

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO BERBASIS
POWTOON DALAM PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI
COVID-19**

IMASRUROH
Pendidikan Matematika
STKIP PGRI Bangkalan
imasruroh155@gmail.com

ABSTRAK

Imasruroh. 2021. Efektivitas Model Pembelajaran video berbasis powtoon.

Skripsi. Program Studi Matematika, STKIP PGRI Bangkalan.

Pembimbing:(I) Zainuddin, M.Pd dan (II) Mety Liesdiani, S.Kom.,M.Msi

Kata- Kata Kunci: media pembelajaran *video berbasis powtoon*

Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang terdiri dari beberapa hal yaitu manusia, sarana, dan prosedur dimana semua pihak saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan. Aspek yang tidak lepas dari proses pembelajaran adalah penggunaan media elektronik, salah satunya adalah penggunaan animasi Powtoon. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media video berbasis Powtoon dalam pembelajaran daring, khususnya saat pandemi COVID-19. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan teknik pengumpulan data berupa teknik observasi, teknik angket, teknik tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Powtoon dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, materi yang disajikan dengan menggunakan aplikasi Powtoon menjadi lebih jelas dan nyata dan siswa menjadi lebih mudah memahami materi. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media video animasi Powtoon efektif digunakan sebagai salah satu media pembelajaran alternatif yang digunakan dalam pembelajaran jarak jauh / daring.

ABSTRACT

Imasruroh. 2021. The Effectiveness of the powtoon-based video learning media. Mathe-matics Study Program, STKIP PGRI Bangkalan. Supervisor: (I) Zainuddin, M.Pd and (II) Mety Liesdiani, S.Kom.,M.Msi

Key Words:*powtoon-based video learning media*

Learning is a combination consisting of several things, namely humans, facilities, and procedures where all parties influence each other in achieving goals. An aspect that cannot be separated from the learning process is the use of electronic media, one of which is the use of Powtoon animation. The purpose of this study was to determine the effectiveness of using Powtoon-based video media in online learning, especially during the COVID-19 pandemic. The research method used is descriptive quantitative with data collection techniques in the form of observation techniques, questionnaire techniques, and test techniques. The results showed that Powtoon can improve the quality of the teaching and learning process, the material presented using the Powtoon application becomes clearer and more real and students understand the material more easily. Therefore, it can be concluded that Powtoon animation video media is effectively used as one of the alternative learning media used in distance learning / online.

A. Latar Belakang

Sistem pendidikan di Indonesia mengalami perubahan karena wabah covid-19, Covid-19 merupakan penyakit yang menular, artinya bisa menyebar baik secara langsung ataupun tidak langsung, dari satu orang yang positif covid-19 ke orang lainnya yang sistem imunnya lemah. Penyakit ini menyerang system pernafasan seperti hidung, tenggorokan dan paru-paru. Oleh karena itu, salah satu cara untuk memutus mata rantai penyebar covid-19 yaitu dengan melakukan pembatasan interaksi masyarakat yang disebut sosial distancing, dan kebijakan tersebut bisa

menghambat jalannya berbagai bidang kehidupan, baik bidang ekonomi, sosial, dan termasuk aktifnya dunia pendidikan. Kebijakan pemerintah dalam memutuskan untuk meliburkan aktifitas di sekolah dan mengubah proses belajar mengajar di sekolah menjadi dirumah dengan menerapkan kebijakan *Work From Home* (WFH) membuat resah banyak pihak.

Work From Home (WFH) yang berarti bekerja dari rumah kebijakan ini di buat upaya pencegahan penyebaran covid-19 di lingkungan instansi pemerintah. Guru sebagai ASN, berupaya melaksanakan proses belajar mengajar secara online atau dalam jaringan (daring). Tetapi proses pembelajaran secara online memiliki beberapa kendala termasuk, susahnya signal bagi peserta didik yang rumahnya di pelosok desa, kuota internet yang

semakin meningkat, dan pembelajaran terberat bagi peserta didik dalam pembelajaran daring adalah mata pelajaran matematika.

