

# PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIOVISUAL POWTOON TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI UNSUR SENYAWA CAMPURAN

Iin Suhendra, Eny Enawaty, Husna Amalya Melati  
Program Studi Pendidikan Kimia FKIP Untan Pontianak  
Email: [iinsuhendra21@gmail.com](mailto:iinsuhendra21@gmail.com)

## Abstrack

*The research was aimed to find out the effect of powtoon toward motivation and learning outcomes on the seventh grade students of SMP Negeri 12 Pontianak about Elements, compounds and mixtures subject material. Purposive sampling used to selecting the sample. The essay test and questionnaire about students' motivation were used as instruments. The posttest results of both class were analyzed using the U-Mann Whitney test with  $\alpha = 5\%$ . The result showed that the value of Asymp. Sig (2-tailed) 0.000. It indicated that there was a difference between learning outcomes in control and experiment class. The questionnaire about students' motivation results of both class were analyzed using the U-Mann Whitney test with  $\alpha = 5\%$ . It also revealed the value of Asymp. Sig (2-tailed) at 0.000. It indicated that there was the difference students' motivation in control and experiment class. Powtoon as the media in learning processeffected toward the students' learning outcomes as much as 40.66%.*

**Kata kunci:** Powtoon, Unsur, Senyawa dan Campuran, Motivasi, Hasil Belajar.

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi pada saat ini berpengaruh terhadap penggunaan berbagai jenis media sebagai alat bantu pada proses pembelajaran. Menurut Wilfridus Bambang Triadi Hanjaya (2008) teknologi informasi memungkinkan penciptaan teknik pengajaran baru, yaitu melalui media interaktif CD ataupun video. Peran guru dalam proses pembelajaran tidak hanya sekedar menyampaikan materi saja, tetapi dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi tersebut menjadi alat bantu agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut. Menurut Arsyad (2011) pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Ketepatan memilih media yang akan digunakan dalam proses belajar sangat besar pengaruhnya terhadap tercapainya tujuan pendidikan.

Seorang guru juga harus memperhatikan media yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Agar media pembelajaran yang dipilih itu tepat, di samping memenuhi prinsip-prinsip pemilihan, juga terdapat beberapa faktor dan kriteria yang perlu diperhatikan sebagai berikut: 1) Faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam memilih media

a) Objektivitas, unsur subjektivitas guru dalam memilih media pengajaran harus dihindarkan. Artinya, guru tidak boleh memilih suatu media pengajaran atas dasar kesenangan pribadi. Untuk menghindari pengaruh unsur subjektivitas guru, alangkah baiknya apabila dalam memilih media pengajaran itu guru meminta pandangan atau saran dari teman sejawat, dan melibatkan siswa. b) Program Pengajaran, program pengajaran yang akan disampaikan kepada anak didik harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku, baik isinya, strukturnya maupun kedalamannya. c) Sasaran Program, sasaran program yang dimaksud adalah anak didik yang akan menerima

informasi pengajaran melalui media pengajaran. Pada tingkat usia tertentu dan dalam kondisi tertentu anak didik mempunyai kemampuan tertentu pula, baik cara berfikirnya, daya imajinasinya, kebutuhannya maupun daya tahan dalam belajarnya. d) Situasi dan Kondisi, situasi dan kondisi yang dimaksud meliputi situasi dan kondisi sekolah atau tempat ruangan yang akan dipergunakan, seperti ukurannya, perlengkapannya, ventilasinya, situasi serta kondisi anak didik yang akan mengikuti pelajaran mengenai jumlahnya, motivasi, dan kegairahannya. e) Kualitas teknik, dari segi teknik, media pengajaran yang akan digunakan perlu diperhatikan, apakah sudah memenuhi syarat. Barangkali ada rekaman audionya atau gambar-gambar atau alat-alat bantu yang kurang jelas atau kurang lengkap, sehingga perlu penyempurnaan sebelum digunakan. Suara atau gambar yang kurang jelas bukan saja tidak menarik tetapi juga dapat mengganggu jalannya proses belajar. f) Keefektifan dan Efisiensi Penggunaan, keefektifan berkenaan dengan hasil yang dicapai, sedangkan efisiensi berkenaan dengan proses pencapaian hasil tersebut. Keefektifan dalam penggunaan media meliputi apakah dengan menggunakan media tersebut informasi pengajaran dapat diserap oleh anak didik dengan optimal, sehingga menimbulkan perubahan tingkah lakunya. Sedangkan efisiensi meliputi apakah dengan menggunakan media tersebut waktu, tenaga, dan biaya yang dikeluarkan untuk mencapai tujuan tersebut sedikit mungkin (Djamarah dan Zain, 2013).

