

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO–VISUAL
POWTOON TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
DALAM MATERI PENGUKURAN SUDUT
PADA KELAS IV SDN DI GUGUS IV
KEC. TILATANG KAMANG**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh
NURUL FADHILA
NIM. 17129243

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

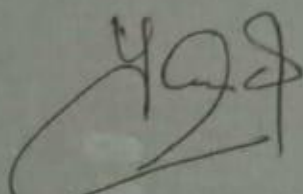
PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO – VISUAL
POWTOON TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
DALAM MATERI PENGUKURAN SUDUT
PADA KELAS IV SDN DI GUGUS IV
KEC. TILATANG KAMANG

Nama : Nurul Fadhila
NIM/BP : 17129243/2017
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

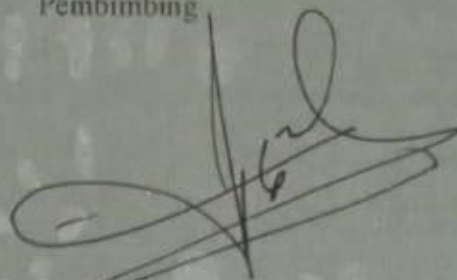
Padang, November 2021

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP



Dra. Yetti Ariani, M.Pd
NIP. 19601202 198803 2 001

Disetujui oleh
Pembimbing



Masniladevi, S.Pd, M.Pd
NIP. 19631228 198803 2 001


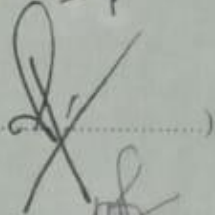

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Audio - Visual *Powtoon* Terhadap
Hasi Belajar Siswa Dalam Materi Pengukuran Sudut Pada Kelas IV
SDN Gugus IV Kecamatan Tilatang Kamang
Nama : Nurul Fadhila
NIM : 1712943
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, November 2021

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1 Ketua	Masniladevi, S.Pd, M.Pd	
2 Anggota	Drs. Syafri Ahmad, M.Pd	
3 Anggota	Dr. Yeni Erita, M.Pd	

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nurul Fadhila

NIM/TM : 17129243/2017

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Audio – Visual *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar

Siswa Pada Kelas IV SDN Di Gugus IV Kec. Tilatang Kamang.

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penelitian skripsi yang telah saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata ditemukan di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib di FIP Universitas Negeri Padang.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam kesadaran dan tidak dipaksakan.

Bukittinggi, November 2021

Saya yang menyatakan



Nurul Fadhila

NIM . 17129243

ABSTRAK

Nurul Fadhila, 2021: Pengaruh Penggunaan Media Audio–Visual *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Materi Pengukuran Sudut Pada Kelas IV SDN Di Gugus IV Kec. Tilatang Kamang

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika, kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran dan siswa kurang berani untuk mengemukakan idenya dalam pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi cenderung pasif. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan pengaruh media audio – visual *Powtoon* terhadap hasil belajar siswa di kelas IV SDN di gugus IV kecamatan tilatang kamang

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan bentuk *quasi eksperimen design*. Desain penelitian yang digunakan *Posttes Only Control Design*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan *probability sampling* dengan jenis sampel jenuh. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 04 Koto Tengah dan SD Negeri 09 Koto Tengah Kecamatan Tilatang Kamang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal objektif berupa pilihan ganda sebanyak 10 butir soal, data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan uji-t.

Berdasarkan analisis data maka diperoleh hasil uji hipotesis dengan uji-t bahwa $t_{hitung} = 2,227$ dan $t_{tabel} = 1,701$, $df = 28$ ($n_1 + n_2 - 2 = 15 + 15 - 2 = 28$) dan taraf signifikan 5%. Berdasarkan pengujian Dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,227 > 1,701$) maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dari hasil penelitian ini terbukti bahwa penggunaan media audio – visual *Powtoon* memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa di kelas IV SD Negeri 04 Koto Tengah tahun ajaran 2020/2021.

