitian dengan judul “Efektifitas penggunaan media pembelajaran audiovisual *powtoon* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di MA Mathla’ul Anwar Pontianak”.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Dengan bentuk penelitian *pre-experimental designs* dan menggunakan rancangan *one-group pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas X IIS MA Mathla’ul Anwar, sedangkan sampelnya adalah siswa kelas X IIS 3 yang berjumlah 21 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi langsung dan studi dokumentasi. Sedangkan alat pengumpul data yang digunakan berupa lembar observasi dan dokumenter. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis deskriptif, statistik deskriptif dan uji hipotesis menggunakan aplikasi SPSS 23. Sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu menguji kenormalan data dengan rumus *Kolmogorov-Sminov*. Setelah diketahui data berdistribusi normal maka uji hipotesisnya menggunakan uji *paired sample test*. Kemudian untuk mengetahui tingkat keefektifan penggunaan media audiovisual *powtoon* menggunakan rumus *effect size*. Prosedur dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahap yaitu: 1) Tahap persiapan, 2) Tahap Pelaksanaan, 3) Tahap akhir.

Tahap Persiapan

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap persiapan antara lain: (1) Menentukan kelas untuk melakukan penelitian; (2) Peneliti berkoordinasi dengan guru mata pelajaran ekonomi untuk menentukan jadwal penelitian; (3) Membuat instrumen penelitian berupa lembar observasi motivasi belajar siswa; (4) Membuat perangkat belajar berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP); (5) Melakukan validasi instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran; (6) Merevisi instrumen penelitian dan perangkat pem-

belajar berdasarkan hasil validasi; (7) Membuat media pembelajaran audiovisual powtoon yang digunakan untuk penelitian.

Tahap Pelaksanaan

Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap pelaksanaan antara lain: (1) Melakukan penelitian sebelum eksperimen dengan memberikan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran audiovisual *powtoon*; (2) Pada saat bersamaan dilakukan pengamatan motivasi belajar siswa sebelum eksperimen; (3) Melakukan penelitian eksperimen dengan memberikan pembelajaran menggunakan media pembelajaran audiovisual *powtoon*; (4) Melakukan observasi motivasi belajar siswa setelah pembelajaran eksperimen.

Tahap Akhir

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap akhir antara lain: (1) Melakukan analisis dan pengolahan data hasil penelitian pra eksperimen dan eksperimen; (2) Menarik

kesimpulan hasil penelitian; (3) Menyusun laporan penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Sampel dalam penelitian ini terdiri 1 kelas yaitu kelas X IIS 3. Penelitian ini dilakukan dengan cara mengamati motivasi belajar siswa sebelum dan setelah diberikan eksperimen. Sebelum diberikan eksperimen kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran audiovisual *powtoon*. Sedangkan setelah eksperimen kegiatan pembelajaran menggunakan pembelajaran audiovisual *powtoon*. Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk melihat motivasi belajar siswa adalah menggunakan teknik observasi langsung dengan alat penelitian berupa lembar observasi. Hasil observasi motivasi belajar siswa sebelum dan setelah diberikan eksperimen dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1
Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Setelah Eksperimen

No	Nama	Skor Pengamatan	
		Sebelum	Setelah
1	APS	84,38	90,63
2	C	75,00	87,50
3	DB	56,25	71,88
4	DP	93,75	96,88
5	EA	71,88	84,38
6	FK	75,00	87,50
7	F	65,63	84,38
8	FS	59,38	68,75
9	HNA	56,25	71,88
10	MZ	59,38	75,00
11	NK	75,00	84,38
12	N	78,13	81,25
13	NFU	53,13	71,88
14	O	56,25	71,88
15	Q	62,50	75,00
16	RH	71,88	84,38
17	LS	65,63	75,00
18	S	71,88	87,50

Tabel bersambung

Tabel 1, sambungan			
19	SR	71,88	84,38
20	SR	75,00	78,13
21	WM	46,88	68,75
Rata-rata		67,86	80,06

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa hasil penelitian yang dilakukan kepada 21 orang siswa. Rata-rata hasil pengamatan motivasi belajar sebelum eksperimen yang diperoleh adalah 67,86. Sedangkan rata-rata hasil pengamatan yang dilakukan setelah diberikan eksperimen adalah sebesar 80,06.

Kemudian untuk mengetahui deskripsi minimum, maksimum serta standar deviasi skor motivasi belajar siswa sebelum dan setelah diberikan eksperimen, peneliti menggunakan program SPSS 23 yang hasilnya dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Tabel Deskripsi Minimum, Maksimum, Mean dan Standar Deviasi Motivasi Belajar Siswa sebelum dan Setelah eksperimen.