## 2) Kriteria pemilihan media pengajaran

Dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut, yaitu a) Ketepatan dengan tujuan pengajaran, artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan intruksional yang telah ditetapkan.

b) Dukungan terhadap isi bahan pengajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih dipahami siswa. c) Kemudahan memperoleh media, artinya yang diperlukan mudah diperoleh, setidak-tidaknya mudah dibuat oleh guru waktu mengajar. d) Keterampilan guru dalam menggunakannya, apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran. e) Tersedia waktu untuk menggunakannya, media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa agar lebih tertarik mengikuti pembelajaran adalah media audio-visual. Media audiovisual merupakan media yang tidak hanya didengar melainkan juga bisa dilihat secara bersamaan. Media audio-visual merupakan alat peraga yang bersifat dapat didengar dan dapat dilihat yang dapat membantu siswa dalam belajar mengajar yang berfungsi memperjelas atau mempermudah dalam memahami bahasa yang sedang dipelajari (Arsyad, 2011).

Hasil observasi pada kelas VII D di SMPN 12 Pontianak, penggunaan media audio-visual pada materi perubahan kimia siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran, hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang aktif dalam menjawab pertanyaan dan menanggapi video yang diberikan, Berbeda ketika guru mengajar dengan metode ceramah, banyak siswa yang kurang memperhatikan guru menjelaskan, tidak bersemangat dan sibuk sendiri melakukan kegiatan yang tidak berkaitan dengan kegiatan pembelajaran sehingga dapat dikatakan motivasi belajar siswa rendah dan mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Hasil belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. Persentase Ketuntasan Siswa Kelas VII D SMPN 12 Pontianak**

Materi	Metode pembelajaran	Jumlah siswa yang tuntas	Persentase ketuntasan
Unsur, senyawa dan campuran	Ceramah	18	47,36
Perubahan Kimia	Berbantuan Video	28	73,68

Satu diantara beberapa jenis media pembelajaran audio-visual yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah *powtoon*. Menurut Shannon Merchand (2014) *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.

Pemilihan media pembelajaran audio-visual *powtoon* sebagai media pembelajaran karena proses pembuatan *powtoon* yang sangat mudah serta video animasi *powtoon* ini mempunyai beragam fitur animasi yang sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta *time line* yang sangat mudah. Selain itu, media audio-visual *powtoon* memiliki kelebihan seperti: 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 pengalaman mengajar IPA kelas VII di SMPN 12 Pontianak terutama pada materi unsur, senyawa, dan campuran diketahui bahwa siswa kesulitan memahami materi dan terlihat bosan apabila di ajar dengan metode ceramah karena pada materi ini banyak terdapat bacaan dan hafalan. Berdasarkan kuis yang diberikan, diperoleh persentase ketuntasan siswa hanya sebesar 47,36 %. Minimnya sumber belajar yang relevan dan kurangnya media pembelajaran yang digunakan cenderung membuat siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dan menjadi factor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan maka selanjutnya perlu dilakukan penelitian mengenai media pembelajaran audio-visual *powtoon* agar dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi unsur, senyawa dan campuran, karena materi ini banyak ditemukan di alam dan dapat diamati dalam bentuk visual.

