

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ICT DENGAN APLIKASI *POWTOON* UNTUK MENINGKATKAN
MINAT DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA**

SKRIPSI



**JURUSAN TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SYEKH NURJATI CIREBON
2022M / 1443H**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ICT DENGAN APLIKASI *POWTOON* UNTUK MENINGKATKAN
MINAT DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA**

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MEMENUHI SALAH SATU SYARAT MEMPEROLEH
GELAR SARJANA PENDIDIKAN (S.PD) PADA JURUSAN TADRIS
MATEMATIKA**



**LU'LU FAUZIYAH NURKHOTIMAH
NIM. 1808105065**

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SYEKH NURJATICIREBON
2022M / 1443H**

ABSTRAK

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT DENGAN APLIKASI *POWTOON* UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan hasil belajar peserta didik mata pelajaran matematika. Salah satu cara untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika adalah dengan penggunaan media animasi *powtoon* agar terciptanya lingkungan belajar yang menarik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media animasi *powtoon*, untuk menganalisis respon peserta didik terhadap media animasi *powtoon*, untuk menganalisis peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik dengan penggunaan media animasi *powtoon*, dan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas penggunaan media animasi *powtoon* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dengan pendekatan kuantitatif dan desain *pre-experimental* dengan tipe *one group pretest-posttest*. Penelitian ini dilakukan pada MTs Al-Banna Cikalahang kelas VII. Penelitian dalam upaya meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik menggunakan bantuan media animasi *powtoon* pada mata pelajaran matematika materi aritmatika sosial di kelas VII MTs Al-Banna Cikalahang telah diselenggarakan dengan hasil penggunaan media animasi *powtoon* efektif dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut ditunjukkan pada nilai kumulatif persentase angket respon siswa yaitu sebesar 76% dengan kriteria efektif dan perolehan angket minat sebesar 58,38% sebelum penggunaan media animasi *powtoon* dengan kriteria cukup serta 74,76% sesudah dengan penggunaan media animasi *powtoon* dengan kriteria baik. Terdapat perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* matematika hal ini dapat ditunjukkan pada nilai rata-rata *pretest* sebesar 35,24 sedangkan *posttest* sebesar 72,14 selain itu hasil uji t-test diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang artinya hipotesis diterima. Sedangkan hasil rata-rata nilai *N-Gain* diperoleh sebesar 56,95% termasuk kategori cukup efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi *powtoon* efektif meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada pelajaran matematika.

Kata kunci: Media Animasi *Powtoon*, Minat Belajar, Hasil Belajar

ABSTRACT

THE EFFECTIVENESS OF USING ICT-BASED LEARNING MEDIA WITH THE POWTOON APPLICATION TO INCREASE INTEREST AND MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES

This research is motivated by the low interest and learning outcomes of students in mathematics. One way to increase interest and learning outcomes in mathematics is to use animated powtoon media to create an interesting learning environment. The purpose of this study was to describe the implementation of learning using powtoon animation media, to analyze students' responses to powtoon animation media, to analyze the increase in students' interest and learning outcomes by using powtoon animation media, and to determine the extent to which the effectiveness of using powtoon animation media on interest and student learning outcomes. The research method used in this research is a research method with a quantitative approach and a pre-experimental design with the type of one group pretest-posttest. This research was conducted at MTs Al-Bannaa Cikalahang class VII. Research in an effort to increase students' interest and learning outcomes using the help of powtoon animation media in mathematics subjects social arithmetic material in class VII MTs Al-Banna Cikalahang has been held with the results that the use of powtoon animation media can effectively increase students' interest and learning outcomes. This is shown in the cumulative value of the percentage of student response questionnaires, which is 76% with effective criteria and the acquisition of an interest questionnaire is 58.38% before using powtoon animation media with sufficient criteria and 74.76% after using powtoon animation media with good criteria. There is a significant difference between the results of the pretest and posttest mathematics, this can be shown in the average value of the pretest of 35.24 while the posttest of 72.14. In addition, the results of the t-test obtained a significance value of $0.000 < 0.05$, which means the hypothesis is accepted. While the results of the average N-Gain value obtained by 56.95% including quite effective category. So it can be concluded that the use of animated powtoon media is effective in increasing the interest and learning outcomes of students in mathematics.

