

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk

1. Proses Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *powtoon* berbasis audiovisual yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan tersebut terdiri dari 4 tahap diantaranya : *Analysis* (Analisa), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi).

a. Tahap Analisa (Analysis)

Tahap ini merupakan tahap pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti yaitu melakukan observasi dan wawancara terhadap guru. Penelitian pendahuluan ini terdiri dari observasi kegiatan belajar mengajar dan wawancara terhadap guru pengampu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Tujuan tahap pendahuluan ini yaitu untuk memperoleh data aspek analisa kebutuhan. Adapun data aspek yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1) Analisa Kurikulum

Kurikulum yang diterapkan di MTs Al-Khairiyah Kalodran itu sendiri ialah kurikulum 2013. Kurikulum tersebut dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memuat Kompetensi Inti dan Kompetensi dasar yang harus dicapai. Kompetensi tersebut terangkum dalam silabus mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII.

2) Analisa Media Pembelajaran

Analisa media pembelajaran bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran yang seperti apa yang sebelumnya diterapkan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam. Adapun data yang diperoleh dalam analisa media pembelajaran yang digunakan yaitu :

- a) Pada saat proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VIII MTs Al-Khairiyah selalu memakai modul yang telah dibuat dengan bantuan *Ms.Power Point*. Modul tersebut kemudian ditampilkan di depan kelas dengan menggunakan proyektor. Modul tersebut bertujuan untuk membantu guru menjelaskan materi

yang akan disampaikan. Serta membantu siswa agar mengetahui materi apa saja yang akan disampaikan.

- b) Media tersebut, secara keseluruhan tidak memiliki komunikasi antara siswa dengan media pembelajaran (interaktif) sehingga membuat siswa cenderung pasif saat proses pembelajaran berlangsung.
- c) Dengan bantuan media pembelajaran seperti modul tersebut, kadang siswa tidak paham terhadap materi yang disampaikan. Serta siswa sering merasa kurang tertarik terhadap penyampaian materi dan merasa jenuh ketika proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi terhadap media pembelajaran yang digunakan guru pengampu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan kurang optimal padahal sudah didukung dengan sarana penyampai informasi yang memadai (proyektor).

Maka dari itu, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang interaktif yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan media pembelajaran *powtoon* berbasis *audiovisual*. Dengan gaya

belajar siswa yang bermacam-macam, dengan bantuan audio (suara) dan visual (gambar) dari media yang dikembangkan oleh peneliti ini mampu menimbulkan motivasi belajar siswa serta menimbulkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan.

3) Analisa Materi

Analisa materi yaitu dengan mengidentifikasi kompetensi inti dan kompetensi dasar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Dari identifikasi tersebut, maka didapatkan materi yang akan dimasukkan ke dalam media yang dikembangkan. Adapun materi yang didapatkan dan disusun secara sistematis dalam media yang di kembangkan ialah :

Tabel 4. 1 Materi Pelajaran Media Pembelajaran Powtoon

Tema	Materi
Menelusuri Jejak Dinasti Abbasiyah	Latar belakang berdirinya dinasti abbasiyah
	Silsilah Dinassti Abbasiyah
	Pusat pemerintahan dinasti abbasiyah
	Keadaan sosial / masyarakat pada masa Dinasti Abbasiyah

	Perkembangan budaya, politik dan militer pada masa Dinasti Abbasiyah
	Beberapa khalifah pada masa dinasti abbasiyah

b. Tahap Perancangan (Desain)

Pada tahap perancangan media ini, terdapat beberapa tahap yang dilakukan, di antaranya :

a) Garis Besar Isi Media

Dalam pembuatan media pembelajaran salah satu hal yang harus dilakukan yaitu membuat garis besar isi media (GBIM). Hal ini bertujuan untuk memudahkan peneliti untuk membuat naskah dalam menuangkan materi atau ide-ide pada saat menuliskan naskah berdasarkan kerangka atau pedoman yang sudah ada (silabus). GBIM berisi pokok-pokok media yang akan ditampilkan dalam produk media video pembelajaran *powtoon* tentang menelusuri jejak dinasti abbasiyah. GBIM berisi mengenai Kompetensi Dasar, Indikator, dan materi pokok menelusuri jejak dinasti abbasiyah. Penyusunan GBIM merujuk pada silabus dan RPP yang dimiliki oleh guru.

b) Penyusunan Naskah

Penyusunan naskah merupakan tahap awal sebelum masuk tahap produksi. Naskah dalam pengembangan media pembelajaran *powtoon* tidak jauh berbeda dengan naskah media video pembelajaran pada umumnya yang terdiri dari keterangan *scene*, keterangan tampilan visual, keterangan narasi, dan audio.

c) Story Board

Tahap selanjutnya yaitu tahap pembuatan storyboard secara tertulis. Pada tahap ini meliputi merencanakan, dan menulis tampilan animasi, grafik, narasi dan music. Storyboard dibuat untuk mempermudah memvisualisasikan ide yang dimiliki agar lebih tertata. Pembuatan storyboard dibuat sedetail mungkin sampai dengan perencanaan pada pengembangan media pembelajaran *powtoon* berbasis audiovisual.

d) Pengumpulan Audio dan Visual

Pada kegiatan pengembangan ini setelah dibuat *storyboard* dan naskah, tahap selanjutnya yang terdapat dalam pengembangan ini ialah pengumpulan aspek audio dan visual sebagai komponen pendukung dan pengevaluasi.

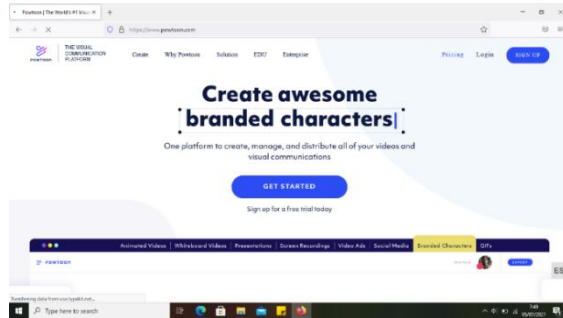
Pengumpulan audio dan visual ini berisi pengambilan suara, serta pengambilan gambar dari sumber yang berkaitan dengan materi sejarah yang sesuai dengan tuntutan *storyboard* dan naskah yang telah dibuat sebelumnya. Tahap awal yang dilakukan yaitu memilih gambar yang berasal dari situs bebas hak cipta, atau sumber sejarah yang mendukung, yang secara tidak langsung mampu memperlihatkan materi yang dijelaskan. Kemudian dilanjutkan dengan merekam suara narrator yang dilakukan dengan Teknik dubbing dengan menggunakan *clip on*.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

1) Pengembangan Produk

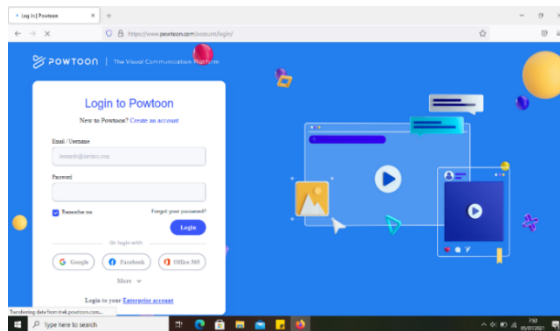
Pada tahap ini, media pembelajaran dikembangkan dengan menerapkan desain kerangka produk yang dibuat sebelumnya. Pengembangan produk ini menggunakan situs website *powtoon.com* yang dibantu dengan aplikasi kinemaster untuk menambahkan sisi audio. Adapun langkah-langkah yang dilewati untuk mengembangkan media tersebut diantaranya :

- a) Buka halaman Google terlebih dahulu, lalu masuk ke halaman website *powtoon.com*.



