

PENGUNAAN MEDIA POWTOON UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DENGAN TEKNIK MENGAJAR

Ana Quthratun Nada & Deni Indrawan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Anaqnada970@gmail.com ; deniindrawan1998@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the increase in student learning outcomes in mathematics with the application of powtoon media using teaching techniques. This research approach is a qualitative approach to the type of research is classroom action research. The focus of this research is the focus of mathematics learning outcomes. This research was conducted at MI Al Huda Yogyakarta, which totaled 24 students. This research was conducted in three cycles. Each cycle includes the stages of planning, implementing, observing and reflecting. From the implementation obtained data collected by observation techniques, learning achievement tests and documentation. The results of the study concluded that the use of powtoon media can improve the mathematics learning outcomes of class III MI Al Huda students, especially in terms of multiplication with the memory cycle technique. This increase occurs in each cycle. For example in cycle 1 as many as 12 students are said to have completed. Whereas in cycle II there were 19 students who were said to be complete and finally in cycle III all students were said to be complete. Of all these cycles experienced an increase in terms of average, such as the first cycle of 65.41, the second cycle of 71.45 and the third cycle of 81.04.

Keywords: Powtoon Media, Learning Outcomes, Mathematics

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa matematika dengan penerapan media powtoon menggunakan teknik mengajar. Pendekatan penelitian ini merupakan pendekatan kualitatif dengan penelitian tindakan kelas. Fokus penelitian ini adalah pada hasil belajar matematika. Penelitian ini dilakukan di MI Al Huda Yogyakarta, dengan jumlah siswa 24 orang. Penelitian ini dilakukan dalam tiga periode. Setiap siklus meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Informasi yang dikumpulkan selama pelaksanaan diperoleh melalui teknik observasi, tes hasil belajar dan dokumentasi. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa penggunaan media powtoon dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III MI Al Huda terlebih dalam hal perkalian dengan teknik siklus memori. Peningkatan tersebut terjadi pada setiap siklusnya. Misalnya pada siklus 1 sebanyak 12 siswa dikatakan tuntas. Sedangkan pada siklus II terdapat 19 siswa yang dikatakan tuntas dan terakhir pada siklus III semua siswa dikatakan tuntas. Dari semua siklus tersebut mengalami peningkatan dari segi rata-rata, seperti siklus I sebesar 65,41, siklus II sebesar 71,45 dan siklus III sebesar 81,04.

Kata Kunci : Media Powtoon, Hasil Belajar, Matematika

Volume 7, Nomor 1, Maret 2023; 65-79

<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia>



Fondatia is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk memajukan kehidupan bangsa yang lebih baik dan sejahtera serta meningkatkan kualitas sumber daya manusia untuk memajukan pembangunan nasional. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah pendidikan dan untuk menuju kualitas seperti perlu kiranya sumber daya manusia (Rohenan, 2021). Dalam mencapai tujuan pendidikan perlu adanya proses pendidikan yang pelaksanaannya berjalan dari signifikan, selaras dan terencana (Setiawan dkk., 2021). Pendidikan memerlukan suatu pembaharuan dalam meningkatkan kualitas diri para siswa, teknologi sudah tidak asing lagi di negeri ini, kegiatan proses kehidupan pada umumnya dimudahkan oleh teknologi, permasalahan yang muncul saat ini bukanlah belum tersedianya teknologi yang digunakan didalamnya. hilang adalah belajar, tetapi penggunaan teknologi yang tidak mampu dilakukan oleh setiap individu (Manurung, 2020).

