

## **Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Audiovisual Powtoon* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 1 di SDN Bambu Apus 02**

**Nidar Yusuf<sup>1</sup>, Dewi setyaningsih<sup>2</sup>, Nanda Giyatri Lestari<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Prodi PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, UMJ, Jl. KH. Ahmad Dahlan

E-mail : [nandagiyatri@gmail.com](mailto:nandagiyatri@gmail.com) , [nidaryusufsp04@gmail.com](mailto:nidaryusufsp04@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini didasarkan pada pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu pembelajaran konvensional dengan menggunakan media papan tulis yang membuat minat siswa kurang dan menurunkan motivasi siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) perbedaan motivasi belajar siswa antara pembelajaran menggunakan media *Audiovisual Powtoon* dengan pembelajaran tanpa media audio visual *powtoon* (2) keefektifan penggunaan media *Audiovisual Powtoon* dalam pembelajaran Tematik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan *true experimental design* melalui model *pretest-posttest control group design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas 1 di SDN Bambu Apus 02 Tangerang Selatan Tahun ajaran 2020/2021 dengan jumlah 54 siswa yang terdiri dari kelas 1C menjadi kelas kontrol dan kelas 1D menjadi kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar siswa, dan tes. Sedangkan teknik analisis yang digunakan menggunakan *statistik deskriptif* dan *statistik inferensial*. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan motivasi belajar siswa yang menggunakan media *Audiovisual Powtoon* dan yang tidak menggunakan media *Audiovisual Powtoon*. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata motivasi belajar siswa di kelas eksperimen sebelum menggunakan media sebesar 28,44 dan setelah menggunakan media sebesar 47,48. Selain itu hasil penelitian dari hasil Uji *Mann-Whitney Test* menunjukkan bahwa penggunaan media *Audiovisual Powtoon* efektif digunakan pada pembelajaran tematik. Hal ini dibuktikan dari hasil rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 19,04 sedangkan nilai rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas kontrol sebesar 11,07. Terlihat peningkatan motivasi belajar siswa pada kelas yang menggunakan media *Audiovisual Powtoon* lebih tinggi dibandingkan dengan yang tidak menggunakan media *Audiovisual Powtoon*.

**Kata Kunci:** Media *Audiovisual Powtoon*, Motivasi Belajar, Mata Pelajaran Tematik

### **ABSTRACT**

*This research is based on the use of technology in learning activities. In addition, conventional learning using blackboard media makes students less interested and reduces student motivation to participate in learning activities. The purpose of this study was to determine: (1) the difference in student learning motivation between learning using *Powtoon Audiovisual* media and learning without audio-visual *Powtoon* media (2) the effectiveness of using *Powtoon Audiovisual* media in thematic learning. The method used in this study is *quasy-experimental* research by using *true experimental design* with *pretest-posttest control group design* model. The population in this study was the student in grade 1 at SDN Bambu Apus 02 Tangerang Selatan in the academic year 2020/2021 with a total of 54 students consisting of class 1C being the control class and class 1D being the experimental class. The data collection technique used in this study were a student learning motivation questionnaire and tests. While the analysis technique used was descriptive statistics and inferential statistics. The results of this study indicate that there are differences in the learning motivation of students who use *Powtoon Audiovisual* media and those who don't use *Powtoon Audiovisual* media. This difference can be seen from the average value of student learning motivation in the experimental class before using the media of 28.44 and after using the media of 47.48. In addition, the results of the study from the results of the *Mann-Whitney Test* show that the use of the *Powtoon Audiovisual* media was effective for thematic learning. This is evidenced from the results of the average student learning motivation in the experimental class has increased by 19.04, while the average value of student learning motivation in the control class is 11.07. It can be seen that the student's motivation has increased by using the *Powtoon Audiovisual* media and it is higher than those that do not use the *Powtoon Audiovisual* media.*

**Keywords:** *Powtoon Audiovisual Media, Learning Motivation, Thematic Subjects*

## 1. PENDAHULUAN

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 menarik.

Menurut Bernard Renaldy Suteja, Jimmy Anthony Sarapung & Wilfridus Bambang Triadi Hanjaya (2016: 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 buku saja. Selama proses belajar mengajar agar siswa dapat mengembangkan pengetahuannya sesuai dengan bidang pengetahuan yang dipelajarinya. Disamping itu, guru juga harus menguasai materi pembelajaran maupun pembuatan materi yang menarik minat dan perhatian siswa 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, 2016: 15), "Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa". Sejalan dengan itu, Hamdani (2016: 89) juga menyatakan "Media pembelajaran adalah alat atau perantara yang

dikemukakan oleh guru dalam menyapaikan 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 N. Sudjana dan A. Rivai (2016: 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 berfikir siswa.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar adalah media pembelajaran audiovisual. Media ini merupakan media yang tidak hanya didengar saja melainkan juga bisa dilihat oleh indra mata kita secara bersamaan. Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar (Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, 2018: 124). Ada beberapa media pembelajaran audiovisual yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan salah satunya adalah media *Powtoon*.