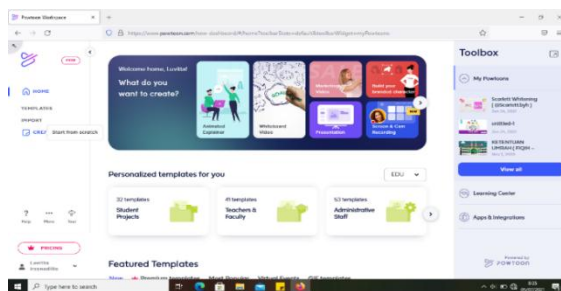
Gambar 4. 1 Masuk Ke Halaman Powtoon

- b) Setelah halaman website berhasil di akses, lalu login menggunakan gmail/facebook yang sebelumnya sudah terdaftar.



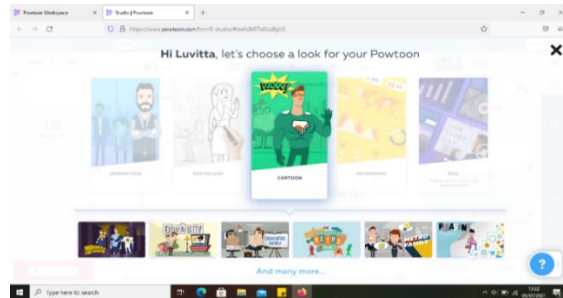
Gambar 4. 2 Login Powtoon

- c) Setelah masuk tampilan *powtoon*, klik tanda create untuk memulai membuat media pembelajaran *powtoon*.



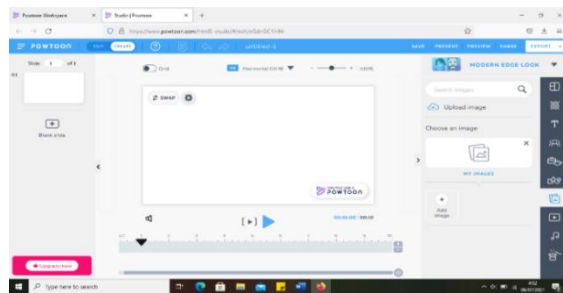
Gambar 4. 3 Mulai Membuat Media

- d) Pilih tema *powtoon* yang sesuai dengan media dan materi yang akan dibuat.



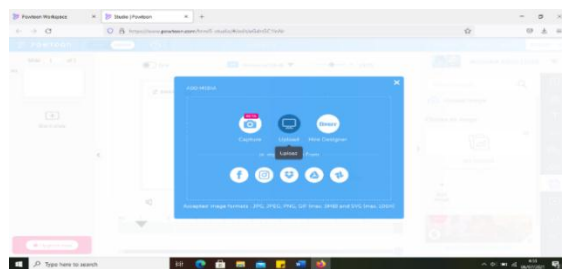
Gambar 4. 4 Menentukan Tema

- e) Setelah muncul tampilan kerja, Klik menu tambahkan gambar di sebelah kanan website.



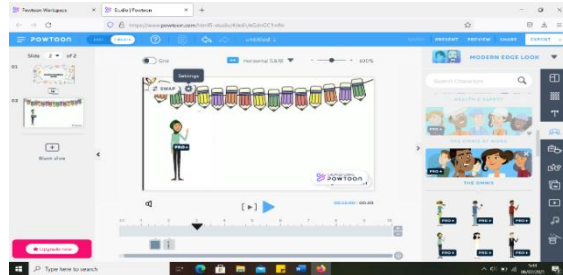
Gambar 4. 5 Menambahkan Gambar / Background

- f) Lalu, klik upload media. Untuk memilih media atau gambar yang telah disiapkan di computer.



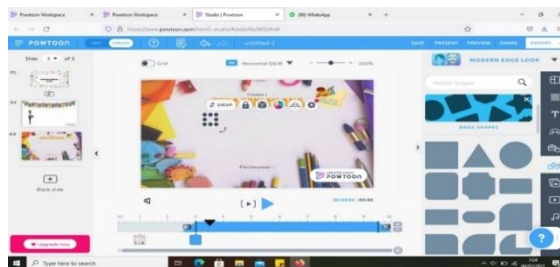
Gambar 4. 6 Mengupload Gambar / Background

- g) Tambahkan animasi dengan terlebih dahulu mengklik menu character di sebelah kiri. Lalu pilihlah animasi yang diinginkan.



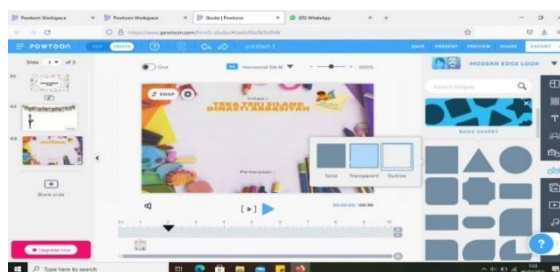
Gambar 4. 7 Menambahkan Animasi

- h) Untuk halaman quis, masukan terlebih dahulu background melalui menu media seperti sebelumnya, lalu masuk ke menu shape.



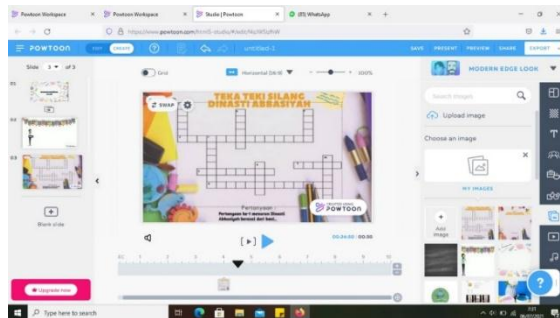
Gambar 4. 8 Menambahkan Shape

- i) Pilihlah shape yang hanya memperlihatkan outline.



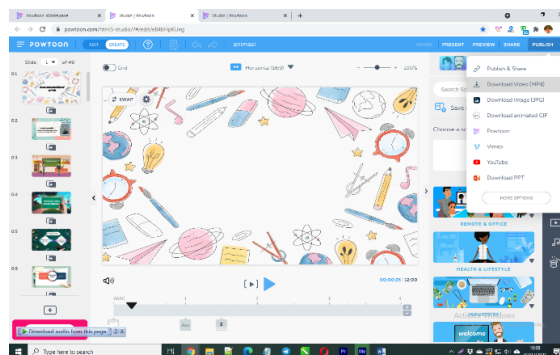
Gambar 4. 9 Menambahkan Outline Shape

- j) Atur ukuran bentuk kotak sampai tersusun teka-teki silang yang sebelumnya sudah di konsep.



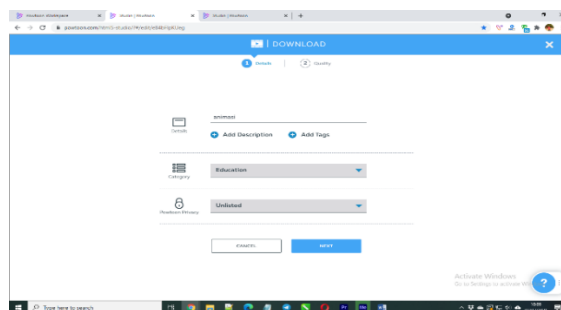
Gambar 4. 10 Menyusun TTS

- k) klik publish untuk menyimpan tampilan menjadi sebuah video, maka pilihlah dalam format mp4.