Keywords: Powtoon Animation Media, Interest in Learning, Learning Outcome

LEMBAR PERSETUJUAN

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT
DENGAN APLIKASI *POWTOON* UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN
HASIL BELAJAR MATEMATIKA**



Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. H. Darwan, M.Kom
NIP. 19810910 200801 1 010

Reza Oktiana Akbar, M.Pd
NIP. 19811022 200501 1 001

NOTA DINAS

Kepada:

Yth. Ketua Jurusan Tadris Matematika

IAIN Syekh Nurjati Cirebon

di

Cirebon

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi

Nama : Lu'lu Fauziyah Nurkhotimah

NIM : 1808105065

Judul : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT dengan Aplikasi *Powtoon* untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika

Kami bersepakat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk dimunaqosahkan. Atas pertimbangan dan kebijakannya, kami haturkan banyak terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing I



Dr. H. Darwan, M.Kom
NIP. 19810910 200801 1 010

Cirebon, Juni 2022

Pembimbing II



Reza Oktiana Akbar, M.Pd
NIP. 19811022 200501 1 001

PERNYATAAN KEASLIAN

Bismillahirrahmaanirrahiim

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Lu'lu Fauziah Nurkhotimah

NIM : 1808105065

Fakultas / Jurusan : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/ Tadris Matematika

Judul : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT dengan Aplikasi *Powtoon* untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya penulis yang diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana (S1) di IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Semua sumber yang penulis gunakan dalam penulisan skripsi ini telah dicantumkan sesuai ketentuan atau pedoman karya tulis ilmiah.
3. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini sebagian maupun keseluruhan isinya merupakan karya plagiat, penulis bersedia menerima sanksi yang berlaku di IAIN Syekh Nurjati Cirebon

Cirebon, 07 Juli 2022

Pembuat Pernyataan,



Lu'lu Fauziah N
NIM. 1808105065

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “ Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT dengan Aplikasi Powtoon untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika ” oleh Lu’lu Fauziyah Nurkhotimah NIM. 1808105065 telah di-*munaqosah*-kan pada tanggal 21 April 2022 di hadapan dewan penguji dan dinyatakan lulus.

Skripsi ini telah memenuhi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada Jurusan Tadris Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Tim *Munaqosah*

Tanggal

Tanda Tangan

Ketua Jurusan

Dr. Muhamad Ali Misri, M. Si
NIP. 19811030 201101 1 004

27 - 06 - 2022



Sekretaris Jurusan

Hendri Raharjo, M. Kom
NIP. 19741212 200604 1 003

20 - 06 - 2022



Penguji I

Arif Abdul Haqq, S. Si., M. Pd
NIP. 19871216 201503 1 004

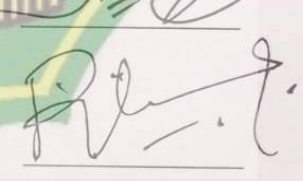
13 - 05 - 2022



Penguji II

Hendri Handoko, M. Pd
NIP. 19810802 201503 1 002

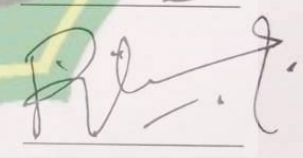
22 - 05 - 2022



Pembimbing I

Dr. H. Darwan, M. Kom
NIP. 19810910 200801 1 010

25 - 05 - 2022



Pembimbing II

Reza Oktiana Akbar, M. Pd
NIP. 19811022 200501 1 001

25 - 05 - 2022

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Farihin, M. Pd
NIP. 19610805 199003 1 004

RIWAYAT HIDUP



Nama Lengkap : Lu'lu Fauziyah
Nurkhotimah
Tempat/ Tanggal Lahir : Cirebon, 24 Juli 2000
Jenis Kelamin : Perempuan
Nama Bapak : Didi Marshodiq
Nama Ibu : Mimin Mintarsih
Telp./ HP : 083827463244
e-mail : Fauziyahgma@gmail.com

Alamat Lengkap : Jln. Lanca Bumur, Blok IV RT/RW 003/006
Desa Cikalahang Kecamatan Dukupuntang
Kabupaten Cirebon

Riwayat Pendidikan:

1. SDN 2 Cikalahang , lulus tahun 2012
2. MTs Al-Ishlah Bobos, lulus tahun 2015
3. MA Al-Ishlah Bobos , lulus tahun 2018
4. IAIN Syekh Nurjati Cirebon, Jurusan Tadris Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, lulus tahun 2022

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat, kehendak, kekuatan, pertolongan dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Selawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada baginda Rasulullah SAW, keluarga dan para sahabat yang telah memberikan penerangan bagi umat Islam.