Salah satu penerapan teknologi ini adalah penggunaan lingkungan belajar. Dewasa ini, penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan baik oleh guru maupun siswa. Penggunaan teknologi pembelajaran yang tepat guna memudahkan proses pembelajaran, khususnya penggunaan multimedia. Penggunaan multimedia merupakan stimulus yang sangat efektif untuk pengalaman belajar siswa (Dewi & Adiartanto, 2021). Dalam dunia pendidikan ada banyak media yang digunakan dalam membantu proses pembelajaran, diantaranya dari media proyeksi atau non proyeksi, media audio dan masih banyak lainnya yang tujuannya untuk membantu pembelajaran (Pariyana, 2020). Media powtoon adalah suatu media yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Media dapat mengkolaborasikan beberapa media dalam suatu bentuk *platform* (Andovita & Wahyuni, 2020). Powtoon juga adalah suatu aplikasi yang memerlukan sebuah jaringan untuk proses paparannya karena melalui fitur animasi baik dari tulisan bentuk tangan, kartu dan transisi (Manurung, 2020).

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Syahrul Fajar, dengan hasil penelitiannya mengatakan bahwa ada perbedaan prestasi belajar ketika menerapkan media powtoon dengan menerapkan media microsoft power point. Perbedaan terdapat pada aspek kognitif yaitu mengingat, memahami dan menerapkan yang signifikan. Perbedaannya dilandaskan atas penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran yang menghasilkan prestasi belajar siswa meningkat (Fajar dkk., 2017).

Maka dapat peneliti simpulkan bahwa, hasil belajar dapat dipengaruhi oleh media pembelajaran. Penggunaan media ini sebagai media pembantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan sebagai usaha dalam membantu proses pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa agar bisa ikut andil dalam proses pembelajaran. Guru merupakan unsur pendidikan yang memiliki peran strategis dalam membentuk pendidikan Indonesia. Guru berada di garis depan dari semua kebijakan pendidikan. Karena gurulah yang membentuk karakter dan jiwa negara, baik buruknya negara ini sangat bergantung pada gurunya. Peran guru begitu besar sehingga kita membutuhkan guru yang profesional, kreatif, inovatif, termotivasi untuk terus belajar, dan menguasai teknologi informasi untuk mengikuti perkembangan zaman (Mujiburahman dkk., 2021). Perlu adanya peningkatan kinerja guru agar dapat dilakukan upaya membimbing siswa untuk belajar. Meningkatnya kompetensi dan kompetensi guru di kelas akan berdampak positif bagi dunia pendidikan (Rasyidi, 2021). Keterampilan guru harus dibuktikan, teknologi pada saat ini harus bisa dijadikan sahabat dalam dunia pendidikan. Kemajuan teknologi menghasilkan banyaknya pembaharuan salah satunya video animasi yang bisa diterapkan dan dimanfaatkan dalam pembelajaran (Muthmainnah dkk., 2021). Penggunaan media adalah sesuatu dalam menyalurkan materi pembelajaran yang dapat diterima oleh para siswa yang tujuan untuk membuat para siswa teratik dan terangsang untuk mengikuti proses pembelajaran (Syahrini dkk., 2020).

Matematika salah satu kunci ilmu dasar yang menentukan tingkat penguasaan teknologi suatu bangsa. Pendidikan matematika sebagai alat berpikir ilmiah memegang peranan yang sangat penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat Indonesia. Matematika berperan sentral dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta memiliki nilai universal. Oleh karena itu, sebagai negara yang sedang berkembang, kita membutuhkan matematika, terutama di era industri dan globalisasi saat ini. Oleh karena itu, tidak dapat dipungkiri bahwa keberhasilan pembangunan nasional yang didukung oleh pemanfaatan iptek, peran matematika sangatlah penting. (Hardianto & Baharuddin, 2019).

Berdasarkan data awal, peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas tentang mata pelajaran Matematika. Guru tersebut menyatakan bahwa dalam pembelajaran kurangnya motivasi dan minat belajar siswa terhadap Matematika dalam perkalian, sehingga siswa mengikuti pelajaran dengan setengah hati. Akhirnya menimbulkan kesan monoton, membosankan dan kurang menyenangkan selain itu siswa mengalami kesulitan pada saat