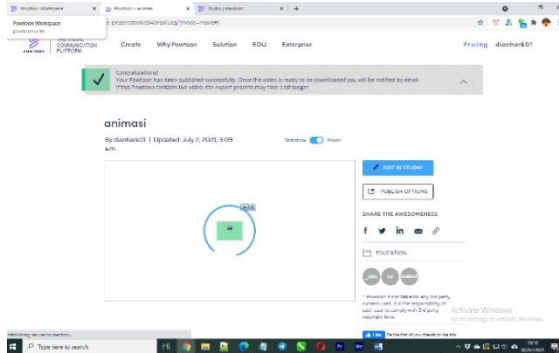
Gambar 4. 11 Mempublish Video

- l) Isilah category video sesuai dengan judul yang dibuat.



Gambar 4. 12 Mengisi Kategori Video

- m) Tunggu sampai link download muncul, setelah muncul klik. download lalu video tersimpan di galeri.



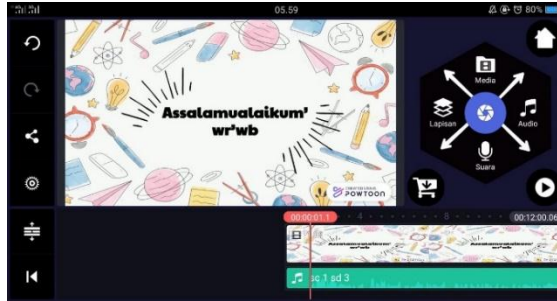
Gambar 4. 13 Mengklik Link Download

- n) Setelah video berhasil tersimpan, masuk ke aplikasi kinemaster lalu klik ikon yang letak di tengah saat pertama kali membuka aplikasi *kinemaster*.



Gambar 4. 14 Masuk Aplikasi Kinemaster

- o) Setelah video ditambahkan di jendela editor, kemudian tambahkan audio dengan mengklik menu audio dan carilah audio yang sebelumnya sudah disediakan.



Gambar 4. 15 Tampilan Menambahkan Audio

p) Setelah itu klik ikon seperti kaki tiga di layar kiri.



Gambar 4. 16 Tampilan Menambahkan Audio

q) Atur ukuran video yang akan disimpan lalu klik Export, tunggu sampai video berhasil tersimpan ke galeri dengan sempurna.



Gambar 4. 17 Atur Ukuran dan Expor Video

Media yang dibuat berdasarkan langkah-langkah pengembangan diatas terdiri dari beberapa komponen yaitu,

halaman utama, halaman materi, halaman quis berupa teka-teki silang dan halaman penutup. Adapun desain awal media yang dikembangkan diantaranya :

(1) Halaman Utama

Hasil pengembangan desain halaman utama / home media pada media pembelajaran yang dikembangkan, terdiri dari beberapa tampilan diantaranya sebagai berikut :



Gambar 4. 18 Tampilan Utama 1

Tampilan ini merupakan tampilan pertama dari video pembelajaran *powtoon* yang dikembangkan. Tampilan ini bertujuan untuk menyapa para siswa agar nantinya mampu menarik perhatian siswa dari pertama kali video pembelajaran ini diputarkan.



Gambar 4. 19 Tampilan Utama 2

Setelah tampilan pengucapan salam, halaman home media atau halaman utama ini diikuti dengan perkenalan peneliti yang mengembangkan produk tersebut. Agar siswa yang menjadi subyek peneliti mengetahui asal serta nama dari peneliti itu sendiri.



Gambar 4. 20 Tampilan Utama 3

Pada tampilan ini, menampilkan judul media yang dikembangkan agar para validator, dan subyek uji coba mengetahui aspek apa yang dikembangkan pada media pembelajaran yang sedang disajikan.



Gambar 4. 21 Tampilan Utama 4

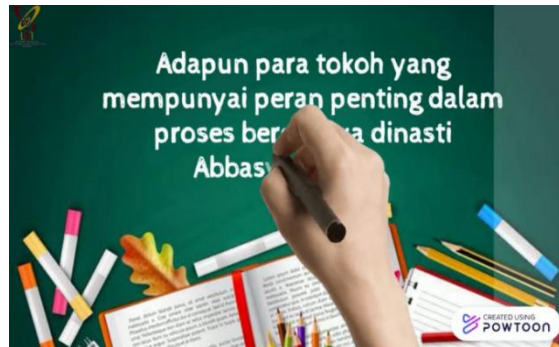


Gambar 4. 22 Tampilan Utama 5

Setelah menampilkan judul media yang dikembangkan, tampilan selanjutnya ialah tampilan judul dari materi yang disajikan dengan media yang dikembangkan. Selain judul materi, dalam media yang dikembangkanpun menampilkan kompetensi dasar dan peta konsep sebagai acuan dasar materi yang akan dipelajari dan dipahami ketika proses pembelajaran.

(2) Halaman Materi

Hasil pengembangan desain pada halaman materi dapat dilihat sebagai berikut :

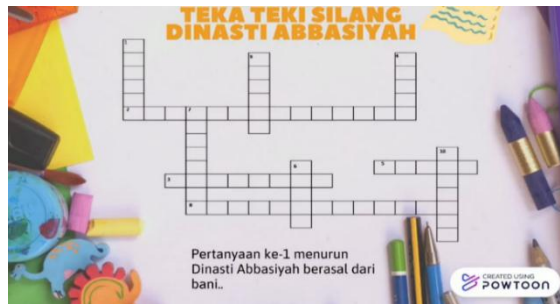


Gambar 4. 23 Tampilan Materi

Setelah memuat halaman utama / home media, pada media yang dikembangkan selanjutnya menjelaskan materi sesuai dengan GBIM, naskah, *storyboard*, audio, dan visual yang sebelumnya telah dikumpulkan dan dibuat. Materi yang dicantumkan dalam media tersebut sudah disesuaikan juga dengan kompetensi dasar, dan indicator pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VIII semester Ganjil.

Aspek materi ini, ialah salah satu aspek yang akan divalidasi oleh para ahli untuk mendapatkan saran sebagai bahan perbaikan dalam mengembangkan media pembelajaran tersebut.

(3) Halaman Quis

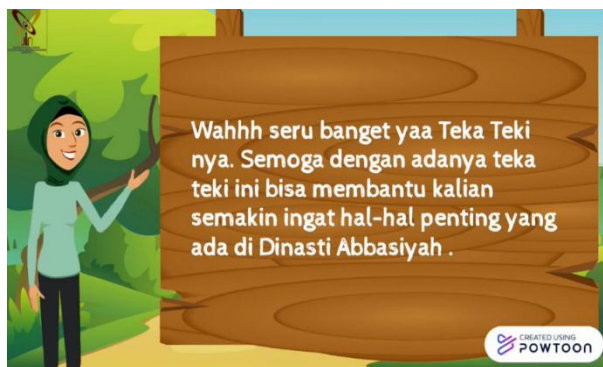


Gambar 4. 24 Tampilan Quis

Halaman selanjutnya setelah halaman materi ialah halaman quis. Halaman quis merupakan halaman atau tampilan yang berupa teka-teki silang yang berisikan materi yang sudah dijelaskan di halaman materi. Pada halaman quis ini sudah disediakan 10 pertanyaan yang jawabannya bisa langsung ditulis dipapan tulis yang sebelumnya sudah dipasangkan proyektor dan diputarkan media pembelajaran tersebut, atau jawabannya dicatat di buku tulis masing-masing mengikuti pola teka-teki silang yang di tampilkan didalam media.

(4) Halaman Penutup

Setelah halaman utama/home media, halaman materi, serta halaman quis yang terakhir ialah halaman penutup.