Kata Kunci : Hasil Belajar, media *Powtoon*, Pengukuran Sudut

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, segala puji dan syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT, atas berkat rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kekuatan dan kemampuan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Audio–Visual *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Materi Pengukuran Sudut Pada Kelas IV SDN Di Gugus IV Kec. Tilatang Kamang”**. Salawat beserta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan parasahabat hingga akhir zaman. Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Peneliti menyadari bahwa telah banyak pihak yang memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung berupa dorongan, arahan, dan data yang diperlukan mulai dari studi pendahuluan, melaksanakan bimbingan, hingga terbentuknya skripsi ini. Atas segala bantuan, bimbingan dan kemudahan-kemudahan yang telah di berikan, dalam kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada yang terhormat:

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd dan Ibu Mai Sri Lena, S.Pd., M.Pd selaku ketua dan sekretaris jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian ini.

2. Bapak Drs. Zuardi, M.Si selaku koordinator UPP IV yang telah memberikan izin untuk penelitian ini.
3. Ibu Masniladevi, S.Pd, M.Pd selaku pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan bimbingan, motivasi, arahan dan saran yang sangat berharga kepada peneliti.
4. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd dan Ibu Dr Yeni Erita, M.Pd selaku dosen penguji I dan II skripsi yang telah memberikan ilmu, arahan, kritikan dan saran yang berharga untuk kesempurnaan skripsi ini.
5. Seluruh Bapak dan Ibu dosen program S1 PGSD FIP UNP yang telah mendidik dan memberikan motivasi dalam peneliti menimba ilmu.
6. Ibu Jamilah, S.Pd dan Ibu Anita.Z, S.Pd selaku kepala sekolah SD Negeri 04 Koto Tangah dan SD Negeri 09 Koto Tangah yang telah memberikan izin, fasilitas, dan kemudahan kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian ini.
7. Ibu Eka Putri Nilam Sari, S.Pd dan Ibu Widia Andiani, S.Pd selaku guru kelas IV SD Negeri 04 Koto Tangah dan IV SD Negeri 09 Koto Tangah yang telah menerima peneliti dengan baik dan mau membantu peneliti ketika proses penelitian berlangsung.
8. Teristimewa penghargaan yang tak terhingga dan penuh rasa hormat peneliti sampaikan kepada Ibunda dan Ayahanda tercinta yang telah mencurahkan kasih sayang dan do'a yang tiada henti kepada peneliti sejak kecil hingga saat ini. Serta abang dan adik (Dicky Ashari dan Muhammad Hafiz) yang selalu mensupport pengerjaan skripsi ini.

9. Sahabat-sahabatku (nicka, rahma, imel, miswanti,bela, hanim, nisa ulkhari, fira, hani, mutia) terimakasih banyak atas semua bantuan dan dorongan yang telah diberikan kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
10. Seluruh teman-teman PGSD BP 2017 teristimewa kelas 17BKT12 serta pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang senasib dan seperjuangan dengan peneliti dalam menyusun skripsi ini.

Semoga Allah SWT senantiasa membalas semua kebaikan, bantuan, pengorbanan dan amal baik mereka semua, serta menjadi pahala yang berlipat ganda di sisi Allah SWT. Peneliti telah berusaha seoptimal mungkin menyusun skripsi ini agar menjadi lebih baik. Namun, peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan.Untuk itu, kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini sangat peneliti harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Aamiin yaa Robbal ‘alaamiin.

Bukittinggi,11 Oktober 2021

Nurul Fadhila

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR BAGAN	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Asumsi Penelitian.....	6
F. Tujuan Penelitian	7
G. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
A. Kajian Pustaka	9
1. Hakikat Media Audio – Visual.....	9
2. Hakikat <i>Powtoon</i>	11
3. Hakikat Hasil Belajar.....	23
4. Hakikat Pengukuran Sudut.....	27
B. Penelitian Relevan.....	33
C. Kerangka Berpikir	35
D. Hipotesis / Peryanyaan Penelitian	38
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Jenis Penelitian.....	39
1. Desain Penelitian	39
2. Variabel Penelitian	40

B. POPULASI DAN SAMPEL	42
1. Populasi Penelitian	42
2. Sampel dan Teknik <i>Sampling</i>	43
C. Instrumen dan Pengembangannya.....	45
D. Pengumpulan Data	53
E. Posedur Penelitian.....	54
F. Teknik Analisis Data.....	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	59
A. Hasil Penelitian	59
1. Deskripsi Data Penelitian.....	59
2. Analisis Data	65
B. Pembahasan	69
BAB V PENUTUP	76
A. Kesimpulan.....	76
B. Saran.....	76
DAFTAR RUJUKAN	78
LAMPIRAN – LAMPIRAN	80