pertama kali mempelajari Matematika dalam perkalian, kemudian membuat siswa tidak memahami konsep dasar perkalian yang berdampak pada lamanya durasi waktu yang dibutuhkan untuk menghafal dan yang terakhir siswa terkena pengaruh yang kurang baik dalam pergaulan kesehariannya.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, terdapat banyak siswa yang mendapatkan nilai rendah dalam uji coba tes tulis tentang materi perkalian, dan hasilnya masih jauh berada dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) berdasarkan indikator yang ditetapkan oleh wali kelas yakni sebesar 75. Adapun presentase dari 24 siswa yaitu sebesar 37.5 % total siswa yang mampu menyelesaikan soal perkalian dengan nilai diatas atau sama dengan KKM dan 62.5 % total siswa yang belum mampu menyelesaikan soal dengan nilai dibawah KKM. Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa diperlukan adanya peningkatan hasil belajar untuk mencapai standar nilai KKM.

Oleh karena itu peneliti akan berusaha membantu dalam memperbaiki pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas dengan penerapan penggunaan media powtoon dengan teknik mengajar siklus memori materi Matematika tentang perkalian di MI Al Huda.

METODE

Pada penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas atau *Classroom Action Research*. PTK sifatnya reflektif dengan dilandaskan tindakan yang bertujuan memperbaiki dan meningkatkan suatu permasalahan yang terjadi (Susilo dkk., 2022). Pelaksanaan penelitian berlangsung pada bulan agustus 2022. Subjek dari penelitian ini tidak lain siswa sekolah dasar di kelas II dengan jumlah siswa 24 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, tes dan dokumentasi. Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan mengamati proses pembelajaran. Pengamatan dapat digunakan saat menggunakan instruksi yang berisi pointer yang diamati. Tes adalah teknik pengumpulan data yang berisi rangkaian pertanyaan untuk mengukur keterampilan pengetahuan. Teknologi dokumenter adalah metode pengumpulan informasi dari sumber dokumenter berupa tulisan, gambar atau karya. Analisis data dalam penelitian adalah analisis lembar observasi hasil belajar siswa dan bagaimana penerapan media powtoon dengan teknik mengajar siklus memori pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar perkalian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Siklus I dilakukan pada bulan Agustus 2022. Penyusun rencana siklus I dilakukan oleh peneliti guna memperbaiki masalah pembelajaran di kelas II MI Al Huda. Beberapa rencana untuk pelaksanaan siklus I antara lain mempersiapkan pembelajaran dengan menerapkan penggunaan media powtoon dengan teknik mengajar siklus memori. Penerapan strategi ini menekankan agar siswa dapat memahami pembelajaran dengan disertai video kartun perkalian dan dibantu dengan bola berwarna warni yang tersedia dan bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dengan demikian diharapkan ini menjadi solusi untuk siswa agar dapat dipahami dengan baik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Lalu mempersiapkan alat peraga pembelajaran. Pada pembelajaran siklus I ini alat peraga yang harus dipersiapkan dalam penggunaan media powtoon dengan teknik mengajar siklus memori pada materi perkalian memperlihatkan contoh video perkalian. Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar evaluasi siswa siklus I, lembar observasi kegiatan guru, daftar nilai siswa siklus I, daftar hadir siswa dan ringkasan materi perkalian. Materi yang diajarkan dalam siklus I yaitu mengenai perkalian.

Pelaksanaan siklus I dilaksanakan pada jam pelajaran kedua siswa terlebih dahulu berdoa bersama, guru mengecek kehadiran siswa, penyampaian tujuan pembelajaran, pemberian semangat kepada siswa dengan cara mengajak siswa melakukan lagu semangat bersama-sama, dan guru melakukan apersepsi kepada siswa. Setelah kegiatan pembuka dilakukan selanjutnya Reach (menjangkau), Guru memberikan motivasi dengan mengajak siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Reflech (merefleksikan), guru menginformasikan indikator tujuan pembelajaran yang dicapai dan mengaitkannya dengan pembelajaran sebelumnya dan yang baru tentang materi perkalian dengan cara guru mengajukan pertanyaan seputar kehidupan sehari-hari dengan menggunakan perkalian. Masuk pada kegiatan inti guru mengkondisikan siswa untuk membentuk kelompok, setiap kelompok beranggotakan 4 yang terdiri dari dua orang anggota laki-laki dan dua orang anggota perempuan siswa menempati tempat duduk yang di atasnya sudah terdapat bola berwarna warni dalam sebuah wadah guru memulai dengan menerangkan materi terlebih dahulu. Siswa mulai mengamati penjelasan materi yang disampaikan oleh guru.