Gambar 4. 25 Tampilan Penutup

Pada halaman ini, menjelaskan tujuan dari quis teka-teki silang yang sudah dikerjakan. Tujuan tersebut yaitu agar siswa atau subyek uji cob aini mampu mengingat hal-hall penting pada saat dinasti abbasiyah dengan mengulang-ngulang materi yang sama agar bisa melengkapi teka-teki silang yang telah dibuat.

2) Validasi Para Ahli

Kelayakan produk awal media pembelajaran yang dikembangkan memerlukan validasi dari para ahli agar meguji dan memberi saran untuk perbaikan media yang dikembangkan. Validasi ahli dalam penelitian ini terdiri dari validasi media, validasi materi, dan validasi praktisi pendidikan. Pada penelitian ini hanya melibatkan 1 ahli media yaitu Bapak Birru Muqdamien,M.Pd seorang magister jurusan komunikasi, 1 orang ahli materi yaitu Bapak Oman Farrhurohman,M.Pd seorang dosen Sejarah Kebudayaan Islam di

jurusan PGMI dan seorang praktisi pendidikan Pak Jami'an, S.Pd yang merupakan guru pengampu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Al-Khairiyah serta pernah menjabat sebagai waka kurikulum di madrasah tersebut. Validasi yang dilakukan oleh para ahli menghasilkan data untuk evaluasi produk sesuai saran yang diberikan oleh para ahli.

3) Revisi Tahap I

Revisi pada tahap ini dilakukan setelah media pembelajaran dievaluasi oleh para ahli. Komentar atau saran yang diberikan akan dijadikan sebagai bahan perbaikan dalam pengembangan media pembelajaran lebih lanjut. Adapun komentar atau saran dari para ahli yang telah dilengkapi dengan perbaikan yang dilakukan pada tahap ini, merupakan salah satu syarat agar media yang dikembangkan bisa diuji cobakan kepada kelompok kecil dan kemudian barulah kelompok besar. Beberapa komentar dan saran yang diberikan oleh para ahli ialah:

Tabel 4. 2 Komentar/Saran Perbaikan Para Ahli

No	Validator	Komentar/ Saran Perbaikan
1.	Ahli Media	Untuk pewarnaan latar belakang atau background lebih baik dibuat dengan warna yang lebih kontras
2.	Ahli Materi	✚ Lengkapi identitas materi pada video pembelajaran seperti KI, KD dan kelas

		<ul style="list-style-type: none"> ✚ Perhatikan lagi konistensi tulisan pada video pembelajaran. ✚ Minimnya materi tentang perkembangan militer ✚ Menambahkan keterangan pendiri masjid pada masa dinasti abbasiyah. ✚ Akan lebih bagus lagi jika latar belakangnya menggunakan gambar tentang keislaman atau sejarah islam supaya ada ciri khas.
3.	Ahli Pendidikan	Ditambahkan sedikit lagi animasi agar siswa tidak jenuh menonton.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

1) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 3 orang siswa dan 3 orang mahasiswa. Mahasiswa yang terpilih merupakan mahasiswa yang sedang Menyusun tugas akhir dengan menggunakan metode R&D, sedangkan 3 orang siswa dipilih secara acak dari 27 jumlah sampel secara keseluruhan. Uji coba kelompok kecil ini akan menghasilkan data respon penilaian siswa terhadap produk yang dikembangkan, dan komentar / saran produk yang didapatkan pada uji coba kelompok ini akan dijadikan acuan perbaikan sebelum uji coba kelompok besar/ lapangan dilaksanakan. Data respon

penilaian sisa dan mahasiswa selanjutnya dianalisis melalui hasil respon penilaian produk menurut siswa dan mahasiswa pada uji coba kelompok kecil.

2) Revisi Tahap II

Revisi Tahap kedua ini dilakukan setelah video pembelajaran *powtoon* berbasis *audiovisual* diuji kepada subyek uji coba kelompok kecil. Komentar atau saran yang diberikan oleh subyek uji coba kelompok kecil ini digunakan sebagai bahan acuan perbaikan produk. Setelah produk diperbaiki sesuai saran, maka produk selanjutnya diterapkan kepada siswa pada tahap uji coba kelompok besar atau uji coba lapangan. Beberapa saran atau komentar dan perbaikan yang dilakukan pada tahap ini diantaranya:

Tabel 4. 3 Komentar/ Saran Perbaikan Uji Coba Kel. Kecil

No	Validator	Komentar / Saran Perbaikan
1.	Mahasiswa 1	Media pembelajaran <i>powtoon</i> sudah baik
2.	Mahasiswa 2	Logo UIN yang ditampilkan sedikit diberi warna agar lebih terlihat jelas.
3.	Mahasiswa 3	Karena ini pelajaran Sejarah, sedikit terasa lama menonton videonya, tapi sudah terbantu

		dengan animasi, warna-warna dan penjelasan yang ada di video, jadi bikin penasaran dan semangat !
4.	Siswa 1	Penjelasan materinya sudah baik dan mudah dipahami
5.	Siswa 2	Videonya sudah baik.
6.	Siswa 3	Semoga bisa dikembangkan dalam mata pelajaran lain agar menambah semangat belajar !

3) Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba lapangan dilakukan pada siswa kelas VIII yang berjumlah 27 orang. Uji coba lapangan ini menghasilkan data berupa respon siswa terhadap produk yang dikembangkan. Data tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui hasil respon penilaian produk media pembelajaran menurut uji coba kelompok besar / lapangan.

e. Tahapn Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan tahap terakhir dari langkah pengembangan model ADDIE. Evaluasi ini dapat dilakukan disetiap tahap pengembangan, dan evaluasi secara keseluruhan yang dilakukan pada akhir kegiatan pengembangan. Pada tahap ini dilakukan perbaikan menurut kelayakan media oleh ahli

Bahasa, ahli materi dan praktisi pendidikan. Evaluasi juga dilakukan terhadap media dengan melihat respon siswa terhadap media yang telah dikembangkan, sehingga dapat di simpulkan media yang telah dikembangkan itu layak atau tidak digunakan.

Perbaikan produk pada tahap ini didasarkan atas komentar atau saran perbaikan dari para ahli dan siswa. Adapun perbaikan atau revisi tersebut antara lain :

1) Revisi Tahap 1

Revisi tahap I ini dilakukan berdasarkan komentar / saran perbaikan yang diberikan oleh ahli media, ahli materi dan praktisi pendidikan. Bagian produk yang direvisi dari pada revisi tahap I ini diantaranya :

Tabel 4. 4 Revisi Tahap I

No	Saran Revisi / Perbaikan	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	Pewarnaan latar belakang atau background lebih baik dibuat dengan warna yang lebih kontras	Pewarnaan pada background masih belum kontras	Menambahkan kontras pada setiap tampilan
2.	Lengkapi identitas materi pada video	Identitas hanya KD dan PK	Menambahkan identitas kelas


	pembelajaran.		
3.	Perhatikan lagi konistensi tulisan pada video pembelajaran	Masih ada beberapa kata yang typo (salah ketik).	Mengkoreksi kata-kata yang terdapat pada setiap tampilan.
4.	Tabahkan materi tentang perkembangan militer	Materi tercampur dengan materi mengenai politiknya	Menambahkan materi seputar militer pada masa dinasti abbasiyah
5.	Tambahkan keterangan pendiri masjid pada masa dinasti abbasiyah.	Terapat beberapa masjid tanpa keterangan pendirinya	Menambahkan keterangan pendiri masjid
6.	Tambahkan background dengan ciri khas islam	Belum ada background yang bernuansa islami	Menambahkan background islami
7.	Tambahkan sedikit animasi agar siswa tidak bosan menonton	Animasi hanya satu Gerakan/fose	Menambahkan animasi