Skripsi dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT dengan Aplikasi *Powtoon* untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika” ini disusun untuk memenuhi syarat kelulusan serta untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon. Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, iringan do’a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada:

1. Dr. H. Sumanta, M. Ag., Rektor IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dr. H. Farihin, M. Pd., Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
3. Dr. Muhamad Ali Misri, M. Si., Ketua Jurusan Tadris Matematika
4. Hendri Raharjo, M.Kom., sekretaris jurusan Tadris Matematika
5. Dr.H.Darwan.M.Kom., Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, bantuan dan kesabaran dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Reza Oktiana Akbar, M.Pd, Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, bantuan dan kesabaran dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Segenap dosen IAIN Syekh Nurjati Cirebon, khususnya dosen Matematika yang telah memberikan ilmunya dengan sabar dan tanpa pamrih kepada penulis sehingga penulis mempunyai masa depan dan wawasan yang lebih dalam.
8. Bapak dan Mamah serta adik-adikku tersayang dan seluruh keluarga yang selalu mendukung, mendoakan dan menyemangati penulis hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

9. Sahabat-sahabatku yang selalu mensupport dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Seluruh keluarga besar Tadris Matematika khususnya matematika kelas B (Binomial) yang telah memberikan dukungan serta motivasi dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca sehingga dapat menyempurnakan penulisan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang membutuhkan.

Cirebon, 25 Juni 2022

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
Kata Pengantar	x
Daftar Isi.....	xii
Daftar Tabel	xv
Daftar Gambar.....	xvii
Daftar Lampiran	xviii
Bab I Pendahuluan.....	1
1. 1. Latar Belakang Masalah.....	1
1. 2. Identifikasi Masalah	4
1. 3. Batasan Masalah.....	4
1. 4. Rumusan Masalah	5
1. 5. Tujuan Penelitian	6
1. 6. Manfaat Penelitian	6
Bab II Telaah Pustaka	8
2. 1. Media Pembelajaran.....	8
2.1.1. Pengertian Media Pembelajaran	8
2.1.2. Ciri-Ciri Media Pembelajaran.....	9
2.1.3. Fungsi Media Pembelajaran.....	9
2.1.4. Macam-Macam Media Pembelajaran	10
2. 2. Aplikasi <i>Powtoon</i>	11
2.2.1. Pengertian Aplikasi <i>Powtoon</i>	11
2.2.2. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi <i>Powtoon</i>	12
2.2.3. Langkah-Langkah Pembuatan <i>Powtoon</i>	13
2. 3. Minat Belajar.....	14
2.3.1. Pengertian Minat Belajar	14
2.3.2. Indikator Minat Belajar	16
2. 4. Hasil Belajar.....	17
2.4.1. Pengertian Hasil Belajar	17

2.4.2.	Indikator Hasil Belajar	19
2.4.3.	Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	20
2. 5.	Materi Aritmatika Sosial	22
2. 6.	Kajian Terdahulu Yang Relevan	26
2. 7.	Kerangka Pemikiran	28
2. 8.	Hipotesis Penelitian	31
Bab III	Metode Penelitian	32
3. 1.	Jenis Penelitian	32
3. 2.	Tempat dan Waktu Penelitian	33
3.2.1.	Tempat Penelitian	33
3.2.2.	Waktu Penelitian	34
3. 3.	Populasi dan Sampel Penelitian	34
3.3.1.	Populasi Penelitian	34
3.3.2.	Sampel Penelitian	35
3. 4.	Definisi Operasional Variabel	35
3.4.1.	Variabel Media <i>Powtoon</i> (X)	36
3.4.2.	Variabel Minat Belajar (Y ₁)	36
3.4.3.	Variabel Hasil Belajar (Y ₂)	36
3. 5.	Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	36
3.5.1.	Instrumen Penelitian	36
3.5.2.	Teknik Pengumpulan Data	38
3. 6.	Teknik Analisis Data	41
3.6.1.	Analisis Instrumen	41
3.6.2.	Analisis Data Hasil Penelitian	45
Bab IV	Hasil Penelitian Dan Pembahasan	47
4. 1.	Deskripsi Hasil Penelitian	47
4.1.1.	Penggunaan Media Animasi <i>Powtoon</i>	47
4.1.2.	Respon Peserta Didik Terhadap Media Animasi <i>Powtoon</i>	49
4.1.3.	Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Matematika	56
4.1.4.	Hasil Belajar Matematika	68
4. 2.	Pembahasan	73

4. 3.	Keterbatasan Penelitian	76
Bab V	Penutup	77
5. 1.	Simpulan	77
5. 2.	Implikasi.....	78
	5.2.1. Implikasi Teoritis	78
	5.2.2. Implikasi Praktis	79
5. 3.	Rekomendasi	79
	5.3.1. Bagi Sekolah	79
	5.3.2. Bagi Guru	79
	5.3.3. Bagi Peserta Didik	79
Daftar Pustaka		80
Lampiran-lampiran.....		86



