

PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL POWTOON TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH DITINJAU DARI SELF-EFFICACY PADA SISWA SMP (Studi Pada Materi Matematika Kelas VIII SMP Negeri 2 Sungguminasa)

Sulfiani¹, Irmawati Thahir², Aco Karumpa³

^{1,2}Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

³Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

[1apalaapalaasulfi@gmail.com](mailto:apalaapalaasulfi@gmail.com), [2 irmawati.thahir70@gmail.com](mailto:irmawati.thahir70@gmail.com),

[3aco@unismuh.ac.id](mailto:aco@unismuh.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of Powtoon audiovisual media on problem-solving skills as viewed from self-efficacy among junior high school students (A study on the mathematics material for 8th-grade students at SMP Negeri 2 Sungguminasa). The type of research used in this study is quantitative research with an experimental approach, specifically a pre-experimental design method with a one-group pretest-posttest design. The analysis technique used is quantitative. Data were analyzed with descriptive and inferential statistics using SPSS. Based on the research results and analysis of problem-solving skills as viewed from self-efficacy among students, descriptive statistical analysis showed that before using Powtoon audiovisual media, the pretest score was 61.49 and the posttest score was 88.15. The hypothesis test results indicate that the learning model questionnaire and learning creativity have an effect, leading to the conclusion that H1 is accepted and Ho is rejected. Thus, the use of Powtoon audiovisual learning media has a positive effect on problem-solving skills as viewed from self-efficacy among students at SMP Negeri 2 Sungguminasa, Gowa Regency

Keywords: Powtoon audio visual media, problem-solving skills, self-efficacy, junior high school students.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media *Audio Visual Powtoon* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari *Self-Efficacy* Pada Siswa SMP (Studi Pada Materi Matematika Kelas VIII SMP Negeri 2 Sungguminasa). Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan *ekperimen* metode *Pre-Experimental design* dengan *one group pretest-posttest design*. Teknik analisis yang digunakan adalah kuantitatif. Data dianalisis dengan statistik Deskriptif & Inferensial dengan bantuan SPSS. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari *Self-Efficacy* Pada siswa melalui analisis statistik deskriptif sebelum menggunakan media *Audio Visual Powtoon* nilai hasil *pretest* yaitu 61,49 dan nilai hasil *posttest* yaitu 88,15 Hasil uji hipotesis diperoleh hasil bahwa angket model pembelajaran dan kreativitas belajar berpengaruh dan dapat disimpulkan bahwa H1 diterima dan Ho ditolak. Sehingga penggunaan media pembelajaran *Audio Visual Powtoon* berpengaruh positif terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari *Self-Efficacy* peserta didik SMP Negeri 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa.

Kata Kunci: Media *audio visual powtoon*, Kemampuan pemecahan masalah, *Self-efficacy*, Siswa SMP.

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memberikan

bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang

dewasa kepada peserta didik untuk mencapai kedewasaannya serta mencapai tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri Menurut Hidayat (2019) Sedangkan menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara. Dengan demikian, pendidikan dapat dikatakan sebagai usaha untuk membina dan mengembangkan kemampuan dan kepribadian manusia secara menyeluruh.

Menurut Suardi (2018 : 7) Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan

kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun.

Adapun hasil wawancara dengan pendidik Matematika di SMP Negeri 2 Sungguminasa mengatakan bahwa dalam pembelajaran matematika digunakan model pembelajaran konvensional dengan sumber bahan ajar yang guru gunakan hanya buku paket. Media pembelajaran yang digunakan hanya *Power Point* dan belum bervariasi. Serta kesulitan peserta didik dalam menjawab soal matematika. Akibatnya dalam proses pembelajaran peserta didik kurang berperan aktif dalam membangun dan menemukan sendiri suatu pemecahan masalah melalui interaksi dengan lingkungan belajarnya, sehingga peserta didik hanya sekedar mengingat fakta dari buku bukan dari pemahamannya sendiri.

Oleh karena itu diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran Mu'minah, dkk. (2020 : 67) Inovasi dalam pembelajaran adalah proses

pembelajaran siswa yang dirancang, dikembangkan, dan dikelola secara kreatif, memanfaatkan berbagai praktik terbaik untuk menciptakan lingkungan belajar yang asuh dan menarik. Penerapan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu ide untuk inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran karena mampu meningkatkan hasil belajar siswa serta memudahkan penyelesaian masalah peserta didik (AECT 1977 dalam Kustandi (2020 : 5) mengemukakan bahwa media sebagai salah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi, baik berupa inovasi baru maupun menjadi media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan teknologi komputer sebagai perangkat untuk menggunakannya. Keberhasilan suatu proses pembelajaran peserta didik dapat dipengaruhi salah satunya faktor media.