Problematika pembelajaran daring pada mata pelajaran matematika adalah masih banyak peserta didik yang menganggap matematika pelajaran yang sulit. karena karakteristik matematika yang bersifat abstrak, logis, sistematis dan penuh lambang serta rumus yang membingungkan. Oleh karena itu kesulitan yang ada pada mata pelajaran matematika menuntut kreatifitas guru mata pelajaran matematika untuk membuat pelajarannya menarik perhatian peserta didik tentunya tidak cenderung membosankan, baik dalam hal metode maupun media yang digunakan.

Pengaruh penggunaan media online atau penggunaan media berbasis multimedia merupakan salah satu solusi untuk membuat peserta didik mampu memahami mata pelajaran dengan baik. Karena dalam proses belajar mengajar hal yang di utamakan adalah keberhasilan peserta didik dala memahami materi pembelajaran serta tujuan-tujuan pembelajaran selama proses belajar mengajar. Menurut Suteja,dkk (2016: 241), “teknologi informasi bisa menciptakan teknik pengajaran baru, yaitu bisa melalui media interaktif cd atau video”. oleh karena itu guru tidak hanya berpatokan pada media papan dan buku saja tetapi peserta didik juga bisa mengembangkan pengetahuannya sesuai dengan bidang pengetahuan yang di pelajarnya selama proses belajar mengajar. Menurut Hamik (dalam Azhar Asyad, 2016:15), “ penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan semangat keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa”. Sependapat dengan ini, Hamdani (2016: 89) juga mengatakan “media pembelajaran adalah alat atau perantara yang dikemukakan oleh guru dalam menyampaikan materi

pembelajaran kepada peserta didik supaya mudah di pahami dan di cerna oleh peserta didik sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar yang baik”.

Dalam proses belajar, peserta didik memiliki motivasi belajar yang berbeda-beda, peserta didik yang memiliki motivasi tinggi dalam belajar akan berbeda pengalamannya dengan peserta didik yang mempunyai motivasi rendah dalam belajar, dan jika peserta didik mayoritas mempunyai motivasi yang rendah maka pembelajaran akan tidak aktif dan tidak efektif karena peserta didik tidak bersemangat, begitupun sebaliknya jika mayoritas peserta didik mempunyai motivasi tinggi dalam motivasi belajar maka pembelajaran akan lebih aktif dan efektif.

Salah satu pengaruh pada proses pembelajaran adalah media pembelajaran, media pembelajaran adalah alat bantu untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan, dan keterampilan dalam belajar sehingga mendorong proses belajar mengajar. (Tafanao: 2018)

Adanya media pembelajaran pada proses pembelajaran saat ini sangat berperan penting dalam meningkatkan efektifitas belajar mengajar dan mempermudah penyampaian materi pembelajaran oleh guru kepada siswa. Media pembelajaran adalah peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Pemilihan media video berbasis *powtoon* sebagai media pembelajaran yang tepat apabila digunakan untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik dalam proses belajar mengajar secara online karena video animasi *powtoon* ini memiliki beragam animasi fitur yang sangat menarik di antaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang menarik dan mudah. Selain itu media video berbasis *powtoon* ini lebih mudah di jadikan penyampaian materi pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik tidak cenderung bosan pada materi yang di sampaikan oleh guru.

Video pembelajaran membantu untuk menyampaikan materi yang disampaikan oleh guru terhadap peserta didik sehingga memberi pemahaman yang lebih efisien kepada peserta didik. Terobosan metode pembelajaran ini akan sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar karena menciptakan suasana yang lebih energik dan tidak monoton. Salah satu metode dengan menggunakan AVA (Audio Visual Aids) yaitu dengan penggunaan video berbasis *powtoon*.

Powtoon adalah media online yang menyediakan berbagai macam fitur dan animasi yang cukup lengkap dan menarik untuk di gunakan bahan media dalam proses belajar mengajar, fitur animasi yang tersedia di antaranya adalah animasi kartun, animasi tulis tangan, templet beground, pengaturan timeline yang sangat mudah (Astika,dkk;2019). Adanya fitur yang sangat mudah di aplikasi powtoon membuat proses belajar lebih efisien dan menyenangkan. Media yang mempunyai banyak kelebihan ini dapat memicu motivasi dan prestasi siswa pada materi pelajaran yang di sampaikan melalui video.