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Desain Penelitian <i>Posttest Only Control Design</i>	39
Table 2. Nama Sekolah di Gugus IV Tilatang Kamang.....	42
Table 3. Kriteria Indeks Validitas Item atau Butir soal.....	48
Table 4. Kriteria Indeks Reliabilitas Butir Soal.....	49
Table 5. Klasifikasi Daya Beda Soal.....	50
Table 6. Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal.....	52
Table 7. Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	61
Table 8. Perhitungan Data Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pengukuran Sudut	64
Table 9. Hasil Uji Normalitas Tes Hasil Belajar Matematika.....	66
Table 10. Hasil Uji Homogenitas Kelas Sampel.....	67
Table 11. Hasil Uji Hipotesis Kelas Sampel.....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan Halaman <i>Powtoon</i>	14
Gambar 2. Tampilan Halaman <i>Login Powtoon</i>	14
Gambar 3. Tampilan Pemilihan Akun <i>Google</i>	15
Gambar 4. Tampilan Menu <i>Blank Powtoon</i>	15
Gambar 5. Pemilihan Tema <i>Powtoon</i>	16
Gambar 6. mengedit <i>slide</i> awal dan letak menu <i>Scene</i> dan <i>Intros</i>	16
Gambar 7. Tampilan pilihan untuk mengedit tulisan.....	17
Gambar 8. Tampilan untuk menambah <i>slide</i>	17
Gambar 9. Tampilan letak menu <i>Character</i>	18
Gambar 10. Tampilan desain animasi bergerak.....	18
Gambar 11. Tampilan ikon <i>Setting</i>	19
Gambar 12. Pemilihan Latar.....	19
Gambar 13. Pemilihan Pengisian Teks.....	20
Gambar 14. Menu Pengisian Suara.....	20
Gambar 15. Menu Penambahan Suara.....	21
Gambar 16. Pemlihan Salah Satu Efek Transisi.....	21
Gambar 17. Sudut Siku – Siku.....	28

Gambar 18. Sudut Lancip.....	28
Gambar 19. Sudut Tumpul.....	29
Gambar 20. Sudut Pelurus.....	29
Gambar 21. Sudut Pelurus.....	29
Gambar 22. Sudut Satu Putaran Penuh.....	30
Gambar 23. Cara Mengukur Sudut.....	31
Gambar 24. Cara Membuat atau Menggambar Sudut.....	32

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Skema Kerangka Berpikir.....	36
Bagan 3.1 Cara Menentukan Sampel.....	44
Bagan 4.1 Hasil Perhitungan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD N 04 Koto Tengah dan SD N 09 Koto Tengah Kecamatan Tiltang Kamang Kabupaten Agam.....	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. RPP Kelas Kontrol.....	80
Lampiran 2. RPP Kelas Eksperimen.....	102
Lampiran 3. Kisi – Kisi Uji Soal.....	127
Lampiran 4. Soal Uji Coba.....	140
Lampiran 5. Tingkat Kesukaran Soal.....	152
Lampiran 6. Daya Beda.....	153
Lampiran 7. Uji Belah Dua.....	154
Lampiran 8. Uji Reliabilitas.....	155
Lampiran 9. Validitas Soal.....	156
Lampiran 10. Analisis Butir Soal Uji Coba.....	157
Lampiran 11. Soal <i>Posttest</i>	158
Lampiran 12. Distribusi Nilai <i>Posttest</i>	166
Lampiran 13. Deskripsi Hasil <i>Posttest</i> dengan SPSS.....	168
Lampiran 14. Lembar Jawaban LKPD.....	169
Lampiran 15. Surat – Surat.....	176
Lampiran 16. Titik Presentasi Distribusi.....	182

Lampiran 17. Titik Presentasi r Tabel.....	183
Lampiran 18. Dokumentasi.....	184
Lampiran 19. Nilai Ujian Semester.....	188

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar. Kenedi (dalam ahmad, 2018) menjelaskan matematika merupakan bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Pembelajaran matematika sangat penting apalagi pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar, karena pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan konsep dasar yang dijadikan landasan belajar untuk jenjang pendidikan berikutnya. Pada sekolah dasar saat ini siswa menganggap bahwa matematika itu adalah pelajaran yang sulit dan tidak menyenangkan. Alasan lain yang membuat siswa malas atau beranggapan bahwasanya matematika itu sulit adalah kurang fariatifnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dan kurangnya kaitan pembelajaran matematika yang di ajarkan dalam kehidupan sehari – hari. Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwasanya matematika adalah ilmu yang harus dapat dikuasai dengan baik oleh siswa, terutama sejak saat di sekolah dasar.