Guru mempersiapkan peralatan yang akan digunakan untuk menonton video pembelajaran perkalian. Siswa dengan seksama menonton video menggunakan aplikasi

editor powtoon yang berdurasi selama sepuluh menit. Recode (mengodekan ulang), siswa berhenti sejenak menonton video kemudian dilanjutkan dengan mempraktekan penyelesaian soal yang diberikan oleh guru dengan menggunakan praktek bola yang sudah disediakan. Siswa dalam masing-masing kelompok memasukan bola kedalam wadah yang kosong ketika menjawab latihan soal perkalian sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh guru. Reinforce (menguatkan), guru mengamati praktek penyelesaian soal matematika dengan permainan bola yang dilakukan oleh siswa dan apabila ada kesalahan dalam menjawab soal, guru langsung memberikan koreksi dan membenarkannya untuk menguatkan pemahaman siswa. Rehearse (berlatih), guru menyuruh siswa untuk menghafal perkalian selama lima menit. Review (menguji kembali), guru memberikan tes tulisan sebanyak 5 soal. Retrieve (memanggil kembali), guru memberikan permainan kuis yang berisi soal-soal dasar perkalian masuk kegiatan akhir guru dan siswa melakukan evaluasi pembelajaran siklus I bersama mengenai latihan-latihan soal yang sudah dikerjakan dan dipraktekan lalu guru memberikan feedback positif dan penguatan konsep perkalian diakhiri dengan guru bersama siswa membuat kesimpulan pembelajaran hari ini.

Pengamatan atau Observasi Siklus I Setelah melakukan tindakan pada siklus I guru melakukan pengamatan untuk mengetahui hasil belajar siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Selama pengamatan siklus I guru melihat siswa tertarik dengan tanya jawab berkelompok namun belum bisa memahami informasi dari temannya, masih belum bersemangat dalam belajar beberapa dari mereka ada yang tertarik dengan penggunaan media powtoon dengan teknik mengajar siklus memori disajikan guru adapula beberapa siswa yang masih sibuk dengan dunia sendiri, masih ada sebagian siswa yang takut untuk menjawab kuis yang diberikan guru.

Refleksi Tindakan Siklus I Dari hasil pengamatan siklus I maka peneliti melakukan analisis dan refleksi. Apapun yang menjadi point-point dari hasil refleksi penerapan penggunaan media powtoon dengan teknik mengajar siklus memori dikatakan tidak maksimal pada siklus I, disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah kurangnya siswa dalam memperhatikan penjelasan guru dengan bantuan media powtoon dan ada beberapa siswa yang mengabaikan dan ikut andil dalam proses kegiatan belajar mengajar dikarenakan masih minimnya rasa percaya diri siswa.

Berdasarkan Tabel 1 di bawah ini, sebanyak 12 siswa yang sudah dikatakan tuntas dalam mengikuti pembelajaran dan sisanya lagi masih dikatakan belum tuntas. Faktor

kendala siswa yang belum tuntas adalah masih ada siswa yang tidak tahu dan salah dalam menjawab pertanyaan dikarenakan pada saat pembelajaran tidak konsentrasi dalam mendengarkan penjelasan guru.