Hal ini dapat meningkatkan proses berpikir peserta didik terhadap pelajaran yang sedang di lakukan, oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengangkat judul dalam penelitiannya dengan judul **“Efektivitas Media pembelajaran Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring di masa pandemi covid-19”**

A. Efektivitas

Secara etimologi bahasa “efektif” berasal dari kata latin *effectivus*, yang artinya kreatif, produktif, dan efektif, kata ini berasal dari bahasa Inggris antara 1300 dan 1400 M. menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) efektivitas adalah sesuatu yang berpengaruh dan berakibat yang di timbulkan, manjur, dan membawa hasil atau sesuatu yang membawa keberhasilan dari suatu usaha atau tindakan.

Menurut Kusumah (2020:10-11) efektif yaitu suatu ukuran atau target keberhasilan suatu tujuan yang telah tercapai.

Menurut syarif (2015) efektivitas merupakan suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target kuantitas, kualitas, dan waktu telah tercapai, atau semakin besar presentase target yang di capai, semakin tinggi efektivitasnya pada kegiatan mengajar terkait kemampuan menganalisis siswa, mengambil putusan apa yang harus dilakukan, merancang pembelajaran yang efektif dan efisien, mengaktifkan siswa melalui motivasi ekstrinsik dan intrinsik, mengevaluasi hasil belajar, serta merevisi pembelajaran berikutnya agar lebih efektif guna untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Efektivitas merupakan indikator keberhasilan dari suatu proses pembelajaran dalam keadaan mengedukatif untuk pencapaian suatu pelajaran (romawati, 2015) efektivitas dapat di amati selama peserta didik melakukan aktifitas pembelajaran, penguasaan konsep dan respon peserta didik terhadap pembelajaran.

Berdasarkan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah suatu keadaan untuk mengukur seberapa jauh target yang ingin dicapai dalam suatu keinginan dapat terpenuhi.

B. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu peran penting yang proses belajar mengajar untuk menghasilkan pembelajaran yang berkualitas dan memperoleh hasil belajar peserta didik yang maksimal. Menurut Hamdani(2011:89) mengatakan media pembelajaran adalah alat atau perantara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik supaya materi yang disampaikan bisa mudah dipahami dan dimengerti maknanya oleh peserta didik, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Witherington dalam Rusman dkk (2012:7) mengatakan bahwasanya belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang perwujudan sebagai pola-pola respon yang terbentuk dari kebiasaan, sikap, pengetahuan, keterampilan dan kesopanan. Sedangkan menurut pendapat Daryanto (2015:4) media pembelajaran yaitu sarana penyampaian berbagai informasi proses belajar mengajar di kelas atau di sekolah. Media pembelajaran digunakan oleh pendidikan sebagai alat atau bahan sebagai kegiatan belajar mengajar.

Suryani, setiawan, dan putria (2018:5) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat untuk menyampaikan informasi sesuai teori dan tujuan pembelajaran yang digunakan untuk menarik perhatian dan membangkitkan semangat peserta didik untuk lebih meningkatkan kemauan dalam belajar. Pernyataan yang dikemukakan oleh Aqib (2017:50) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dan merangsang terjadinya kegiatan belajar peserta didik.

Media pembelajaran yang ditemukan oleh Suyani, stiawan, dan putria (2018:14) ada dua manfaat yaitu:

1. Media pembelajaran bermanfaat bagi guru, di antaranya adalah:

- a. Lebih mudah dalam menarik perhatian dan bisa memotivasi peserta didik dalam belajar.
- b. Menjadi pedoman,arahandan urutan secara sistematis dalam mengajar.
- c. Dalam menyajikan materi membantu kecermatan dan ketelitian.
- d. Materi yang disajikan lebih nyata terutama pada mata pelajaran yang abstrak seperti matematika dll.
- e. Menggunakan media pembelajaran kreatif dan inovatif menjadikan pelajaran tidak cenderung membosankan.
- f. Bisa menciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar sehingga siswa tidak merasa tertekan dalam belajar.
- g. Adanya media dapat mengefisiensi guru dalam menyajikan bahan materi.
- h. Guru lebih percaya diri.