2) Revisi Tahap II

Komentar atau saran perbaikan produk hasil uji coba kelompok kecil digunakan sebagai acuan revisi tahap II yang

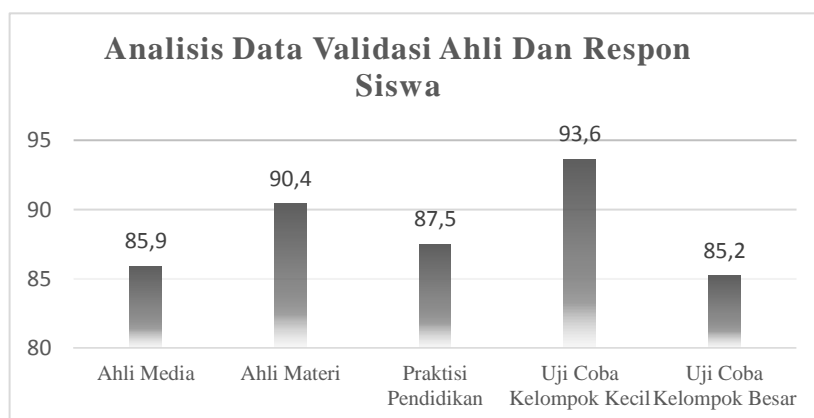
melibatkan 6 subyek uji coba yaitu diantaranya 3 orang mahasiswa dan 3 orang siswa. Perbaikan atas saran atau komentar yang diberikan pada tahap ini dapat dilihat seagai berikut :

Tabel 4. 5 Revisi Tahap II

No	Saran Perbaikan	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
1.	Logo UIN yang ditampilkan sedikit diberi warna agar lebih terlihat jelas	Logo yang ditampilkan tidak terlihat jelas tercampur dengan background	Menambahkan warna dasar pada logo 

Setelah saran / komentar perbaikan bagi media pengembangan sudah didapat. Maka tahap selanjutnya dari evaluasi ini ialah menganalisis data validasi para ahli dan respon uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Data yang diperoleh dari hasil uji validasi dan uji coba kemudian dikonversikan dengan skala 5. Berdasarkan hasil kriteria data penelitian yang diperoleh dari validasi ahli media, ahli materi, praktisi pendidikan dan respon dari peserta didik maka dapat digambarkan pada grafik berikut ini

Gambar 4. 26 Presentase Validitas Media Pembelajaran Powtoon



Jika dilihat dari grafik diatas dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *powtoon* berbasis *audiovisual* yang dikembangkan menunjukkan hasil positif dimana hasil dari masing-masing data berada di rerata skor yang memiliki kategori atau klasifikasi **“Sangat Baik”**. Data yang didapat tersebut berasal dari 20 butir item / angket dengan indicator yang berbeda. Untuk ahli media mendapatkan rerata skor 85,9 dengan 4 indikator, ahli materi mendapatkan rerata skor sebesar 90,4 dengan 2 indikator, praktisi pendidikan mendapatkan rerata skor 87,5 dengan 4 indikator dan pada uji kelompok kecil dan besar dengan indicator yang sama namun jumlah responden yang berbeda mendapatkan rerata skor 93,6 (6 responden) dan 85,2 (27 responden). Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran

powtoon berbasis *audiovisual* ini **sudah valid** dalam berbagai aspek dan **Sangat Baik/Layak** untuk dijadikan media pembelajaran.

2. Analisis Data Pengembangan Media

a. Data Hasil Evaluasi Para Ahli

1) Data Hasil Evaluasi Ahli Media

Data hasil evaluasi produk oleh ahli media berupa skor yang dikonversikan dalam skala interval skor 5 dengan 20 butir penilaian. Ahli media dalam penelitian ini ialah Bapak Birru Muqdamien, M.Kom selaku dosen pengampu mata kuliah media pembelajaran pada Fakultas Tabiyyah dan Keguruan di UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Evaluasi produk ini dilakukan pada tanggal 5 April 2021. Media pembelajaran *powtoon* di evaluasi oleh validator dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 6 Uji Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skor Validasi	Keterangan
1.	Fungsi dan Manfaat	90	Sangat Valid
2.	Video	93,3	Sangat Valid
3.	Visual	76,6	Valid
4.	Audio	84	Sangat Valid
Rata-Rata		85,9	Sangat Valid

Dari tabel diatas dapat diketahui validitas angket media pembelajaran *powtoon* yang diberikan kepada validator ahli media mendapatkan rata-rata nilai 85,9 yang menduduki kategori “**Sangat Valid**”. Hal itu juga memberikan keterangan bahwa angket yang diberikan menduduki kategori “**Tidak Revisi**”.

Adapun hasil penilaian dari ahli media terhadap media pembelajaran *powtoon* ini memiliki nilai keseluruhan 85, dengan skor maksimal indicator ialah 100, maka kepraktisan media pembelajaran tersebut dapat dihitung :

$$P = \frac{85}{100} \times 100 \% = 85 \%$$

Maka dari itu, kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan menempati kategori “**SANGAT PRAKTIS**”. Berdasarkan angket respon penilaian oleh ahli media diatas. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *powtoon* berbasis *audiovisual* ini menurut penilaian ahli media termasuk kedalam kategori “**SANGAT BAIK**” digunakan sebagai media pembelajaran.

2) Data Hasil Evaluasi Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian ini adalah Bapak Oman Farruhrohman, M.Pd selaku dosen pengampu mata kuliah sejarah kebudayaan islam di jurusan PGMI fakultas Tarbiyyah dan Keguruan UIN Sultan Maulana Hasanudin Banten. Validasi Produk dilakukan pada tanggal 13 April 2021. Media pembelajaran *powtoon* berbasis *audiovisual* divalidasi untuk kedua kalinya oleh ahli materi dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 4. 7 Uji Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Skor Validasi	Keterangan
1.	Materi	92,5	Sangat Valid
2.	Penyajian	88,3	Sangat Valid
Rata-Rata		90,4	Sangat Valid

Dari tabel diatas dapat diketahui validitas angket media pembelajaran *powtoon* yang diberikan kepada validator ahli materi mendapatkan rata-rata nilai 90,4 yang menduduki kategori “**Sangat Valid**”. Hal itu juga memberikan keterangan bahwa angket yang diberikan menduduki kategori “**Tidak Revisi**”.

Adapun hasil penilaian dari ahli materi terhadap media pembelajaran *powtoon* ini memiliki nilai keseluruhan 85, dengan skor maksimal indicator ialah 100, maka kepraktisan media pembelajaran tersebut dapat dihitung :

$$P = \frac{85}{100} \times 100 \% = 85 \%$$

Maka dari itu, kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan menempati kategori **“Sangat Praktis”**. Berdasarkan angket respon penilaian oleh ahli materi diatas. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *powtoon* berbasis *audiovisual* ini menurut penilaian ahli materi termasuk kedalam kategori **“Sangat Baik”** digunakan sebagai media pembelajaran.