## **METODE PENELITIAN**

Bentuk penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu atau *quasy eksperimental design* dan rancangan yang digunakan adalah *nonequivalent Pretest-Posttest Group Control Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMPN 12 Pontianak yang belum diajar materi unsur senyawa dan campuran. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* dengan pertimbangan guru yang mengajar pada kedua kelas tersebut sama.

Instrumen penelitian berupa angket motivasi dan tes hasil belajar yang berupa lima soal essay yang divalidasi oleh satu orang dosen Pendidikan Kimia FKIP Universitas Tanjungpura dan satu orang guru IPA SMPN 12 Pontianak. Hasil validitas menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan valid. Uji coba soal dilakukan pada siswa kelas VII SMPN 12 Pontianak yang memberikan tingkat reliabilitas untuk soal tes sebesar 0,61 yang tergolong tinggi.

Prosedur dalam penelitian ini terdiri dari 3 tahap, yaitu: 1) Tahap persiapan, 2) Tahap pelaksanaan penelitian, 3) Tahap Penyusunan laporan akhir.

### **Tahap Persiapan**

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap persiapan antara lain: 1) melaksanakan prariset di SMPN 12 Pontianak 2) merumuskan masalah penelitian hasil prariset 3) Mengidentifikasi masalah dari rumusan masalah yang telah didapatkan 4) memberikan solusi, yaitu menggunakan media audio-visual *powtoon* 5) membuat perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan video pembelajaran *powtoon* 6) melakukan validasi perangkat pembelajaran RPP dan video pembelajaran 7) merevisi RPP dan video pembelajaran yang telah divalidasi. 8) membuat instrumen tes pemahaman konsep siswa yang meliputi tes awal dan tes akhir, serta membuat angket motivasi 9) menguji reliabilitas 10) menganalisis data hasil uji coba.

### **Tahap Pelaksanaan**

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap pelaksanaan, yaitu 1) memberikan tes awal untuk mengetahui kemampuan awal siswa

pada kelas kontrol dan kelas eksperimen 2) memberikan perlakuan dengan menggunakan media audi-visual *powtoon* pada kelas eksperimen dan metode konvensional pada kelas kontrol 3) memberikan tes akhir dengan tujuan untuk mengetahui pemahaman konsep siswa yang telah diberikan perlakuan.

### Tahap Akhir

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap akhir, yaitu melakukan analisis dan pengolahan data hasil penelitian. Analisis dan

pengolahan data menggunakan uji statistik *U-Mann Whitney*, menarik kesimpulan sebagai jawaban dari rumusan masalah, dan menyusun laporan penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Nilai tes awal dan akhir yang diperoleh siswa kelas VII F SMPN 12 Pontianak sebagai kelas kontrol dan siswa kelas VII D SMPN 12 Pontianak sebagai kelas eksperimen ditampilkan pada Tabel 2.

**Tabel 2. Ketuntasan Siswa Kelas Eksperimen & Kontrol**

	Tes Awal		Tes Akhir	
	Kontrol	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen
Skor Tertinggi	31	54	85	100
Skor Terendah	0	0	15	23
Rata-rata Nilai	12,32	18,74	51,85	77,5
Standar Deviasi	8,41	17,78	19,40	14,80
Siswa yang Tuntas	0	0	6	28
Persentase Ketuntasan	0%	0%	17,65%	76,47%