2. Media pembelajaran dapat bermanfaat bagi peserta didik di antaranya adalah:

- a. Bisa menumbuhkan rasa ingin tahu dan memotivasi dalam belajar.
- b. Peserta didik lebih mudah memahami materi dengan menggunakan media.
- c. Dapat meciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan,
- d. Membantu siswa dalam kesadaran memilih media pembelajaran yang tepat dan baik untuk belajar.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh para ahli mengenai media pembelajaran, dapat disimpulkan media pembelajaran adalah media yang di gunakan dalam proses pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan segala informasi atau pesan dalam pembelajaran, memperjelas materi yang di sampaikan oleh guru, dapat meciptakan Susana belajar yang menyenangkan, dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

C. Media pembelajaran video berbasis powtoon

Media video banyak digunakan untuk keperluan baik itu untuk hiburan maupun media pembelajaran dala proses belajar mengajar, karena media pembelajaran dapat mengefisieskan

waktu dalam menyajikan materi pembelajaran juga untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Asyhar ,2012:74).

Menurut pendapat Daryanto (2017:87) mengatakan bahwa segala Sesutu yang yang memungkinkan sinyal audio dapat di kolaborasikan dengan animasi gambar bergerak secara sekuensial. Menurut Febriani (2015:11) mengatakan bahwa media video bisa dijadikan media pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi semangat belajar siswa di bandingkan dengan menggunakan media manual seperti gambar dll. Media video termasuk media audio visual karena didalamnya terdapat gambar dan suara yang dapat menyampaikan informasi (Kadaruddin 2016:100).

Anita (2016) menyatakan bahwa media video animasi dapat menghindari kesalahan pemahaman peserta didik terhadap penjelasan materi yang di pelajarnya sehingga pserta didik dapat sepenuhnya memahami materi, pikiran dan pesan yang telah di sampaikan oleh guru.

Media powtoon adalah media pembelajaran yang dapat menyampaikan informasi, menarik perhatian, dan unik serta menumbuhkan rasa ingin tahu. (graham, 2017:7) menyatakan bahwa powtoon adalah program web online untuk membuat animasi dengan mudah dan dilamnya terdapat berbagai macam animasi serta dapat di unduh dalam bentuk mp4.

Astika,dkk ;2019) menyatakan bahwa powtoon adalah media online yang menyediakan fitur animasi dalam mebuat kerangka proses pembelajaran. Fitur yang ada dalam powtoon antara lain, animasi tulis tangan, animasi kartun, efek transisi yang lebih hidup dan timeline yang mudah di atur.

Berdasarkan beberapa pendapat yang di paparkan di atas, bisa di simpulkan bahwasanya media pemebelajaran berbasis powtoon adalah media pembelajaran yang sangat membantu guru maupun peserta didik dalam proses belajar mengajar untuk lebih mengefisiensi waktu dan lebih mudah dalam menggunakan media video berbasis powtoon dengan bergabagai fitur yang tersedia di dalamnya serta membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam rasa ingin tahu dan merangsang berfikir peserta didik dalam memilih media pembelajaran yang tepat untuk pelajarannya.

D. Pembelajaran daring

Pembelajaran daring adalah pendidikan formal yang diselenggarakan oleh sekolah yang terdiri dari peserta didik dan guru di tempat yang berbeda sehingga membutuhkan komunikasi

yang interaktif untuk menghubungkan keduanya dan berbagai sumber media di butuhkan didalamnya. Proses pembelajaran daring bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja dengan menyesuaikan waktu dan ketersediaan alat yang mendukung. Menurut bates (dalam sanjaya (2020:52) pembelajaran daring dapat di definisikan sebagai bentuk pembelajaran yang jarak jauh dan penyampaian materinya lewat internet secara *synchronous* atau *asynchronous* s. Pembelajaran daring biasa disebut *e-learning* pembelajaran virtual, pembelajaran dengan mediasi computer, pembelajaran dengan web, dan pembelajaran jarak jauh. Istilah pembelajaran ini guru dan peserta didik tidak harus bertatap muka dalam melaksanakan proses pembelajaran melainkan bisa menggunakan teknologi, seperti computer dan android yang fleksibelitas akses.

Menurut Ibrohim (dalam prawiradilaga,2013:109) pembelajaran daring yaitu, pembelajaran yang tidak terkait waktu, tempat, dan kehadiran guru atau pengajar, serta bisa menggunakan media eletronik dan telekomunikasi. Sedangkan menurut Santoso, Andrian Dan Putra (2020:2) pembelajaran daring atau yang bisa disebut pembelajaran online merupakan mekanisme pembelajaran yang memanfaatkan TIK yang melalui internet. Salah satu keunggulan pembelajaran ini yaitu fleksibelitas dalam melaksanakan kegiatan sehari-hari.