3) Data Hasil Evaluasi Praktisi Pendidikan

Ahli praktisi pendidikan pada penelitian ini adalah Bapak Jami'an, S.Pd selaku guru pengampu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Al-Khariyah Kalodran. Penilaian produk yang dikembangkan ini dilakukan pada tanggal 20 April 2021. Media pembelajaran *powtoon* berbasis *audiovisual* di validasi

oleh praktisi pendidikan untuk ketiga kalinya oleh ahli pendidikan dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 4. 8 Uji Validasi Praktisi Pendidikan

No	Aspek	Skor Validasi	Keterangan
1.	Materi	85	Valid
2.	Bahasa	92	Sangat Valid
3.	Visual	88	Sangat Valid
4.	Audio	90	Sangat Valid
Rata-Rata		88,75	Sangat Valid

Dari tabel diatas dapat diketahui validitas angket media pembelajaran *powtoon* yang diberikan kepada validator ahli pendidikan mendapatkan rata-rata dengan nilai 88,75 yang artinya angket yang diberikan menduduki kategori **“Sangat Valid”**. Hal itu juga memberikan keterangan bahwa angket yang diberikan **“Tidak Revisi”**.

Hasil penilaian dari ahli pendidikan terhadap media pembelajaran *powtoon* ini memiliki nilai keseluruhan 88,75 dengan skor maksimal indicator ialah 100, maka kepraktisan media pembelajaran tersebut dapat dihitung :

$$P = \frac{88}{100} \times 100 \% = 88 \%$$

Maka dari itu, kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan menempati kategori “**Sangat Praktis**”. Berdasarkan angket respon penilaian oleh ahli pendidikan diatas. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *powtoon* berbasis *audiovisual* ini menurut penilaian ahli pendidikan termasuk kedalam kategori “**Sangat Baik**” digunakan sebagai media pembelajaran.

b. Data Hasil Uji Coba

Data hasil respon siswa pada uji coba kelompok kecil, maupun kelompok besar yang berupa skor dikonversikan menjadi interval skor dengan skala 5 dengan 20 butir penilaian. Berdasarkan data respon penilaian siswa diketahui nilai skor tertinggi ideal adalah 100, nilai skor terendah ideal adalah 20. Hasil konversi skor skala 5 dapat di lihat sebagai berikut :

Tabel 4. 9 Konversi Nilai Rerata Skor Skala 5

No	Rerata Skor	Presentase	Klasifikasi
1.	$x > 4,2$	85%-100%	Sangat Baik
2.	$3,4 < x \leq 4,2$	68% - 84%	Baik
3.	$2,6 < x \leq 3,4$	53% - 67%	Cukup
4.	$1,8 < x \leq 2,6$	37%-52%	Kurang Baik
5.	$X \leq 1,8$	0%-36%	Sangat Tidak Baik

Konversi penilaian ini dijadikan sebagai penialaian untuk menilai kelayakan media yang digunakan oleh para responden. Dalam penelitian ini kelayakan di tentukan dengan nilai minimal 2 dengan klasifikasi cukup, jadi jika hasil penilaian dari para responden yang telah dianalisis dengan jumlah hasil skor memperoleh nilai 2 maka pengembangan media pembelajaran *powtoon* berbasis *audiovisual* ini “*cukup layak digunakan*”. Sebaiknya jika nilai yang diperoleh di bawah 2 maka pengembangan media pembelajaran ini tidak layak di uji cobakan pada kelompok selanjutnya. Adapun data yang dihasil kan dari uji coba produk diantaranya :

1) Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Data respon penilaian siswa uji coba kelompok kecil

dan konversi klasifikasi dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4. 10 Data Hasil Respon Siswa Pada Kelompok Kecil

No	Aspek	Rerata Skor	Klasifikasi
1.	Tujuan	28	Sangat Baik
2.	Efektivitas	23,5	Sangat Baik
3.	Ketertarikan	27,8	Sangat Baik
4.	Visual dan Audio	14,3	Sangat Baik
Rerata Skor Total		93,6	Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa pada aspek tujuan yang terdapat didalam produk yang dikembangkan pada uji coba kelompok kecil ini memperoleh rerata skor 28 (dengan klasifikasi “Sangat Baik’), aspek efektivitas diperoleh dengan rerata skor 23,5 (dengan klasifikasi “Sangat Baik’), aspek ketertarikan memperoleh rerata skor 27,8 (kategori “Sangat Baik”), dan pada aspek visual audio memperoleh rerata 14,3 (dengan klasifikasi “Sangat Baik”). Adapun rerata skor total seluruh aspek adalah 93,6 (dengan klasifikasi “Baik”). Sehingga secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *powtoon* berbasis *audiovisual* berdasarkan respon penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil termasuk kedalam kategori “**Sangat Baik**” untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

2) Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Data hasil respon penialaian siswa uji coba kelompok besar/ lapangan yang telah dikonversi dan diklasifikasi dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4. 11 Data Hasil Respon Uji Coba Kelompok Besar

No	Aspek	Rerata Skor	Klasifikasi
1.	Tujuan	25,7	Sangat Baik
2.	Efektivitas	21,1	Sangat Baik
3.	Ketertarikan	25,1	Sangat Baik
4.	Visual dan Audio	12,1	Baik
Rerata Skor Total		85,2	Sangat Baik

Dari table diatas dapat diketahui bahwa hasil dari aspek tujuan diperoleh dengan rerata skor 25,7 (dengan klasifikasi “sangat baik”), aspek efektivitas diperoleh dengan rerata skor 21,1 (dengan klasifikasi “sangat baik”), aspek ketertarikan di peroleh rerata skor 25,1 (dengan klasifikasi “sangat baik”), serta rerata aspek audiovisual diperoleh rerata 12,1 (dengan klasifikasi “Baik”). Adapun rerata skor total untuk seluruh aspek ialah 85,2 (dengan klasifikasi “sangat baik”). Sehingga secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *powtoon* berbasis *audiovisual* yang berlandaskan penilaian siswa pada uji coba kelompok besar / lapangan termasuk ke dalam kategori “**Sangat Baik**” sebagai media pembelajaran.

B. Deskripsi Data

1. Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Sebelum

Perlakuan (*Pretest*)

Pertemuan pertama pada kelas VIII dilaksanakan pada tanggal 01 Mei 2021. Penelitian ini dilakukan tanpa menggunakan media *powtoon* untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI dengan melakukan penyebaran angket kepada siswa sebanyak 20 item pernyataan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui motivasi belajar siswa tanpa menggunakan media pembelajaran *powtoon* yang nantinya digolongkan dalam kategori tinggi, sedang atau rendah. Adapun skor yang dihasilkan dari kegiatan pembelajaran sebelum menggunakan media pembelajaran *powtoon* ialah :

64 67 82 79 73 64 69 75 **82** 68 82 71 81 75 59 73
69 62 **59** 64 61 69 73 76 77 76 78

Dari data diatas selanjutnya dapat diketahui skor tertinggi ialah 82 dan skor terendah 59. Data diatas juga selanjutnya dianalisis lebih lanjut untuk menemukan skor :

a. Rentang Kelas

$$\begin{aligned} R &= \text{Data tertinggi} - \text{Data terendah} \\ &= 82 - 59 = 23 \end{aligned}$$

b. Menghitung Jumlah Kelas (K)

$$\begin{aligned} K &= 1 + 3,3 \log.23 \\ &= 1 + 3,3. 1,36 \\ &= 1 + 4,48 \\ &= 5,48 = 5 \text{ (interval kelas)} \end{aligned}$$

c. Menghitung Panjang kelas interval

$$P = \frac{\text{Rentang (R)}}{\text{Jumlah Kelas}} = \frac{23}{5} = 4,6 = 5$$

Dari data hasil *pretest* diatas selanjutnya dibuat tabel distribusi frekuensi :

Tabel 4. 12 Tabulasi Data Frekuensi Motivasi belajar siswa (Pretest)