Untuk mempermudah terampil dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, ada beberapa tujuan dalam pembelajaran matematika. Secara umum, tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar siswa mampu dan terampil menggunakan matematika. Menurut Depdiknas (2006) tujuan pembelajaran matematika adalah sebagai berikut :

- (1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma. (2) Menggunakan

penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika. (3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh. (4) Mengkomunikasikan gagasan dalam simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah. (5) Memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran matematika tersebut, salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran, perkembangan teknologi yang sangat pesat pada zaman sekarang dinilai dapat menunjang proses pembelajaran (Masniladevi:2021). Media pembelajaran merupakan wadah penyampaian informasi yang bertujuan untuk pembelajaran (Sundayana, 2016:6). Media telah dikenal sebagai alat bantu yang dapat dimanfaatkan oleh pengajar, namun sering diabaikan. Ini sering terabaikan karena keterbatasan kemampuan pengajar, waktu persiapan mengajar terbatas, sulitnya mencari media yang tepat serta jam pelajaran yang terbatas. Hal ini tidak akan terjadi jika pengetahuan akan media, karakteristik serta kemampuan siswa diketahui oleh para pengajar. Seiring berkembangnya zaman alat bantu mengajar berkembang dengan pesat serta ragam dan jenis media pun cukup banyak yang dapat dimanfaatkan sesuai kondisi, waktu, keuangan, maupun materi yang disampaikan dan salah satunya di dalam bidang pendidikan.

Media pembelajaran sendiri memiliki beberapa jenis diantaranya media visual, audio, dan audio visual. Media visual merupakan alat peraga yang digunakan guru atau tenaga pengajar dalam proses belajar mengajar

sehingga dapat dinikmati oleh siswa. Sedangkan media audio adalah media yang isinya hanya diterima oleh indra pendengaran, sedangkan media audio visual adalah media yang menggunakan alat peraga serta suara yang dapat memudahkan tenaga pengajar dan siswa untuk memahami suatu materi pembelajaran. Media pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa Sekolah Dasar adalah media audio visual, karena di usia siswa sekolah dasar siswa lebih tertarik dengan video pembelajaran. Melalui video pembelajaran materi yang disampaikan dalam bentuk animasi atau cerita lebih menarik perhatian siswa untuk menyimak suatu materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV pada mata pelajaran matematika materi pecahan di SDN 04 Koto Tangah pada tanggal 12 Januari 2021 peneliti menemukan kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran serta minimnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran matematika meskipun guru sudah menggunakan media konkret dan media yang digunakan oleh guru seperti gambar kotak – kotak yang telah di arsir dan juga mempraktekan ke siswa dengan menggunakan kertas yang di potong menjadi bagian – bagian yang sama besar. Pada tanggal 13 Januari 2021 peneliti melakukan observasi di SDN 17 Koto Tangah dan menemukan guru tidak menggunakan media dalam materi pecahan, guru lebih banyak menerangkan dalam proses pembelajaran. Pada tanggal 23 Maret 2021 peneliti melakukan observasi di SDN 09 Koto Tangah pada mata pelajaran matematika materi bangun datar peneliti menemukan tingkat pemahaman materi masih rendah terutama materi mencari keliling bangun datar, dan

media yang digunakan oleh guru saat itu berupa gambar – gambar bangun datar. Dari hasil ujian mid-semester ganjil dapat dilihat bawa persentase kelulusan ujian matematika siswa kelas IV SDN 04 Koto Tangah sebesar 35%, siswa kelas IV SDN 17 Koto Tangah sebesar 40%, dan pada siswa kelas IV SDN 09 Koto Tangah sebesar 40%. Maka dari itu peneliti mencoba menerapkan media pembelajaran lain guna meningkatkan pemahaman siswa akan pelajaran matematika sehingga persentase kelulusan ujian matematika siswa kelas IV SDN 04 Koto Tangah dan SDN 17 Koto Tangah dapat meningkat. Seiring berkembangnya kecanggihan teknologi, saat ini materi pembelajaran sudah bisa dijadikan animasi yang hal tersebut banyak dari siswa menyukainya. Salah satunya dengan memanfaatkan media audio – visual yaitu *powtoon*.