Tabel 1. Data Hasil Evaluasi Siklus I

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	AAO	60	Tidak Tuntas
2	ACP	60	Tidak Tuntas
3	AAS	70	Tuntas
4	FMY	60	Tidak Tuntas
5	FWB	80	Tuntas
6	FDA	70	Tuntas
7	FH	60	Tidak Tuntas
8	FBC	60	Tidak Tuntas
9	GMA	60	Tidak Tuntas
10	HA	60	Tidak Tuntas
11	KSA	70	Tuntas
12	MPD	60	Tidak Tuntas
13	MA	70	Tuntas
14	MSA	70	Tuntas
15	QNR	60	Tidak Tuntas
16	RA	80	Tuntas
17	RPE	60	Tidak Tuntas
18	RF	70	Tuntas
19	RA	60	Tidak Tuntas
20	RAP	60	Tidak Tuntas
21	RA	80	Tuntas
22	RR	70	Tidak tuntas
23	SDH	60	Tidak Tuntas
24	SAR	60	Tidak Tuntas
	Jumlah	1.570	
	Rata-rata	65,41	
	Ketuntasan Kalsikal	65,38%	

Dalam mengukur suatu proses pembelajaran atau hasil belajar siswa yang bentuknya klasikal dapat digunakan rumus sebagaimana di bawah ini:

$$P = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Tabel 2. Kategori Nilai

Kriteria	Kategori
$\geq 80\%$	Sangat tinggi
60% - 79%	Tinggi
40% - 59%	Sedang
20% - 39%	Rendah
$< 20\%$	Sangat rendah

Siklus II

Pelaksanaan siklus II dilaksanakan pada bulan Agustus 2022. Adapun yang disiapkan dalam siklus II ini diantaranya RPP siklus II, lembar evaluasi siswa, daftar hadir siswa, daftar nilai siklus II, dan ringkasan materi. Materi yang diajarkan pada siklus II yaitu menjelaskan tentang perkalian. Alat peraga yang digunakan dalam siklus II yaitu video perkalian dan dibantu dengan bola berwarna-warni serta wadah keranjang. Diakhiri pembelajaran siklus II dilakukan tes evaluasi siswa.

Pada siklus II, hasil belajar siswa terjadi peningkatan mengenai ketuntasan belajar, dibuktikan dengan 19 siswa sudah mencapai taraf ketuntasan yang sudah ditetapkan. Namun, masih tersisa 5 orang siswa yang masih belum mencapai kata tuntas dalam pembelajaran dikarenakan masih belum termotivasi dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran. Maka dari itu perlu kiranya sebuah bimbingan lebih guna untuk membuat para siswa termotivasi dan ikut andil dalam proses pembelajaran. Siklus II, hampir semua siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Meskipun pada Siklus II mayoritas siswa menuntaskan hasil belajarnya yaitu 79,16%, sebagian siswa masih harus menyelesaikan siklus II ini. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dalam siklus II belum dinyatakan lulus atau tuntas karena ketuntasan hasil belajar suatu kelas harus mencapai 85%. Maka dari itu perlu dilakukan kembali tindakan selanjutnya agar hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Tabel 3. Data Hasil Evaluasi Siklus II

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	AAO	80	Tuntas
2	ACP	70	Tuntas
3	AAS	85	Tuntas
4	FMY	65	Tidak Tuntas
5	FWB	80	Tuntas
6	FDA	70	Tuntas
7	FH	70	Tuntas
8	FBC	80	Tuntas
9	GMA	70	Tuntas
10	HA	70	Tuntas
11	KSA	70	Tuntas
12	MPD	65	Tidak Tuntas
13	MA	70	Tuntas
14	MSA	70	Tuntas
15	QNR	65	Tidak Tuntas
16	RA	80	Tuntas
17	RPE	65	Tidak Tuntas
18	RF	70	Tuntas
19	RA	70	Tuntas
20	RAP	65	Tidak Tuntas
21	RA	80	Tuntas
22	RR	75	Tuntas
23	SDH	70	Tuntas
24	SAR	70	Tuntas
	Jumlah	1.725	
	Rata-rata	71,45	
	Ketuntasan Kalsikal	79,16%	

Siklus III

Pelaksanaan siklus III dilaksanakan pada bulan Agustus 2022. Adapun yang disiapkan dalam siklus III ini diantaranya RPP siklus III, lembar evaluasi siswa, lembar observasi guru dan siswa, daftar hadir siswa, daftar nilai siklus III, dan ringkasan materi. Materi yang diajarkan pada siklus III yaitu menjelaskan perkalian, seperti menjelaskan Mengidentifikasi perkalian satu sampai empat dengan secara acak. Diakhiri pembelajaran siklus III dilakukan tes evaluasi siswa.