### Analisis Hasil Pengolahan Data Nilai Tes Awal dan Akhir Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Perbedaan kemampuan awal siswa dapat diketahui melalui uji statistik terhadap skor tes awal. Uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-wilk* terhadap skor tes awal diperoleh nilai *Sig.* 0,000 ( $<0,05$ ) pada kelas kontrol dan diperoleh nilai *Sig.* 0,000 ( $<0,05$ ) pada kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa distribusi nilai tes awal pada kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak berdistribusi normal. Dengan demikian, uji perbedaan kemampuan awal siswa dilakukan dengan menggunakan uji statistik nonparametrik uji *U-Mann Whitney*. Hasil uji *U-Mann Whitney* diperoleh *Asymp Sig.* (2-tailed) dengan memberikan nilai sebesar 0,236 ( $>0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan awal siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Dengan tidak terdapatnya perbedaan kemampuan awal antara siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen, analisis selanjutnya dilakukan hanya pada nilai tes akhir. Uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-wilk*

terhadap nilai tes akhir siswa diperoleh nilai *Sig.* 0,090 ( $>0,05$ ) untuk kelas kontrol dan nilai *Sig.* 0,000 ( $<0,05$ ) untuk kelas eksperimen. Hal ini menyatakan distribusi nilai tes akhir pada kelas kontrol berdistribusi normal sedangkan data kelas eksperimen tidak berdistribusi normal. Pengolahan data berikutnya menggunakan uji statistik nonparametrik *U-Mann Whitney*. Hasil uji *U-Mann Whitney* diperoleh nilai *Asymp Sig.* 0,000 ( $<0,05$ ). Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa kelas kontrol dengan kelas eksperimen.

### Pengaruh Media Pembelajaran Audio-visual *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar

Hasil perhitungan *effect size* terhadap nilai tes akhir siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh nilai sebesar 1,32 yang menunjukkan kategori tinggi (Glass G. V dalam Becker, 2000). Berdasarkan kurva lengkung normal standar dari 0 ke Z, penggunaan media pembelajaran audio-visual *powtoon* memberikan pengaruh sebesar 40,66%

terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMPN 12 Pontianak.

### Motivasi Belajar Siswa

Angket motivasi belajar yang diberikan kepada siswa kelas kontrol maupun kelas eksperimen bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah di beri

pembelajaran sesuai perlakuan masing-masing, yaitu kelas eksperimen diberi pembelajaran dengan berbantuan *powtoon* dan kelas kontrol di beri pembelajaran dengan berbantuan *power point* pada materi unsur senyawa dan campuran. Data yang di peroleh dapat dilihat pada Tabel 3. dan Tabel 4. Pemberian angket dilakukan setelah siswa melaksanakan pembelajaran.

**Tabel 3. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol**

No	Pernyataan Positif	Persentase Persetujuan	Interpetasi Skor
1	Saya lebih senang belajar dengan bantuan media <i>power point</i>	77,06	Kuat
3	Saya lebih fokus belajar menggunakan bantuan media <i>power point</i> karena siatusi belajar yang kondusif	64,12	Kuat
5	Belajar dengan bantuan media <i>power point</i> membuat saya lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran	73,53	Kuat
7	Saya ingin mendalami pelajaran IPA demi meraih cita-cita	87,65	Sangat Kuat
9	Saya bersungguh-sungguh belajar dengan bantuan media <i>power point</i> agar berhasil di kemudian hari	86,47	Sangat Kuat
<b>Pernyataan Negatif</b>			
2	Saya kurang tertarik mengikuti pelajaran dengan berbantuan media <i>power point</i>	78,24	Kuat
4	Belajar dengan bantuan media <i>power point</i> membuat saya cepat bosan dan cenderung lebih suka berbicara dengan teman dibanding memperhatikan materi yang disampaikan	65,89	Kuat
6	Saya tidak semangat belajar apabila diajar dengan bantuan media <i>power point</i>	73,53	Kuat
8	Saya tidak ingin belajar IPA lebih lanjut karena bagi saya pelajaran tersebut tidak penting	84,71	Sangat Kuat
10	Saya belajar IPA dengan berbantuan media pembelajaran <i>power point</i> hanya sekedar mengikuti pelajaran saja	85,89	Sangat Kuat
Rata-rata		77,71	Kuat

Berdasarkan data Tabel 3 dapat dilihat bahwa rata-rata persentase tingkat persetujuan dan ketidaksetujuan total siswa terhadap angket

motivasi belajar siswa yang diberikan sebesar 77,71 dengan kriteria interpretasi skor tergolong kuat.