Sari (2017) menyatakan bahwa *powtoon* merupakan salah satu jenis layanan yang memiliki fitur animasi yang menarik dalam penyampaian pesan berupa audio – visual. Sejalan dengan itu Pangestu (2018:73) menyebutkan bahwa *powtoon* adalah layanan untuk membuat sebuah tampilan yang memiliki animasi yang sangat menarik seperti animasi tulis tangan, kartun, dan efek transisi serta pengaturan timeline yang sayang mudah. Sedangkan menurut Suhendra (2016: 3) salah satu dari beberapa jenis media pembelajaran audio visual yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah *powtoon*. Berdasarkan dari pendapat diatas *powtoon* merupakan perangkat yang dapat digunakan dalam pembuatan animasi menggunakan beragam fitur yang mudah di akses secara online dan dapat digunakan dalam proses

pembelajaran karena termasuk jenis yang menggabungkan visual dan penggunaan suara. Hal ini akan membuat siswa mengikuti pembelajaran dengan baik dan dalam kondisi yang menyenangkan. Sehingga, materi yang disampaikan bisa diresap dalam hati serta dapat diingat kembali oleh siswa. Ketika siswa dapat memahami pembelajaran, maka dapat mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa tersebut.

Dengan uraian masalah diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan media audio – visual menggunakan *powtoon* pada pembelajaran matematika siswa kelas IV dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Audio – Visual *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Materi Pengukuran Sudut Pada Kelas IV SD Negeri Di Gugus IV Kecamatan Tilatang Kamang”**

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dijelaskan, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa yang masih rendah atau masih belum memenuhi KKM yang diminta.
2. Kesulitan siswa untuk memahami materi pembelajaran matematika, terutama jika dikaitkan dengan kehidupan sehari - hari.
3. Tidak bervariasi nya media yang digunakan oleh guru dalam pemahaman pembelajaran matematika.
4. Guru tidak mencoba menggunakan media pembelajaran berupa audio – visual atau animasi dalam proses pembelajaran

C. Batasan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah yang telah di uraikan di atas, maka peneliti memberikan pembatasan masalah agar terfokus pada, hasil belajar siswa pada penggunaan media audio – visual *powtoon* di kelas IV SD Negeri di gugus IV kecamatan Tiltang Kamang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada Pengaruh Penggunaan media audio visual *powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada materi pengukuran sudut di kelas IV SD Negeri di Gugus IV Kecamatan Tiltang Kamang ?”

E. Asumsi Penelitian

Pada penelitian ini diperkirakan bahwa penggunaan media audio – visual *powtoon* ini akan berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dalam materi pengukuran sudut dalam mencari luas. Pembelajaran menggunakan media audio – visula *powtoon* dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang menarik sesuai perkembangan yang saat ini sedang berkembang. Sehingga media audio – visual *powtoon* ini dapat dimaksimalkan penggunaannya oleh siswa untuk memahami materi pengukuran sudut. Hal ini akan berdampak pada kemampuan siswa menyelesaikan persoalan mencari luas pengukuran sudut yang dikaitkan dalam kehidupan sehari – hari mereka.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio – visual *powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada materi pengukuran sudut di kelas IV SD Negeri di Gugus IV Kecamatan Tilatang Kamang .

G. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas maka manfaat penelitian secara teoritis adalah memberikan sumbangan pemikiran bagi pihak sekolah dalam mengambil kebijakan terutama dalam menyangkut peningkatan kinerja guru dalam mengajar.

Manfaat penelitian secara praktis adalah sebagai berikut :

1. Bagi kepala sekolah

Sebagai acuan dasar implementasi kurikulum mata pelajaran matematika SD kelas IV

2. Bagi guru

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan guru terhadap penerapan pembelajaran menggunakan media audio – visual *powtoon* pada kelas IV pada materi pengukuran sudut yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dikelas dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi siswa

Untuk mengetahui arti pentingnya dengan mengaitkan dalam konteks kehidupan nyata siswa, dan juga dalam meningkatkan aktifitas serta hasil belajarnya

4. Bagi peneliti

Sebagai sarana pengembangan media audio – visual *powtoon* dalam pengelolaan proses belajar mengajar siswa dan juga sebagai refleksi peneliti sebagai calon guru untuk menyelesaikan salah satu permasalahan dalam pendidikan khususnya terkait penggunaan media audio – visual *powtoon*