Berdasarkan Tabel 1.4, ketuntasan belajar siswa siklus III terjadi peningkatan yang dirasa signifikan, karena semua siswa sudah mencapai batas ketuntasan. Penerapan penggunaan media powtoon dengan teknik mengajar siklus memori membuat siswa bersemangat dan aktif pada saat pembelajaran siklus III. Presentase ketuntasan siswa pada siklus ini mencapai presentase 100%. Maka dari itu ketuntasan belajar pada siklus III dikatakan berhasil. Para siswa dikatakan tuntas apabila sudah melebihi batas dari 65% serta suatu kelas dikatakan tuntas apabila sudah mencapai batas 85%. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media powtoon dalam teknik mengajar siklus memori pada mata pelajaran matematika dikatakan berhasil.

Tabel 4. Data Hasil Evaluasi Siklus III

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	AAO	80	Tuntas
2	ACP	80	Tuntas
3	AAS	85	Tuntas
4	FMY	80	Tuntas
5	FWB	80	Tuntas
6	FDA	75	Tuntas
7	FH	80	Tuntas
8	FBC	90	Tuntas
9	GMA	80	Tuntas
10	HA	80	Tuntas
11	KSA	85	Tuntas
12	MPD	80	Tuntas
13	MA	80	Tuntas
14	MSA	85	Tuntas
15	QNR	85	Tuntas

16	RA	80	Tuntas
17	RPE	70	Tuntas
18	RF	85	Tuntas
19	RA	80	Tuntas
20	RAP	80	Tuntas
21	RA	85	Tuntas
22	RR	80	Tuntas
23	SDH	80	Tuntas
24	SAR	80	Tuntas
	Jumlah	1.945	
	Rata-rata	81,04	
	Ketuntasan Kalsikal	100%	

Pelaksanaan siklus, baik siklus I,II dan III dengan teknik mengajar siklus memori dengan bantuan media powtoon dapat dikatakan berhasil dan dapat dibuktikan dari rata-rata peningkatan dari setiap siklusnya. Maka proses pembelajaran siswa di MI Al Huda ini selesai. Penyajian siklus dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5. Seluruh siklus

No	Nama	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	AAO	60	70	80
2	ACP	60	70	80
3	AAS	70	80	85
4	FMY	60	65	80
5	FWB	80	85	80
6	FDA	70	70	75
7	FH	60	70	80
8	FBC	60	70	90
9	GMA	60	70	80
10	HA	60	70	80
11	KSA	70	80	85
12	MPD	60	70	80
13	MA	70	80	80
14	MSA	70	80	85
15	QNR	60	65	85

16	RA	80	85	80
17	RPE	60	70	70
18	RF	70	80	85
19	RA	60	85	80
20	RAP	60	70	80
21	RA	80	85	85
22	RR	70	65	80
23	SDH	60	70	80
24	SAR	60	65	80
		1.570	1.725	1.945
		65,41	71,45	81,04
		65,38%	79,16%	100%

Data Tabel 5, dijabarkan bahwa setiap siklusnya mengalami peningkatan yang signifikan. Para siswa mengalami peningkatan hasil belajar dengan menerapkan siklus memori dengan bantuan media powtoon ini. Adapun kendala yang terjadi dari setiap siklusnya adalah sebagai bahan perbaikan yang dijadikan patokan dalam pelaksanaan siklus lainnya. Setiap siklus mempunyai kendala yang berbeda-beda dan peningkatan rata-rata siswa pun berbeda dari tiap tingkatan siklusnya. Hasil belajar siswa pada Siklus I yaitu. 65,41 dengan kategori “cukup”, rata-rata hasil belajar Siklus II yaitu. 71,45 dengan kategori “baik”, dan rata-rata hasil belajar siswa Siklus III yaitu. 81,04 untuk kategori “sangat baik”.

Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa segala proses penelitian dari setiap siklus terjadi perubahan dan terjadi kendala masing-masing dalam proses pelaksanaannya. Peranan media pembelajaran membantu guru untuk mempermudah membuat para siswa tertarik. Materi ajar yang dijelaskan guru dapat dengan mudah dimengerti siswa karena adanya bantuan media pembelajaran.

Pembahasan

Marrie Sprenger adalah salah satu tokoh yang mengembangkan teknik mengajar siklus memori sebagaimana dalam bukunya dengan judul *How to Teach so Student Remember* (Sprenger, 2018). Dalam pembelajaran matematika, guru harus bisa membuat sebuah strategi pembelajaran yang beragam yang diharapkan terkesan kreatif dan menarik bagi siswa. secara psikologis, siswa sekolah dasar masih pada tahapan operasional konkrit yang

perlu membutuhkan pembelajaran kontekstual yang merangsang siswa untuk aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan untuk membantu siswa membangun pengetahuannya, khususnya di bidang matematika. konsep pemahaman matematika siswa kuat maka akan berpengaruh kepada jenjang pendidikan selanjutnya (Pangestu & Santi, 2016).

Perkalian, seperti operasi aritmatika lainnya, berguna untuk memecahkan masalah dunia nyata (Runtukahu & Kandou, 2014). Oleh karena itu, pengenalan perkalian harus dimulai dengan situasi sehari-hari, misalnya “Tiga orang menangkap ikan, masing-masing mendapat 4 ikan, berapa jumlah ikannya?”. Untuk mengatasi masalah ini, Anda dapat menggunakan pola seperti: kelompok objek yang sama, penjumlahan berulang. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa terutama seiring berjalannya waktu. Salah satu media yang digunakan adalah Powtoon. Sumber ini memiliki penanda yang memberikan siswa cara untuk memahami materi. Dalam aplikasi ini siswa dapat menerima informasi audio dan visual yang dapat digabungkan menjadi format video animasi yang menarik. Tema aplikasi Powtoon memiliki latar belakang grafik berwarna-warni, gambar animasi, dan bahkan musik yang dapat ditambahkan ke video untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. (Wulandari dkk., 2020).

Selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Awalia, bahwa penggunaan media animasi powtoon dapat memberikan gambaran kepada para siswa yang digambarkan melalui ilustrasi dan tentu berkaitan dengan materi ajar yang sedang dipelajari (Awalia dkk., 2019). Dalam penelitian yang dilakukan Yeni Andrianti, L.R. Retno Susanti, Hudaidah, berdasarkan Hasil uji lapangan menunjukkan bahwa keefektifan penggunaan media powtoon audio visual dipengaruhi oleh aplikasi Macromedia Flash Professional 8 pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS2 SMA Negeri 13 Palembang yang dikembangkan oleh peneliti. Hasil belajar yang dicapai siswa memperoleh nilai rata-rata pretest 48,7 dengan kategori sangat rendah dan peningkatan nilai posttest 84,3 dari 0% siswa yang tidak lulus KKM menjadi 100% siswa yang lulus KKM. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Powtoon berbasis audio visual pada mata pelajaran sejarah dengan Macromedia Flash Professional 8 pada siswa kelas XI IPS2 SMA Negeri 13 Palembang dapat memberikan pengaruh yang sangat baik terhadap semangat dan minat belajar siswa (Andriati dkk., 2016).

KESIMPULAN

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media powtoon dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III MI Al Huda terlebih dalam hal perkalian dengan teknik siklus memori. Peningkatan tersebut terjadi pada setiap siklusnya. Misalnya pada siklus 1 sebanyak 12 siswa dikatakan tuntas. Sedangkan pada siklus II terdapat 19 siswa yang dikatakan tuntas dan terakhir pada siklus III semua siswa dikatakan tuntas. Dari semua siklus tersebut mengalami peningkatan dari segi rata-rata, seperti siklus I sebesar 65,41, siklus II sebesar 71,45 dan siklus III sebesar 81,04.