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel II-1 Jenis dan Indikator Hasil Belajar	20
Tabel III-1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	34
Tabel III-2 Pengukuran Skala Likert untuk Angket.....	37
Tabel III-3 Pengukuran Skala Likert untuk Angket.....	37
Tabel III-4 Rumus Perhitungan Angket.....	39
Tabel III-5 Kriteria Interpretasi Skor Angket	39
Tabel III-6 Kriteria Efektivitas Hasil Respon Peserta Didik	40
Tabel III-7 Kriteria Interpretasi Nilai Tes	40
Tabel III-8 Kriteria Interpretasi Skor Tes	41
Tabel III-9 Kriteria Validitas Instrumen Tes	42
Tabel III-10 Kriteria Reliabilitas Instrumen Tes.....	44
Tabel III-11 Kriteria Indeks Tingkat Kesukaran.....	44
Tabel III-12 Kriteria Daya Pembeda Soal.....	45
Tabel III-13 Kriteria Uji Normalitas	45
Tabel III-15 Kriteria Uji T-Test	46
Tabel III-16 Rumus N-Gain Score.....	46
Tabel III-17 Kriteria Nilai N-Gain.....	46
Tabel III-18 Kriteria Tafsiran Efektivitas Gain	46
Tabel IV-1 Perolehan Skor Angket Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Animasi <i>Powtoon</i>	50
Tabel IV-2 Statistika Deskriptif	51
Tabel IV-3 Perhitungan Skala Respon Terhadap Ketertarikan Siswa	52
Tabel IV-4 Perhitungan Skala Respon Terhadap Indikator Manfaat.....	52
Tabel IV-5 Perhitungan Skala Respon Terhadap Indikator Bahasa.....	53
Tabel IV-6 Perhitungan Skala Respon Terhadap Indikator Tampilan.....	54
Tabel IV-7 Perhitungan Skala Respon Terhadap Indikator Penggunaan.....	54

Tabel IV-8 Rekapitulasi Persentase Angket Respon Peserta Didik Terhadap Media Animasi <i>Powtoon</i>	55
Tabel IV-9 Skor Angket Minat Belajar Peserta Didik	57
Tabel IV-10 Statistika Deskriptif Sebelum Penggunaan Media <i>Powtoon</i>	57
Tabel IV-11 Perhitungan Skala Minat Belajar Terhadap Indikator Keinginan Belajar Matematika	58
Tabel IV-12 Perhitungan Skala Minat Belajar Terhadap Indikator Rasa Suka	59
Tabel IV-13 Perhitungan Skala Minat Belajar Terhadap Indikator Perasaan Tertarik Mengikuti Pelajaran	59
Tabel IV-14 Perhitungan Skala Minat Belajar Terhadap Indikator Perhatian	60
Tabel IV-15 Perhitungan Skala Minat Belajar Terhadap Indikator Perasaan Senang Mengikuti Pelajaran Matematika	61
Tabel IV-16 Rekapitulasi Persentase Angket Minat Belajar Peserta Didik Sebelum Penggunaan Media Animasi <i>Powtoon</i>	61
Tabel IV-17 Statistika Deskriptif	62
Tabel IV-18 Perhitungan Skala Minat Belajar Terhadap Indikator Keinginan Belajar Matematika	63
Tabel IV-19 Perhitungan Skala Minat Belajar Terhadap Indikator Rasa Suka	63
Tabel IV-20 Perhitungan Skala Minat Belajar Terhadap Indikator Perasaan Tertarik Mengikuti Pelajaran	64
Tabel IV-21 Perhitungan Skala Minat Belajar Terhadap Indikator Perhatian	65
Tabel IV-22 Perhitungan Skala Minat Belajar Terhadap Indikator Perasaan Senang Mengikuti Pelajaran Matematika	65
Tabel IV-23 Rekapitulasi Persentase Angket Minat Belajar Peserta Didik Sesudah Penggunaan Media Animasi <i>Powtoon</i>	66
Tabel IV-24 Perbandingan Hasil Rekapitulasi Minat Belajar Matematika Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media Animasi <i>Powtoon</i> Tiap Indikator	67
Tabel IV-25 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Matematika Peserta Didik	69
Tabel IV-26 Statistika Deskriptif Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	70
Tabel IV-27 Uji Normalitas Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	70
Tabel IV-28 Hasil Uji T-Test <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	71
Tabel IV-29 Hasil Uji N-Gain <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	72

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar II-1 Kerangka Pemikiran.....	30
Gambar III-1 Desain Penelitian	33
Gambar IV-1 Perbandingan Persentase Respon Peserta Didik Terhadap Media Animasi <i>Powtoon</i> tiap Indikator	56
Gambar IV-2 Perbandingan Nilai Pesentase Kumulatif Minat Belajar Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media Animasi <i>Powtoon</i>	67
Gambar IV-3 Persentase Perolehan <i>N-Gain Score Pretest dan Posttest</i>	73



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Literatur Review	86
Lampiran 2 Administrasi Pendidikan.....	94
Lampiran 3 Instrumen Penelitian	125
Lampiran 4 Analisis Data Hasil Penelitian	178
Lampiran 5 Dokumentasi Penelitian.....	194
Lampiran 6 Dokumen Penelitian	196