Interval	F_i	X_i	$f_i \cdot X_i$	$x - \bar{x}$	$(X_i - \bar{x})^2$	$f_i(x_i - \bar{x})^2$
59 – 63	4	61	244	-10,5	110,25	441
64 – 68	5	66	330	-5,5	30,25	151,25
69 – 73	7	71	497	-0,5	0,25	1,75
74 – 78	6	76	456	4,5	20,25	121,5
79 – 83	5	81	405	9,5	90,25	451,25
	27	355	1.932			1.166,75

d. Dari table diatas dapat diperoleh rata-rata

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i \cdot X_i}{\sum f_i} = \frac{1932}{27} = 71,5$$

e. Serta simpangan baku

$$S = \sqrt{\frac{\sum f.(X_i - \bar{x})^2}{n-1}} = \sqrt{\frac{1.166,75}{27-1}} = \sqrt{\frac{1.166,75}{26}} = \sqrt{44,87} = 6,69$$

Setelah nilai rata-rata dan standar deviasi telah diketahui, maka untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa dalam kategori tinggi, sedang atau rendah maka skor dianalisa dengan rumus TSR sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Tinggi} &= M + 1. (SD) \\ &= 71,5 + 1. (6,69) = 78,19 \text{ (dibulatkan jadi 78)} \\ &= \text{Diantara nilai (78 - 82)} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Sedang} &= M - 1.(SD) \\ &= 71,5 - 1. (6,69) = 64,81 \text{ (dibulatkan jadi 65)} \\ &= \text{Diantara nilai tertinggi dan terendah (77- 65)} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Rendah} &= M - 1 .(SD) \\ &= 71,5 - 1. (6,69) = 64,81 \text{ (dibulatkan jadi 64)} \\ &= \text{Diantara nilai terendah (64 - 52)} \end{aligned}$$

Berdasarkan kategori diatas skor tertinggi, sedang, dan rendah (TSR) selanjutnya dapat dipresentasikan sebagai berikut :



Gambar 4. 27 Kategori Motivasi Belajar Siswa (*Pretest*)

Berdasarkan gambar diatas maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI sebelum menggunakan media pembelajaran *powtoon* yang mendapatkan kategori tinggi berjumlah 6 orang dengan presentase 19%, dan yang mendapatkan kategori sedang berjumlah 14 orang dengan presentase 44 %, serta kategori rendah berjumlah 7 orang dengan presentase 37%. Dari data tersebut dapat diinterpretasikan bahwa motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan islam sebelum menggunakan video pembelajaran *powtoon* termasuk ke dalam kategori “rendah” yaitu sebanyak 14 orang (44%) dari 27 orang yang menjadi sampel data penelitian.

2. Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Sesudah

Perlakuan (*Postest*)

Pertemuan kedua pada kelas VIII dilaksanakan pada tanggal 209 Juni 2021. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran *powtoon* untuk mengetahui motivasi belajar siswa dengan melakukan penyebaran angket kepada siswa sebanyak 27 siswa dengan 20 item pernyataan. Adapun skor responden yang diperoleh ialah sebagai berikut :

72 **71** 94 92 78 77 73 81 92 82 94 81 **95** 81 77
85 87 84 78 84 85 88 93 83 92 88 93

Dari data diatas selanjutnya dapat diketahui skor tertinggi ialah 95 dan skor terendah 71. Data diatas juga selanjutnya dianalisis lebih lanjut untuk menemukan skor :

a. Rentang Kelas

$$\begin{aligned} R &= \text{Data tertinggi} - \text{Data terendah} \\ &= 95 - 71 = 24 \end{aligned}$$

b. Menghitung Jumlah Kelas (K)

$$\begin{aligned} K &= 1 + 3,3 \log.24 \\ &= 1 + 3,3. 1,38 \\ &= 1 + 4,55 \\ &= 5,55 = 5 \text{ (interval kelas)} \end{aligned}$$

c. Menghitung Panjang Kelas Interval

$$P = \frac{\text{Rentang (R)}}{\text{Jumlah Kelas}} = \frac{24}{5} = 4,8 = 5$$

Dari data hasil *postest* diatas selanjutnya dibuat tabel distribusi frekuensi :

Tabel 4. 13 Tabulasi Data Frekuensi Motivasi belajar siswa (*Postest*)

Interval	F_i	X_i	$f_i \cdot X_i$	$x - \bar{x}$	$(X_i - \bar{x})^2$	$f_i(x_i - \bar{x})^2$
71 - 75	3	73	219	-11,8	139,24	417,72
76 - 80	4	78	312	-6,8	46,24	184,96
81 - 85	8	83	664	-1,8	3,24	25,92
86 - 90	4	88	352	3,2	10,24	40,96
91 - 95	8	93	744	8,2	67,24	537,92
	27	415	2.291			1.207,48

d. Dari table diatas dapat diperoleh rata-rata

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i \cdot X_i}{\sum f_i} = \frac{2.291}{27} = 84,8$$

e. Serta simpangan baku

$$S = \sqrt{\frac{\sum f_i \cdot (X_i - \bar{x})^2}{n-1}} = \sqrt{\frac{1.207,48}{27-1}} = \sqrt{\frac{1.207,48}{26}} = \sqrt{46,44} =$$

6,81

Setelah nilai rata-rata dan standar deviasi telah diketahui, maka untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa dalam kategori tinggi, sedang atau rendah maka skor dianalisa dengan rumus TSR sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Tinggi} &= M + 1. (SD) \\ &= 84,8 + 1. 6,81 = 91,61 \text{ (dibulatkan jadi 91)} \\ &= \text{Nilai diantara nila tertinggi (91 – 95)} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Sedang} &= M - 1.(SD) \\ &= 84,8 - 1. 6,81 = 77,9 \\ &= \text{Diantara nilai tertinggi dan terendah (90 – 77)} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Rendah} &= M - 1 .(SD) \\ &= 84,8 - 1. . 6,81= 77,9 \\ &= \text{Diantara nilai terendah (76 – 71)} \end{aligned}$$

Berdasarkan kategori diatas skor tertinggi, sedang, dan rendah (TSR) selanjutnya dapat dipresentasekan sebagai berikut :



Gambar 4. 28 Kategori Motivasi Belajar Siswa (*Posttest*)

Berdasarkan gambar di atas maka dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *powtoon* pada mata pelajaran SKI yang mendapatkan kategori tinggi berjumlah 8 orang (30%), dan yang mendapatkan kategori

sedang berjumlah 16 orang (59%), dan yang mendapatkan kategori rendah berjumlah 3 orang (11%).

Dari data diatas dapat diketahui bahwa ada peningkatan pada nilai rata-rata dan nilai sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *powtoon*. Nilai rata-rata motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *powtoon* ialah 71,5. Adapun setelah menggunakan video pembelajaran *powtoon* yang dikembangkan sebelumnya rata-rata motivasi belajar siswa menjadi 84,88.

Maka dapat diinterpretasikan bahwa motivasi belajar siswa setelah menggunakan video pembelajaran *powtoon* termasuk kedalam kategori “sedang” yaitu sebanyak 16 orang (59%). Berdasarkan hasil presentase motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan video pembelajaran *powtoon*, berikut disajikan tabel perbandingan antara kedua data tersebut.

Tabel 4. 14 Perbandingan Frekuensi Relatif

Kelompok	Frekuensi		Presentase	
	Sebelum	Sesudah	Sebelum	Sesudah
Tinggi	6	8	19%	30%
Sedang	14	16	44%	59%
Rendah	7	3	37%	11%
Jumlah	27	27	100%	100%

C. Hasil Penelitian

Dari perhitungan data diatas diperoleh nilai motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *powtoon*. Motivasi siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *powtoon* memperoleh nilai rata-rata 71,5 dan mengalami peningkatan nilai sebesar 84,8 setelah menggunakan media pembelajaran *powtoon*.