Menurut Shannon Mershand (2019), "*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 aplikasi animasi perangkat lunak berbasis layanan online yang memungkinkan pengguna dengan cepat dan mudah membuat presentasi

animasi dengan memanipulasi objek, memasukan gambar, memasukan musik, dan dapat juga memasukan rekaman suara penggunaannya. 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 audio-visual *Powtoon* sebagai media pembelajaran sangat tepat apabila digunakan untuk membangkitkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran karena video animasi *Powtoon* ini memiliki beragam animasi fitur yang sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih 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 observasi yang dilakukan oleh peneliti pada kelas 1D di SDN Bambu Apus 02, penggunaan media audiovisual pada mata pelajaran tematik sangat disukai oleh siswa. Ketika siswa diberikan video saat pembelajaran, siswa menjadi lebih antusias dalam menyaksikan video pembelajaran tersebut. Tetapi sayangnya berdasarkan pengamatan peneliti penggunaan media berbasis audiovisual yang salah satunya adalah film pendek justru kurang mendukung dengan isi materi pembelajaran tematik. Sehingga dengan adanya media audio *powtoon* ini dapat melengkapi apa yang tidak terdapat dalam media audiovisual biasanya. Disini pengguna dapat memasukan materi pembelajaran ke dalam video tersebut dengan tampilan yang menarik sehingga siswa tidak hanya sekedar menonton tetapi 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 peran motivasi sangat diperlukan, sehingga penting bagi seorang guru untuk terus memotivasi peserta didiknya. Motivasi mempunyai fungsi sebagai energi penggerak terhadap tingkah laku, menentukan arah pembuatan. Menurut Nyayu Khodijah (2019:150) “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 mengelakan perasaan tidak suka itu (Sardiman, 2017: 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 tidak bersemangat. Begitu pula sebaliknya, jika dalam kegiatan pembelajaran mayoritas siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi maka kegiatan pembelajaran akan menjadi lebih aktif dan efektif.

Berdasarkan uraian yang peneliti paparkan di atas maka peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektifitas penggunaan media pembelajaran audiovisual *powtoon* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 1 di SDN Bambu Apus 02”.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *quasi eksperimental* yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali (Sugiyono, 2016:107). Sedangkan desain yang digunakan adalah *true experimental design* dengan model *pretest-posttest control group design*. Penggunaan desain ini dikarenakan kontrol variabel ekstra dilakukan penelitian, sehingga eksperimen dapat diduga sebagai akibat dari perlakuan (Sudjana,2016:37).

**Tabel 1.** Desain penelitian

Kelompok	Pre Test	Perlakuan	Post Test
Eksperimen	01	X	02
Kontrol	03		04

Keterangan :

- Eksperimen : kelas yang diberikan perlakuan dengan penggunaan Media Audiovisual Powtoon
- Kontrol : Kelas yang diberikan perlakuan tanpa penggunaan media
- X : Perlakuan
- 01 : Evaluasi motivasi awal dikelas eksperimen
- 02 : Evaluasi motivasi akhir dikelas eksperimen
- 03 : Evaluasi motivasi awal dikelas kontrol
- 04 : Evaluasi motivasi akhir dikelas kontrol

Penelitian ini dilakukan di SDN Bambu Apus 02 Tangerang Selatan. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas 1 di SDN Bambu Apus 02 Tangerang Selatan Tahun ajaran 2020/2021 dengan jumlah 54 siswa yang terdiri dari kelas 1C menjadi kelas kontrol dan kelas 1D menjadi kelas eksperimen. Populasi ialah seluruh anggaran hasil pengukuran yang akan dijadikan bahan untuk penelitian (Ridwan, 2016:10). Kelas kontrol merupakan kelas yang tidak diberikan perlakuan khusus sedangkan kelas eksperimen mendapatkan

perlakuan khusus yaitu dengan memberikan video pembelajaran dengan Media Audiovisual *Powtoon* saat pembelajaran Tematik.

Data yang dikumpulkan pada penelitian ini merupakan skor angket motivasi siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis hasil angket motivasi belajar (berupa nilai maksimum, minimum, mean, median, modus, standar deviasi, dan varians). Sedangkan analisis inferensial digunakan untuk pengujian hipotesis, sebelum dilakukan pengujian tersebut, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Hipotesis dalam penelitian ini adalah penggunaan Media Audiovisual *Powtoon* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Tematik di kelas 1. 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 Tematik 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) Membuat media pembelajaran Audiovisual *Powtoon* yang digunakan untuk penelitian.