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Motivasi siswa sebelum eksperimen	21	46,88	93,75	67,8600	11,31645
Motivasi siswa setelah eksperimen	21	68,75	96,88	80,0624	7,93550

Berdasarkan tabel di atas dapat terlihat bahwa perolehan skor tertinggi motivasi belajar siswa sebelum diberikan eksperimen adalah 93,75, sedangkan skor terendah motivasi belajar siswa adalah 46,88 dan rata-rata (*mean*) skor motivasi belajar siswa sebelum eksperimen adalah 67,86 dengan *standar deviasi* 11,31645. Sedangkan skor tertinggi yang diperoleh dari motivasi belajar siswa setelah eksperimen adalah 96,88

sedangkan skor terendah motivasi belajar siswa setelah eksperimen adalah 68,75 dan rata-rata skor motivasi belajar siswa setelah eksperimen adalah 80,0624 dengan standar deviasi 7,93550.

Kemudian hasil dari uji normalitas data yang digunakan sebagai syarat untuk melakukan uji hipotesis adalah dapat pada tabel 3.

Tabel 3. Uji Normalitas Data

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Sebelum eksperimen	,163	21	,151	,966	21	,633
Setelah eksperimen	,183	21	,065	,931	21	,146

Berdasarkan tabel 3 di atas nilai signifikansi skor motivasi belajar siswa sebelum eksperimen menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dengan aplikasi SPSS 23 adalah sebesar 0,151. Sedangkan nilai signifikansi skor motivasi belajar siswa setelah eksperimen menggunakan

Kolmogorov-Smirnov dengan aplikasi SPSS 23 adalah sebesar 0,65. Karena nilai signifikansi motivasi belajar siswa sebelum dan setelah eksperimen lebih besar > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data motivasi belajar siswa tersebut berdistribusi normal.

Setelah melakukan uji normalitas, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis yaitu dengan menggunakan rumus

uji *paired sample t test* yang hasilnya dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Uji Paired Sample T Test

	Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Sebelum Eksperimen - Setelah Eksperimen	-12,20238	5,21963	1,13902	-14,57833	-9,82644	-10,713	20	,000

Berdasarkan tabel di atas, hasil dari uji *paired sample t test* dengan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) adalah 0,000. Berdasarkan dasar pengambilan keputusan jika nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan H_a diterima maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran audiovisual *powtoon* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di MA Mathla'ul Anwar.

Pembahasan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 14 November 2016 dan 21 November 2016 di kelas X IIS 3 di MA Mathla'ul Anwar. Dalam penelitian kelas X IIS 3 di observasi motivasi belajarnya sebelum dan sesudah diberi eksperimen. Berdasarkan data hasil penelitian sebelum eksperimen yang dilaksanakan pada tanggal 14 November 2016 diperoleh rata-rata motivasi belajar siswa adalah 67,86. Sedangkan hasil penelitian setelah eksperimen yang dilaksanakan pada tanggal 21 November 2016 diperoleh rata-rata motivasi belajar siswa adalah 80,06. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dilihat terjadi peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan setelah diberikan eksperimen, sehingga apabila dilihat selisihnya terjadi peningkatan motivasi belajar siswa setelah diberi eksperimen adalah sebesar 12,20.

Adanya peningkatan tersebut karena penggunaan media pembelajaran audiovisual

powtoon sudah sukses dilaksanakan pada kelas eksperimen. Penggunaan media ini mampu menarik perhatian siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran, meningkatkan rasa ingin tahu yang tinggi yang diimplementasikan dengan bertanya kepada guru mengenai materi yang kurang dipahami. Dan yang paling signifikan yang membuat motivasi siswa meningkat adalah dengan media ini siswa menjadi fokus memperhatikan materi yang terdapat dalam video tersebut, berbeda ketika sebelum menggunakan video tersebut siswa banyak yang lebih sering berbicara dengan teman sebangku, melamun, dan bahkan ada yang tidur pada saat peneliti menjelaskan materi. Dengan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media audiovisual *powtoon* tersebut sudah sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Hamalik (dalam Azhar Arsyad, 2011:15), "Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa".

Keunggulan Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual *Powtoon*

Keunggulan pembelajaran menggunakan video *powtoon* dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media video *powtoon* adalah dengan media ini dapat membuat kegiatan pembelajaran

menjadi lebih menarik perhatian siswa, siswa menjadi aktif bertanya dan menjawab pertanyaan peneliti, selain itu yang terpenting adalah media ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, berbeda dengan pembelajaran sebelumnya yang cenderung membuat suasana pembelajaran menjadi monoton karena siswa hanya fokus memperhatikan guru menjelaskan materi akibatnya siswa menjadi bosan sehingga untuk menghilangkan kebosanan tersebut, siswa melakukan kegiatan yang tidak berkaitan dengan pembelajaran seperti mengajak teman sebangku untuk mengobrol, dan jika teman sebangkunya serius dalam mengikuti pembelajaran, dia memilih untuk tidur saat proses pembelajaran berlangsung.