**Tabel 4. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen**

No	Pernyataan Positif	Persentase Persetujuan	Interpretasi Skor
1	Saya lebih senang belajar dengan bantuan media <i>powtoon</i>	87,65	Sangat Kuat
3	Saya lebih fokus belajar menggunakan bantuan media <i>powtoon</i> karena siatusi belajar yang kondusif	73,53	Kuat
5	Belajar dengan bantuan media <i>powtoon</i> membuat saya lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran	93,53	Sangat Kuat
7	Saya ingin mendalami pelajaran IPA demi meraih cita-cita	98,24	Sangat Kuat
9	Saya bersungguh-sungguh belajar dengan bantuan media <i>powtoon</i> agar berhasil di kemudian hari	100	Sangat Kuat
<b>Pernyataan Negatif</b>			
2	Saya kurang tertarik mengikuti pelajaran dengan berbantuan media <i>powtoon</i>	89,41	Sangat Kuat
4	Belajar dengan bantuan media <i>powtoon</i> membuat saya cepat bosan dan cenderung lebih suka berbicara dengan teman dibanding memperhatikan materi yang disampaikan	96,47	Sangat Kuat
6	Saya tidak semangat belajar apabila diajar dengan bantuan media <i>powtoon</i>	96,47	Sangat Kuat
8	Saya tidak ingin belajar IPA lebih lanjut karena bagi saya pelajaran tersebut tidak penting	100	Sangat Kuat
10	Saya belajar ipa dengan berbantuan media pembelajaran <i>powtoon</i> hanya sekedar mengikuti pelajaran saja	100	Sangat Kuat
Rata-rata		93,52	Sangat Kuat

Berdasarkan data Tabel 4. dapat dilihat bahwa rata-rata persentase tingkat persetujuan dan ketidaksetujuan siswa terhadap angket motivasi belajar yang diberikan sebesar 93,52 dengan kriteria interpretasi skor tergolong kuat.

Perbedaan hasil angket dapat dilihat dengan melakukan uji statistik, dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan SPSS 17,0 *for windows*. Kenormalan data diuji menggunakan uji *Shapiro-wilk* dengan bantuan

spss 17,0 *for windows*. Hasil uji normalitas dengan menggunakan uji *Shapiro-wilk* terhadap skor angket motivasi diperoleh Sig.0,249 pada kelas kontrol dan Sig.0,026 pada kelas eksperimen Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa data pada kelas kontrol berdistribusi normal sedangkan data pada kelas eksperimen berdistribusi tidak normal, maka pengolahan data berikutnya menggunakan uji *U-Mann Whitney*.

Hasil uji *U-Mann Whitney* menunjukkan bahwa nilai *Asymp. sig. (2-tailed)*  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_a$  diterima, hal ini menunjukkan terdapat perbedaan motivasi belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen

### **Pembahasan**

Siswa pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol diajar langsung oleh peneliti, materi yang diajarkan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu materi tentang unsur senyawa dan campuran. Pembelajaran yang dilakukan pada kelas eksperimen tidak sama dengan pembelajaran pada kelas kontrol. Pembelajaran kelas eksperimen diberi perlakuan yaitu dengan menggunakan bantuan media audiovisual *powtoon* sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran dilakukan dengan bantuan *power point*.

Proses pembelajaran pada kelas eksperimen berjalan dengan lancar karena siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran dilihat dari keaktifan siswa dalam menanggapi presentasi temannya, bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru ada juga yang menanggapi video tersebut. Sedangkan pada kelas kontrol siswa terlihat tidak semangat dalam mengikuti pembelajaran, banyak siswa yang bermain-main, mengobrol dan melakukan kegiatan diluar kegiatan pembelajaran dan ada yang terlihat sibuk sendiri dengan kegiatannya masing-masing.