### Tahap Pelaksanaan

Langkah - langkah yang dilakukan dalam 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 melakukan 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.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Bambu Apus 02 Tangerang Selatan pada kelas 1C sebagai kelas kontrol dan 1D sebagai kelas eksperimen. Jumlah keseluruhan siswa di kelas tersebut sebanyak 54 siswa dengan masing-masing kelas sebanyak 27 siswa. Pembelajaran tematik pada materi bangun ruang menggunakan media *audiovisual powtoon* dilakukan pada kelas eksperimen sedangkan pada kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran secara konvensional.

Penelitian ini dilakukan dengan cara mengamati motivasi belajar siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan berupa pemberian video animasi *powtoon* melalui angket motivasi belajar siswa. Penelitian ini juga melihat motivasi belajar siswa dari kelas kontrol melalui pengisian angket motivasi belajar yang diisi sebelum dan setelah pembelajaran berakhir. Hasil observasi motivasi belajar siswa sebelum dan setelah pembelajaran diketahui bahwa hasil penelitian yang dilakukan kepada 27 siswa di kelas eksperimen dengan nilai rata-rata motivasi belajar siswa sebelum adanya perlakuan adalah 28,44. Sedangkan nilai rata-rata motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan di kelas eksperimen adalah 47,48.

Selanjutnya untuk mengetahui nilai minimum, nilai maksimum, nilai rata-rata, dan standar deviasi motivasi belajar

di kedua kelas baik sebelum maupun setelah pembelajaran berakhir dapat dilihat melalui hasil perhitungan kuantitatif menggunakan SPSS 21 yang hasilnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 2.** Hasil Statistik Deskriptif

	N	Mini mum	Maxi mum	Mean	Standar Deviation
Motivasi siswa sebelum (kelas eksperimen)	27	24	34	28,44	2,778
Motivasi siswa setelah (kelas eksperimen)	27	38	53	47,48	4,300
Motivasi siswa sebelum (kelas kontrol)	27	23	29	26,93	1,567
Motivasi siswa setelah (kelas kontrol)	27	34	43	38,00	3,063

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa nilai minimum motivasi belajar siswa di kelas eksperimen adalah 24 dengan perolehan nilai maksimum sebesar 34. Sedangkan nilai rata-rata motivasi belajar siswa sebelum diberikan perlakuan di kelas eksperimen sebesar 28,44 dengan standar deviasi sebesar 2,778. Terlihat juga dari tabel tersebut nilai rata-rata motivasi belajar siswa meningkat menjadi 47,48 dengan nilai minimum menjadi 38 dan nilai maksimumnya adalah 53 dengan standar deviasi sebesar 43. Hal ini jauh berbeda yang didapatkan pada kelas kontrol. Nilai rata-rata motivasi belajar siswa di akhir pembelajaran sebesar 38,00 yang sebelumnya diawal pembelajaran motivasi belajar siswa sebesar 26,93 dengan standar deviasi sebesar 1,567. Jika dilihat dari tabel tersebut terlihat jelas nilai minimum motivasi belajar siswa sebelum dan setelah pembelajaran berturut-turut sebesar 23 dan 34. Sedangkan nilai maksimum motivasi belajar siswa yang didapatkan adalah 29 berubah menjadi 43.

Setelah melakukan uji deskriptif dilakukan uji normalitas sebagai syarat melakukan uji hipotesis. Dari hasil uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* ternyata didapatkan bahwa data tidak

normal. Pada hasil uji jika nilai sig dibandingkan dengan nilai  $\alpha = 0,05$  maka nilai signifikansi tersebut

$< 0,05$  sehingga data tidak normal. Dikarenakan data tidak normal maka tidak dapat menggunakan uji hipotesis *paired sample test* tetapi menggunakan uji Wilcoxon. Uji Wilcoxon digunakan untuk mengetahui apakah penggunaan Media Audiovisual Powtoon dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil perhitungan Uji Wilcoxon dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3.** Hasil Uji Wilcoxon