Mentri pendidikan dan kebudayaan rakyat Indonesia memberikan surat edaran nomor 4 tahun 2020 tentang batasan-batasan dalam pelaksanaan pembelajaran daring yaitu, sebagai berikut:

1. Siswa tidak merasa terbebani untuk menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas.
2. Pembelajaran yang di laksanakan untuk memberi pengalaman pembelajaran yang bermaksa bagi siswa, tanpa membebani tutunan menuntaskan seluruh capaian keaikan kelas maupun kelulusan
3. Belajar dari rumah dapat di fokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemic covid-19
4. Tugas dan aktivitas di sesuaikan dengan minat dan kondisi siswa, mempertimbangkan kondisi siswa, dan fasilitas belajar yang ada dirumah.
5. Bukti belajar dari rumah memiliki umppan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi skor atau nilai kuintitatif.

Setelah melihat pendapat para ahli di atas dapat kita simpulkan, pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja dengan hanya akses

internet dan memnfaatka TIK seperti computer, android yang membutuhkan saluran internet.

A. Teknik Pengumpulan Data

Sesuai dengan instrument penelitian, maka data yang akan dikumpulkn dalam penelitian ini adalah data kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, aktivitas siswa dalam pembelajaran, respon siswa dalam pembelajaran, dan tes hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

Untuk memperoleh data tersebut digunakan beberapa metode yaitu :

1. Teknik Observasi

Teknik observasi digunakan untuk mengumpulkan data kemampuan guru mengelola pembelajaran. Lembar observasi kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran diberikan kepada guru pengamat saat proses pembelajaran ketika pengambilan data.

2. Teknik Angket

Teknik angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang respon siswa terhadap pembelajaran dengan media pembelajaran video berbasis powtoon Data yang diperoleh dengan cara memberikan angket kepada siswa pada akhir kegiatan pembelajaran dengan menggunakan lembar angket respon siswa. Siswa memberikan tanda cek (√) Pada baris skala penilaian yang sesuai dengan pertanyaan yang diajukan pada kolom yang sesuai dengan respon siswa.

3. Teknis Tes

Teknik tes digunakan untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran video berbasis powtoon pada materi aljabar.

B. Teknis Analisis Data

Untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan, maka setelah data terkumpul dilakukan analisis dengan menggunakan teknis analisis deskriptif.

1. Analisis Data Kemampuan Guru Mengelola Pembelajaran.

Data tentang kemampuan guru mengelola pembelajaran dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif yang dipakai adalah dengan skor rata-rata sebagai berikut

$$TKG : \text{skor rata-rata} = \frac{\text{skor yang diperoleh guru}}{\text{jumlah aspek pengamatan}}$$

Adapun kategori skor rata-rata Tingkat Kemampuan Guru (TKG) menurut lasmi (2017) dapat dilihat dari tabel 3.1 berikut :

Tabel 3.1 Kategori Tingkat Kemampuan Guru

$1,00 \leq \text{TKG} < 1,5$	Tidak baik
$1,50 \leq \text{TKG} < 2,50$	Kurang baik
$2,50 \leq \text{TKG} < 3,50$	Cukup baik
$3,50 \leq \text{TKG} < 4,50$	Baik
$4,50 \leq \text{TKG} < 5,00$	Sangat baik

Kemampuan guru mengelola pembelajaran dikatakan efektif jika rata-rata skor hasil pengamatan kemampuan guru berada pada kategori baik atau sangat baik.