Meningkatnya motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran audiovisual *powtoon* ini dibuktikan dengan meningkatkan rata-rata skor motivasi belajar yang telah di observasi dari 67,86 menjadi 80,06. Dan juga didukung dengan hasil penghitungan menggunakan rumus *effect size* yaitu sebesar 1,08. Angka ini tergolong tinggi, karena lebih dari 0,8.

Kendala dalam Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual *Powtoon*

Meskipun penggunaan media *powtoon* berjalan lancar pada saat penelitian, ada beberapa kendala yang dihadapi peneliti ketika pelaksanaannya. Adapun kendala tersebut adalah sebagai berikut: (1) Terbatasnya jumlah proyektor yang terdapat di sekolah, jumlah proyektor yang dimiliki sekolah ada 2 unit, sementara yang dapat berfungsi dengan baik hanya 1 unit sementara yang satunya rusak; (2) Proyektor tidak terpasang di setiap kelas, tidak terpasangnya proyektor di kelas juga menjadi kendala dalam pelaksanaan penelitian, karena itu sebelum penelitian peneliti harus memasang terlebih dahulu proyektor yang digunakan dalam penelitian. Proses pemasangan ini memakan waktu cukup lama sehingga jam yang seharusnya digunakan untuk kegiatan pembelajaran digunakan untuk kegiatan ini; (3) Terbatasnya peralatan

pendukung, Peralatan pendukung yang dimaksud adalah berupa kabel terminal untuk menghubungkan proyektor dengan colokan listrik karena kabel untuk menghubungkan proyektor dengan listrik pendek, sehingga membutuhkan terminal listrik untuk bisa mengoperasikannya. Selain itu, peralatan seperti speaker untuk memperbesar suara video agar siswa yang berada di bangku belakang juga dapat mendengar juga tidak tersedia di sekolah. Peralatan lain yang juga menjadi kendala dalam penggunaan media ini adalah kabel konektor untuk menghubungkan laptop dengan proyektor yang kadang macet membuat peneliti harus mengganti dengan kabel konektor yang lain; (4) Terbatasnya waktu yang tersedia, waktu 1 jam pelajaran yang tersedia untuk proses pembelajaran adalah 35 menit, yang mana untuk sekolah setingkat SMA seharusnya waktu jam pembelajaran adalah 45 menit. Dengan waktu 1 jam pelajaran hanya 35 menit tersebut terasa kurang bagi peneliti dalam menggunakan media pembelajaran audiovisual *powtoon* tersebut. Ditambah lagi proses pemasangan untuk mengoperasikan proyektor yang cukup memakan waktu.

Cara Mengatasi Kendala dalam Penggunaan Media *Powtoon*

Agar proses pelaksanaan penggunaan media pembelajaran audiovisual dapat berjalan dengan lancar, maka diperlukan cara untuk mengatasi kendala tersebut. Adapun cara yang dilakukan oleh peneliti untuk mengatasi kendala yang ada antara lain: (1) Untuk mengatasi kendala yang pertama yaitu kurangnya jumlah proyektor yang terdapat di sekolah. Untuk mengatasi kendala tersebut peneliti pertama-tama meminta izin dengan guru-guru yang biasa menggunakan proyektor pada hari jam yang sama dengan jadwal penelitian untuk menggunakan proyektor tersebut. Setelah meminta izin dari guru-guru tersebut, sebelum proses penelitian berlangsung peneliti terlebih dahulu mencoba proyektor apakah dapat berfungsi dengan baik. Ternyata pada saat penelitian proyektor tersebut tidak bisa berfungsi dengan baik, sehingga untuk mengatasinya peneliti