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 siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2011) yang menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan ransangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

Pada kelas kontrol guru menggunakan bantuan media *power point* yang sudah biasa

dilakukan oleh guru-guru di sekolah tersebut hasilnya siswa tampak kurang termotivasi, siswa cepat bosan sehingga untuk menghilangkan kebosanan tersebut, siswa melakukan kegiatan yang tidak berkaitan dengan pembelajaran seperti mengajak teman sebangku untuk mengobrol, bermain dan bahkan ada yang terlihat bernyanyi. Wawancara dengan siswa kelas kontrol yang tidak mencapai ketuntasan menyatakan bahwa mereka kurang tertarik belajar dengan bantuan *power point* karena sudah sering dilakukan oleh guru disekolah tersebut.

Peranan motivasi sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, hal ini sejalan dengan pendapat Sardiman (2011) yang menyatakan bahwa hasil belajar akan menjadi optimal kalau ada motivasi. Berdasarkan hasil penelitian didapat bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibanding rata-rata kelas kontrol yaitu sebesar 77,5 untuk kelas eksperimen dan 51,85 untuk kelas kontrol jika dilihat dari persentase ketuntasan, besarnya persentase ketuntasan kelas eksperimen lebih besar dibanding kelas kontrol yaitu 82,35 % untuk kelas eksperimen dan 23,53 untuk kelas kontrol. Hasil belajar kelas eksperimen tergolong tinggi karena siswa kelas tersebut termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, siswa terlihat aktif dan lebih tertarik mengikuti pembelajaran dengan dengan bantuan media audiovisual *powtoon*, sedangkan hasil belajar kelas kontrol tergolong rendah karena siswa kelas tersebut kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, siswa terlihat sibuk dengan kegiatannya masing-masing, tidak semangat dan tidak fokus dalam belajar. Wawancara dengan siswa kelas kontrol yang tidak mencapai ketuntasan menyatakan bahwa mereka kurang semangat dan kurang paham belajar dengan bantuan *power point*. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan bantuan media audiovisual *powtoon* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa kelas eksperimen menjadi lebih baik dibanding hasil belajar kelas kontrol.

## **KESIMPULAN DAN DARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dapat

disimpulkan bahwa 1) terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar dengan bantuan media audio-visual *powtoon* dan siswa yang diajar dengan konvensional 2) terdapat perbedaan motivasi belajar antara siswa yang diajar dengan bantuan media audio-visual *powtoon* dan siswa yang diajar dengan konvensional 3) pembelajaran dengan bantuan media audio-visual *powtoon* memberikan pengaruh sebesar 40,66% terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMPN 12 Pontianak.

#### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh yaitu pengaruh penggunaan media audio-visual *powtoon* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi unsur senyawa dan campuran. Pada proses pembelajaran guru perlu memilih media yang sesuai dengan kondisi siswa dalam kelas sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, disekolah.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.  
Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada.

Bahteraedu. (2015). *Media Pembelajaran Powtoon*. Online. [Http://bahtra12.blogspot.co.id/2015/04/media-pembelajaranpowtoon.html](http://bahtra12.blogspot.co.id/2015/04/media-pembelajaranpowtoon.html).  
Hamzah B. Uno. (2010) *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta : Bumi Aksara.  
Kemendikbud RI. (2016). *Ilmu Pengetahuan Alam untuk SMP/MTs Kelas VII Semester I*. Jakarta : Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.  
Sardiman A.M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.  
Sudjana, Nana dan Riva'i, Ahmad. (1991). *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.  
Sufren. Natael, Y. (2014). *Belajar Otodidak SPSS Pasti Bisa*. Jakarta : PT. Elek Media Komputindo.  
Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.  
Wilfridus Bambang Triadi Hanjaya. (2008). *Memasuki Dunia e-Learning + CD*. Jakarta : Informatika.