2. Analisis data respon siswa

Data respon siswa yang diperoleh melalui angket dan dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dengan rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase jawaban responden pada setiap butir pertanyaan

F = Jumlah frekuensi jawaban positif (YA) responden pada setiap butir pertanyaan

N = Jumlah maksimal skor tertinggi jawaban responden pada setiap butir pertanyaan

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{\text{jumlah respon siswa}}{\text{banyaknya butir pertanyaan}}$$

Kriteria persentase hasil analisis data dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut :

Tabel 3.2 Kriteria Persentase Respon Siswa

Persentase	Keterangan
0% - 20%	Sangat tidak setuju
21% - 40%	Tidak setuju
41% - 60%	Ragu-ragu
61% - 80%	Setuju

81% - 100%	Sangat setuju
------------	---------------

Respon siswa dikatakan efektif jika respon positif siswa berada pada kategori setuju atau sangat setuju

3. Analisis data tes hasil belajar siswa

Tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa. Tes diberikan dalam bentuk soal

- a. Nilai akhir siswa diperoleh dengan rumus sebagai berikut :

$$NA = \frac{\text{skor yang diperoleh siswa}}{\text{total skor}} \times 100\%$$

Dengan NA = Nilai Akhir Belajar Siswa

Siswa dinyatakan tuntas belajar apabila hasil belajar yang diperoleh mencapai nilai ≥ 70 sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) di SMP Al-Qohhariy Rosep Blega

Persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

Dengan P = persentase Ketuntasan Belajar Secara Klasikal

Indikator ketuntasan belajar siswa secara klasikal apabila $\geq 80\%$ dari seluruh siswa dinyatakan tuntas belajar sesuai dengan yang telah ditetapkan di SMP Al-Qohhariy Rosep Blega

A. *Simpulan*

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, media pembelajaran video berbasis powtoon dikatakan efektif. Hal ini dilihat dari 3 indikator efektivitas yaitu :

1. kemampuan guru mengelola pembelajaran dikatakan efektif, dikarenakan rata-rata skor tingkat kemampuan guru adalah 4,42 sehingga berada pada kategori baik.
2. respon siswa terhadap pembelajaran dikatakan efektif, karena kriteria respon siswa berada pada kategori sangat setuju.

3. Tes Hasil Belajar (THB) dalam pembelajaran dikatakan efektif, karena 13 dari 16 siswa dikelas VIII SMP Al- Qohhariy Rosep Blega siswa tuntas belajar secara individu sehingga ketuntasan klasikal sebesar 81,25%.

B. Saran

Berdasarkan simpulan di atas, maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Sekolah diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran videoberbasis powtoon pada materi SPLDV karena media pembelajaran ini dapat membuat suasana belajar siswa hidup sehingga hasil belajar siswa meningkat.
2. Guru matematika sebaiknya menjadikan media pembelajaran video berbasis powtoon salah satu alternatif dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi peneliti lain sebaiknya mengadakan penelitian lebih lanjut dengan menggunakan media pembelajaran video berbasis powtoon karena media ini telah terbukti efektif diterapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amidaturrohmah1, F. Z. (2019). Efektivitas Pembelajaran Ipa Menggunakan Media Powtoon Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar : Jurnal Tunas Nusantara Issn Cetak : 2656-3223 Volume 1 Nomor 2 Tahun 2019: 122-131, 1, 122-130.*
- Anshor, S. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Geografi. *Media Pembelajaran, 2-9.*
- Dalam Menghadapi Pandemi: Memastikan Keselamatan Dan Kesehatan Di Tempat Kerja. (2020). *Ilo, 7.*
- Dwi Yunita1, A. A. (2017, Agustus). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Keaktifan Siswa. *Pendidikan Ipa, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, 13, 153-158.*
- Lativa Qurrotaini, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon Dalam Pembelajaran Daring. *Seminar Nasional Penelitian 2020 Universitas Muhammadiyah Jakarta, 7 Oktober 2020, (1-6).*
- Mustakim. (2020, May). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika. *Al Asma: Journal Of Islamic Education Vol. 2, No. 1, May 2020, 2, 1-110.*

- Nidar Yusuf1, D. S. (2020, Oktober). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 1 Di Sdn Bambu Apus 02. *E-Issn: 2745-6080* , (1-7).
- One. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Madrasah Aliyah. *Pendidikan Ekonomi Fkip Untan Pontianak*, 2, 1-7.
- Riskey Oktavian1, R. F. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Terintegrasi Di Era Pendidikan 4.0. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan Vol.20 No.2 Tahun 2020*, 20, 129-133.
- Suwajo, S. D. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil. *Jurnal Prima Edukasia Vol. 1 No. 2* , 1.
- Sayekti Lina, Dalam *Menghadapi Pandemi: Memastikan Keselamatan Dan Kesehatan*, (Ilo,2020), Hal 7.