DAFTAR PUSTAKA

- Andovita, L. G., & Wahyuni, A. (2020). STUDENTS' PERCEPTION TOWARDS THE USE OF MULTIMEDIA BASED TEACHING MATERIAL. *JHSS (Journal of Humanities and Social Studies)*, 4(1), 10–13.
- Andriati, Y., Susanti, L. R., & Hudaidah, H. (2016). Pengembangan Media Powtoon Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran Sejarah. *CRIKSETRA: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 5(1).
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan media pembelajaran animasi Powtoon pada mata pelajaran matematika di kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56.
- Dewi, R. P., & Adiartanto, A. P. (2021). Pembelajaran Karya Ilmiah Menggunakan Media Powtoon untuk Siswa SMA Kolese De Britto Kelas XI Bahasa. *Indonesian Language Education and Literature*, 7(1), 16–26.
- Fajar, S., Riyana, C., & Hanoum, N. (2017). Pengaruh penggunaan media powtoon terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial terpadu. *Jurnal Pengajaran MIPA*, 3(2), 101–114.
- Hardianto, H., & Baharuddin, M. R. (2019). Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran PAIKEM Gembrot terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 2(1), 27–33.
- Manurung, I. F. U. (2020). Project Based Learning Activities: Media Powtoon Dalam Pembelajaran Ipa Sd Untuk Menganalisis Keterampilan Berfikir Kreatif Mahasiswa. *ELEMENTARY SCHOOL JOURNAL PGSD FIP UNIMED*, 10(1), 52–59.
- Mujiburahman, M., Jaswandi, L., Muzakir, M., & Mustakim, M. (2021). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BIMBINGAN DAN KONSELING TERHADAP PENGUASAAN KONSEP DAN KETERAMPILAN MENGAJAR CALON GURU BK DI SEKOLAH DASAR. *Realita: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 6(1).
- Muthmainnah, A., Nisa, N., Ashifa, R., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Meningkatkan Hasil Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan

- Media Powtoon selama Pembelajaran Jarak Jauh di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5159–5168.
- Pangestu, P., & Santi, A. U. P. (2016). Pengaruh pendidikan matematika realistik terhadap suasana pembelajaran yang menyenangkan pada pelajaran matematika sekolah dasar. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 2(2), 58–71.
- Pariyana. (2020). PENINGKATAN KETERAMPILAN GURU DALAM PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS LECTORA INSPIRE 17 MELALUI WORKSHOP DI SMK NEGERI 1 PAJANGAN. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 66–74.
- Rasyidi, R. (2021). WhatsApps Group sebagai Media Mengajar: Keterampilan Guru. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 13(1), 67–75.
- Rohenan. (2021). PEMANFAATAN MEDIA POWTOON UNTUK MENINGKATKAN SEMANGAT DAN HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS XI IPS 1 SMA NEGERI 6 TEBO. *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah*, 1(1), 46–53.
- Runtutahu, T., & Kandou, S. (2014). Pembelajaran matematika dasar bagi anak berkesulitan belajar. *Yogyakarta: Ar-ruzz media*.
- Setiawan, A., Shodiq, J., Widiyanto, P. R., Firmansyah, T. N., & Mas Diyasa, I. (2021). IMPLEMENTASI WONDERSHARE QUIZ CREATOR DALAM PEMBELAJARAN ONLINE BERBASIS E-LEARNING DI PRODI MTU POLTEKBANG SURABAYA. *SCAN-Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 16(1), 9–14.
- Sprenger, M. (2018). *How to Teach So Students Remember*. ASCD.
- Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Syahroni, M., Dianastiti, F. E., & Firmadani, F. (2020). Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3), 170–178.
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan media video berbasis powtoon pada mata pelajaran IPA di kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 269–279.