meminjam proyektor yang dimiliki oleh Madrasah Tsunawiyah yang ada di Pondok Pasentren Mathla'ul Anwar; (2) Untuk mengatasi kendala yang kedua yaitu tidak terpasangnya proyektor di dalam kelas, peneliti meminta bantuan rekan mahasiswa yang sama-sama melakukan PPL di sekolah tersebut, agar proses pemasangan proyektor menjadi lebih cepat; (3) Untuk mengatasi kendala yang ketiga yaitu peralatan pendukung yang tidak tersedia di sekolah. Untuk mengatasi hal tersebut peneliti membawa sendiri peralatan pribadi yang dibutuhkan seperti terminal listrik dan juga speaker; (4) Untuk mengatasi kendala yang keempat yaitu terbatasnya jumlah waktu yang tersedia. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti hanya menjelaskan materi-materi yang penting saja yang dijelaskan, dan juga penggunaan metode tanya jawab juga turut membantu peneliti dalam menyampaikan materi secara lebih mendalam. Selain itu juga hasil evaluasi kegiatan pembelajaran peneliti lakukan dirumah, karena setelah siswa selesai mengerjakan soal evaluasi, jam pelajaran sudah habis.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran audiovisual *powtoon* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di MA Mathla'ul Anwar maka dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Pelaksanaan penggunaan media pembelajaran audiovisual *powtoon* diberikan peneliti pada saat melakukan eksperimen. Penggunaan media pembelajaran audiovisual *powtoon* diterima dengan sangat baik oleh siswa, hal ini terlihat dari siswa lebih antusias dalam memperhatikan penjelasan guru dan menyaksikan setiap video yang ditayangkan pada saat penelitian dan intensitas bertanya meningkat mengenai apa yang tidak mereka ketahui serta merespon dengan cepat apabila ditanya dan diberi tugas; (2) Dengan menggunakan media pembelajaran audiovisual *powtoon* motivasi belajar siswa menjadi meningkat daripada sebelum digunakan video pembelajaran tersebut. Rata-

rata motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran audiovisual *powtoon* adalah sebesar 67,86. Sedangkan rata-rata motivasi belajar setelah menggunakan media pembelajaran audiovisual *powtoon* adalah sebesar 80,06. Sehingga terjadi peningkatan motivasi belajar sebesar 12,20; (3) Penggunaan media audiovisual *powtoon* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di MA Mathla'ul Anwar setelah dilakukan Uji-t hasilnya diperoleh nilai signifikansi (*Sig.2-tailed*) adalah 0,000. Sehingga pengujian hipotesisnya H_0 ditolak dan H_a diterima karena $0,000 < 0,05$; (4) Tingkat efektivitas penggunaan media pembelajaran audiovisual *powtoon* tergolong tinggi. Dari hasil pengujian menggunakan rumus *effect size* diperoleh hasilnya adalah sebesar 1,08 ($> 0,8$).

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa hal yang dapat dijadikan sebagai saran dalam rangka pengembangan mata pelajaran ekonomi. Adapun saran-saran dalam penelitian ini adalah: (1) Untuk sekolah sebaiknya lebih banyak mengadakan peralatan yang mendukung penggunaan media elektronik terutama proyektor sehingga guru-guru terdorong untuk menggunakan media yang bervariasi dalam meningkatkan kualitas belajar siswanya; (2) Supaya penggunaan media lebih efisien dan tidak menghabiskan waktu pembelajaran, alangkah baiknya jika dana yang ada memadai sekolah memasang proyektor di dalam kelas sehingga guru tidak perlu repot membawa peralatan tersebut; (3) Selain proyektor, terdapat peralatan lain yang mendukung penggunaan media elektronik tetapi tidak terdapat di sekolah yaitu speaker mini dan terminal atau peralatan-peralatan lain yang mendukung, meskipun terminal tersedia di sekolah sekiranya sekolah perlu menambah terminal tersebut, karena dari pengalaman peneliti biasanya pada saat ingin menggunakan terminal tersebut tidak tersedia.

DAFTAR RUJUKAN

- A.M.Sardiman (2012). **Interaksi & Motivasi belajar Mengajar**. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2011). **Media Pembelajaran**. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Bahtraedu. (2015). **Media Pembelajaran Powtoon**. (Online). <http://bahtra12.blogspot.co.id/2015/04/media-pembelajaran-powtoon.html>. Diakses tanggal 20 Oktober 2016.
- Bernard Renaldy Suteja, Jimmy Anthony Sarapung & Wilfridus Bambang Triadi Hanjaya. (2008). **Memasuki Dunia e-Learning**. Bandung: Informatika.
- Hamdani. (2011). **Strategi Belajar Mengajar**. Bandung: Pustaka Setia.
- Khodijah, Nyayu (2014) **Psikologi Pendidikan**. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mersand, Shannon (2014). **Product Review: PowToon**. (Online). <http://www.techlearning.com/news/0002/product-review-powtoon/63310>. Diakses 25 Oktober 2016.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. (2013). **Strategi Belajar Mengajar**. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana dan Riva'i, Ahmad. (2011). **Media Pengajaran**. Bandung: Sinar Baru Algensindo.