	Post Motivasi
Pre Motivasi	-4,548 <sup>b</sup>
	0,000

Berdasarkan dari hasil pada tabel tersebut terlihat bahwa nilai *Asymp. Sig. (2 tailed)* sebesar 0,000. Dengan membandingkan nilai tersebut dengan nilai  $\alpha$ , maka  $0,000 < 0,05$  yang artinya Hipotesis diterima yaitu ada perbedaan antara motivasi belajar siswa sebelum diberikan perlakuan dengan motivasi belajar sesudah diberikan perlakuan. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan Media Audio Visual Powtoon dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Selanjutnya untuk melihat apakah penggunaan Media Audiovisual Powtoon efektif digunakan, maka dilakukan uji Mann-Whitney Test. Hasil dari perhitungan dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4.** Hasil Uji Mann-Whitney Test

	Hasil Motivasi Belajar Siswa
<i>Mann-Whitney U</i>	42,500
<i>Wilcoxon W</i>	420,500
<i>Z</i>	-5,585
<i>Asymp. Sig. (2 tailed)</i>	0,000

Dari tabel di atas terlihat nilai *Asymp. Sig. (2 tailed)* sebesar 0,000. Dengan membandingkan dengan nilai  $\alpha +$

$0,05$ , maka  $0,000 < 0,05$  yang artinya hipotesis diterima yaitu ada perbedaan motivasi belajar siswa yang dibimbing menggunakan Media Audiovisual Powtoon dan tanpa Media Audiovisual Powtoon. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan Media Audiovisual Powtoon efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik materi bangun ruang di kelas 1 SDN Bambu Apus 02 Tangerang Selatan.

Dalam hal ini siswa yang dibimbing dengan menggunakan Media Audiovisual Powtoon memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang dibimbing tanpa menggunakan Media Audiovisual Powtoon. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari perbedaan nilai rata-rata motivasi belajar siswa yang dikumpulkan melalui angket diakhir pembelajaran yaitu 47,48 untuk kelas eksperimen dan 38,00 untuk kelas kontrol. Motivasi belajar siswa pun pada kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 19,04. Sedangkan pada kelas kontrol hanya mengalami peningkatan motivasi belajar sebesar 11,07.

Adanya peningkatan motivasi belajar tersebut dikarenakan penggunaan Media Audiovisual Powtoon sukses dilaksanakan di kelas eksperimen. Penggunaan media ini mampu menarik perhatian siswa untuk terlibat langsung dalam kegiatan belajar. Siswa begitu antusias untuk memperhatikan apa yang ditampilkan dalam video tersebut. Penggunaan media *Powtoon* ini tidak hanya menarik rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran Tematik tetapi menjadi pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan aktif.

Dengan adanya peningkatan hasil motivasi belajar siswa, maka hal ini sejalan dengan apa yang telah dikemukakan oleh Hamalik (dalam Azhar Arsyad, 2016:15) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektifitas penggunaan media pembelajaran audiovisual powtoon dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, dapat disimpulkan: (1) terdapat perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan di kelas eksperimen dengan menggunakan media *audiovisual powtoon* sehingga penggunaan media ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa; (2) terdapat perbedaan motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan media *audiovisual powtoon* dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata motivasi belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan motivasi belajar siswa di kelas kontrol; dan (3) penggunaan media audiovisual powtoon lebih efektif digunakan saat pembelajaran dibanding menggunakan pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media.

#### Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa hal yang dapat dijadikan sebagai saran dalam rangka pengembangan media pembelajaran tematik. Adapun saran-saran dalam penelitian ini adalah: (1) penggunaan media *audiovisual powtoon* dalam pembelajaran tematik terbukti lebih efektif dibandingkan media konvensional, oleh karena itu media ini dapat dijadikan solusi bagi guru untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, (2) bagi sekolah untuk lebih efisien dalam belajar mengajar guru dapat menyediakan alat yang diperlukan untuk menerapkan media audiovisual, (3) bagi siswa diharapkan untuk memperluas materi tidak hanya dari sumber buku saja, melainkan bisa melalui sumber maupun media lainnya agar pengetahuan siswa semakin luas.

#### DAFTAR PUSTAKA

A.M. Sardiman (2017). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Arsyad, Azhar (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Bahtraedu. (2016). Media Pembelajaran Powtoon. (Online). <http://bahtra12.blogspot.co.id/2015/04/media-pembelajaran-powtoon.html>. Diakses tanggal 15 september 2020.

Bernard Renaldy Suteja, Jimmy Anthony Sarapung & Wilfridaus Bambang Triadi Hanjaya (2016). *Memasuki Dunia e-Learning*. Bandung: Informatik.

Hamdani. (2016). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

Khodijah, Nyayu (2019) *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Merdand, Shannon (2019). Product Review: Powtoon. (Online) <http://www.techlearning.com/news/0002/product-reviewpowtoon/63310.html>. Diakses tanggal 17 September 2020

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. (2018). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sudjana Nana, dan Riva'i Ahmad (2016). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