Selanjutnya dilakukan uji analisis inferensial, dimana uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran *powtoon* terhadap motivasi belajar siswa, pengaruh dilihat dengan cara menguji hasil data dengan menggunakan *uji paired sampel t-test*. Sebelum menguji hipotesis, data hasil penelitian perlu diuji melalui uji coba instrumen dan uji prasyarat analisis. Berikut hasil uji coba instrumen dan uji prasyarat yang didapatkan.

1. Uji Coba Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui valid tidaknya item-item soal. Soal yang tidak valid akan dibuang dan tidak digunakan, sedangkan soal yang valid akan digunakan untuk *pretest* dan *posttest*.

Uji coba soal dilaksanakan dengan jumlah sampel untuk uji coba *pretest* dan *postests* sebanyak 27 orang dengan menggunakan taraf signifikansi 5%. Berdasarkan hal tersebut maka nilai $r_{\text{tabel}} = 0,381$. Jadi item soal *pretest* dan *postest* dapat dikatakan valid jika $r_{\text{hitung}} > 0,381$. (Untuk perhitungan selengkapnya bisa dilihat pada lampiran).

b. Uji Reabilitas

Uji reabilitas digunakan untuk mengetahui tingkat konsistensi suatu instrumen. Analisa reabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus *Alpha*. Adapun hasil tes reabilitas soal *pretest* dan *postest* ialah sebagai berikut :

Tabel 4. 15 Hasil Uji Reabilitas Pretest - Postest

Kelompok	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
<i>Pretest</i>	0.819	0,381	Reliabel
<i>Postest</i>	0.869	0,381	Reliabel

Harga r_{tabel} untuk taraf kesalahan 5% dengan $n = 27$ diperoleh $r_{\text{tabel}} = 0,381$. Jika $r_{\text{tabel}} > r_{\text{hitung}}$, maka item tersebut tidak reliabel. Namun, jika $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ maka item tersebut dikatakan reliabel. Maka dapat disimpulkan bahwa soal atau item pada *pretest* dan *postest* tersebut reliabel karena $r_{\text{hitung}} =$

$0,819 > r_{\text{tabel}} = 0,381$ (*Pretest*), dan $r_{\text{hitung}} = 0,869 > r_{\text{tabel}} = 0,381$ (*Postest*).

2. Uji Prasyarat analisis

a. Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Teknik uji normalitas yaitu menggunakan Chi Kuadrat. Berikut hasil perhitungan normalitas menggunakan *SPSS 2.10*

Tabel 4. 16 Hasil Uji Normalitas Pretest – Postest

No	Kelompok	Sig	Keterangan
1.	<i>Pretest</i>	0,200	Normal
2.	<i>Postest</i>	0,169	Normal

Dari hasil perhitungan tersebut, terlihat bahwa pada data *pretest* dan *postest* motivasi belajar siswa memiliki nilai $\text{sig} > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa kelompok data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah ada tingkat kesamaan varians antara dua kelompok, yaitu *pretest* dan *postest* dalam mengukur motivasi belajar siswa dengan membandingkan nilai sig

(sig > 0,05). Hasil uji homogenitas dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4. 17 Hasil Uji Homogenitas Motivasi Belajar

Test of Homogeneity of Variances

Motivasi Belajar Siswa

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,035	1	52	,852

Dari hasil perhitungan uji homogenitas diatas, dapat disimpulkan bahwa pada motivasi belajar siswa dalam penelitian ini memiliki varians yang homogen. Karena nilai sig = 0,852 > 0,05.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini menggunakan bantuan SPSS 21.0 dengan uji *Paired Sample t-Test* pada nilai *pretest* dan *posttest*. Kesimpulan penelitian dinyatakan signifikan apabila $t_{hit} > t_{tab}$ pada taraf signifikansi 5% dan nilai $p < 0,05$. Berikut hasil uji t *pretest* dan *posttest* :

Tabel 4. 18 Hasil Uji Paired Sample t-Test

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PRETEST - POSTEST	-13,259	5,509	1,060	-15,439	-11,080	-12,505	26	,000

Pada tabel diatas menunjukkan hasil uji-t sebesar 12,505. Dengan nilai signifikan sebesar 0,05, maka $t_{tab} =$

2,055. Sehingga didapatkan kesimpulan bahwa $t_{hit} > t_{tab}$ dan mempunyai nilai $p < 0,05$ dengan kata lain, perlakuan yang dilakukan dalam penelitian memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap hasil yang diharapkan.

Dengan demikian, karena nilai $t_{hitung} 12,505 > t_{tabel} 2,055$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara nilai *pretest* dengan *posttest* yang artinya terdapat pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran *powtoon* berbasis *audiovisual* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran SKI pada siswa kelas VIII di MTs Al-Khairiyah Kalodran.

D. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian kolaboratif antara jenis penelitian kuantitatif eksperimen dan R&D yang memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *powtoon* berbasis audiovisual sekaligus untuk mengetahui pengaruh media atau produk yang dikembangkan tersebut mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI di kelas VIII.

Sebelum diberi perlakuan kelas VIII yang berjumlah 27 orang diberikan *pre-test* dengan tujuan untuk mengetahui motivasi belajar awal

masing-masing siswa. Hasil penelitian yang telah dilakukan didapatkan hasil motivasi belajar awal siswa pada mata pelajaran SKI memiliki rata-rata sebesar 71,5 dengan presentase kategori tinggi 19% (6 orang), kategori sedang 44% (14 orang) dan kategori rendah 37% (7 orang). Dengan demikian motivasi belajar pada mata pelajaran SKI sebelum di berikan *treatment* termasuk pada kategori “Sedang” dengan jumlah siswa 14 orang.

Setelah diberikan perlakuan, maka siswa kelas VIII yang berjumlah 27 orang diberikan angket atau kuisioner *pretest* yang bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah diberikan sebuah perlakuan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran *powtoon* berbasis *audiovisual* memiliki nilai rata-rata sebesar 84,88 dengan presentase kategori tinggi 30% (8 orang), kategori sedang 59% (16 orang), kategori rendah 11% (3 orang). Maka dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa baik dari rata-rata *pretest* dan *posttest* serta bisa juga dilihat dengan membandingkan jumlah siswa yang berada dalam kategori tinggi, sedang dan rendah.

Berdasarkan hasil perhitungan berdasarkan rata-rata *pretest* dan *posttest* serta jumlah siswa yang berada di posisi tinggi, sedang dan rendah penggunaan media pembelajaran *powtoon* berbasis *audiovisual*

memperoleh tingkat efektivitas dalam peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini lebih diperkuat lagi dengan hasil uji *paired simple t-test*, yaitu menunjukkan hasil uji-t sebesar 12,505. Dengan nilai signifikan 0,05. Maka $t_{\text{tab}} = 2,055$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa $t_{\text{hit}} > t_{\text{tab}}$ dan mempunyai nilai $p < 0,05$ dengan kata lain, perlakuan yang diberikan dalam proses pembelajaran ini memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis dan pengujian data, dengan mengacu kepada hasil penelitian yang relevan maka peneliti menyimpulkan bahwa pengembangan dan penggunaan media pembelajaran *powtoon* berbasis *audiovisual* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI materi menelusuri jejak Dinasti Abbasiyah di MTs Al-Khairiyah Kalodran.