Dilihat dari kebutuhan peserta didik untuk dapat memahami materi dengan sebuah percakapan lisan dan gambar yang bergerak melalui media *Audio Visual Powtoon* cocok untuk menunjang proses

pembelajaran matematika pada materi Peluang. Salah satu ciri media ini adalah menampilkan unsur gambar (*visual*) dan suara (*audio*) pada saat mengkomunikasi pesan atau informasi. Media *Audio Visual Powtoon* mengandung gambar animasi Gambar animasi juga disebut kartun.

Pembelajaran dengan bantuan media *Audio Visual Powtoon*, siswa diajak untuk melihat dan mendengar secara langsung gambar animasi yang ditayangkan lewat video tersebut yang mengandung pesan dan informasi. Inilah letak keunggulan media *Audio Visual Powtoon* karena media ini memanfaatkan dua indra yaitu indra penglihatan dan indra pendengar sehingga siswa lebih memahami suatu konsep materi matematika menjadi konkret.

Kesulitan penyelesaian soal matematika dibuktikan dari hasil penelitian Putridayani & Chotimah (2020 : 671) Banyaknya kesulitan yang dialami siswa dalam menyelesaikan soal matematika menyebabkan sebagian besar siswa menghindari mata pelajaran matematika karena dianggap sulit untuk di pelajari. Salah satu faktor penyebab rendahnya prestasi

pembelajaran matematika pada kebanyakan siswa yang ada di Indonesia yaitu kesulitan siswa dalam belajar.

Pemanfaatan *Audio Visual Powtoon* sebagai solusi pemecahan masalah peserta didik yang ditinjau dari *Self-Efficacy*. Menurut *Self-Efficacy* hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu oleh Sipayung & Putra (2018 : 5) bahwa adanya perbedaan yang signifikan pada kemampuan pemecahan masalah siswa antar kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional dan kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran dengan berbasis media *Audio Visual Powtoon* dengan pendekatan *problem solving*. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis media *Audio Visual Powtoon* pada kelas eksperimen mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kemampuan pemecahan masalah pada kelas kontrol. Dan diperkuat oleh penelitian oleh Ningsi & Putra (2021 : 3-4) bahwa ada pengaruh yang signifikan keaktifan pada kelas eksperimen dan kontrol. Dari hasil observasi terlihat

pula bahwa pada kelas yang menggunakan media berbasis *Audio Visual Powtoon* dengan pendekatan *problem solving* yaitu pada kelas eksperimen lebih aktif jika dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Suhendra bahwa dengan adanya media *Audio Visual Powtoon* dapat menyebabkan siswa aktif dalam menanggapi presentasi, bertanya, dan menjawab pertanyaan dari guru dan nada juga yang menanggapi mengenai video tersebut. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa media berbasis *Audio Visual Powtoon* dengan pendekatan *problem solving* ini mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Dari hasil penelitian terdahulu menunjukkan media *Audio Visual Powtoon* dapat membantu pemecahan masalah yang ditinjau dari *Self-Efficacy* peserta didik pada pembelajaran matematika.

B. Metode Penelitian

Jenis dan desain penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Penelitian

kuantitatif adalah jenis penelitian yang spesifikasinya sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas dari awal hingga perumusan desain penelitian (zakariah,dkk.2020). Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang menentukan pengaruh variabel bebas (perlakuan) terhadap variabel terikat (hasil) dalam kondisi terkendali.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-experimental design*, sehingga melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Audio Visual Powtoon* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah ditinjau dari *Self-Efficacy* pada Siswa SMP Studi Pada Materi Matematika Kelas VIII SMP Negeri 2 Sugguminasa.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi menurut Sugiyono (2017:215) adalah bidang yang digeneralisasikan yang mencakup objek atau mata subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang diidentifikasi oleh peneliti untuk dipelajari, kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa

kelas VIII SMPN 2 Sungguminasa yang berjumlah 354 siswa. Mengeni penentuan untuk besaran sampel, peneliti menggunakan Rumus yang dibuat oleh Krejcie dan Morgan yang menjelaskan tentang ukuran sampel untuk populasi tertentu. Teknik pengambilan sampel menggunakan probably sampling dengan simple random sampling, yaitu mengambil sampel secara acak dari populasi, karena populasi dianggap homogen. Dengan kata lain, dalam sampel acak sederhana ini, setiap anggota populasi diberi pengenal seperti nomor dan sebagainya. Yang terpilih kemudian dipilih secara acak atau dengan perangkat lunak otomatis. Populasi seluruh siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa sebanyak 354 orang, maka besaran sampel yang digunakan adalah sebanyak 186 orang.

Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data dilaksanakan sebagai berikut: 1) lembar observasi aktivitas siswa untuk mengevaluasi perilaku siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dikelas. Segala

kemampuan pemecahan masalah siswa dikelas dan aktivitas belajar mengajar diamati dan dicatat dalam lembar pengamatan berdasarkan indicator kemampuan pemecahan masalah dan aktivitas belajar siswa didalam kelas. 2) angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk selanjutnya dijawab. Lembar kuesioner digunakan untuk mengukur kualitas media yang digunakan guru, lembar kuesioner berisi pernyataan yang berkaitan dengan indikator-indikator kemampuan pemecahan masalah siswa seperti memahami masalah, membuat rencana pemecahan masalah, melaksanakan rencana pemecahan masalah, melihat/mengecek kembali. Lembar kuesioner kemampuan pemecahan masalah siswa berjumlah 9 butir pertanyaan. Kuesioner yang akan digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data tentang media pembelajaran dan kemampuan pemecahan masalah siswa adalah kuesioner yang bersifat tertutup, jawab langsung dan menggunakan skala likert. Oleh karena itu dilakukan

dua kali tes kuesioner, yaitu *Pretest* kuesioner kemampuan pemecahan masalah yaitu tes yang diberikan kepada siswa sebelum dimulai kegiatan belajar mengajar *Pretest* ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Audio Visual Powtoon*. dan *posttest* kuesioner kemampuan pemecahan masalah yaitu tes yang diberikan kepada siswa setelah berlangsung proses pembelajaran. *Posttest* ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah pembelajaran menggunakan media *Audio Visual Powtoon*. 3) Dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang dapat dijadikan acuan dalam rangka melengkapi data-data. Selain itu, dokumentasi juga dapat berupa foto hasil observasi yang dapat menjadi bukti telah dilakukan penelitian. Metode dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi kajian pustaka, catatan sekolah, buku-buku, film documenter, dan data yang relevan.

Teknik Analisis Data

Analisis data penelitian ini menggunakan teknik analisis

deskriptif yaitu sebagai berikut : 1) Analisis Statistic Deskriptif , Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk mendeskripsikan data pada saat dikumpulkan dan untuk menganalisis data tanpa maksud untuk membuat kesimpulan umum atau generalisasi. Menjelaskan dampak Media *Audio Visual Powtoon* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari *Self- Efficacy* siswa pada mata pelajaran Matematika kelas VIII di SMP Negeri 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa.

2) Analisis Statistic Inferensial, Statistik inferensial adalah teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk poulasi, menentukan sejauh mana kesamaan antara hasil yang diperoleh dari suatu sampel dengan hasil yang akan didapat pada populasi secara keseluruhan. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui ketuntasan terhadap kemampuan pemecahan masalah ditinjau dari *Self-Efficacy* pada siswa selama pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *audio visual powtoon* maka perlu dilakukan uji hipotesis untuk melihat perbedaan hasil belajar antara sebelum

diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan.

C. Hasil Penelitian Dan Pembahasan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMP Negeri 2 Sungguminasa kelas VIII dengan jumlah sampel sebanyak 186 orang yang dipilih secara random, maka data yang diperoleh sebagai berikut :

1. Analisis data deskriptif penelitian

Analisis statistik deskriptif dimaksud untuk menggambarkan karakteristik subjek yang diperoleh dari kelas eksperimen dengan teknik pengumpulan data yaitu Pre-Experimental design dengan one group pretest-posttest design, memberikan pretest untuk mengukur dan melihat kemampuan awal siswa sebelum diberi perlakuan dan memberikan posttest atau tes lanjutan yaitu untuk melihat kemampuan siswa setelah diberi perlakuan.

a. Aktivitas belajar siswa

Hasil observasi aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran Matematika dengan menggunakan media pembelajaran Audio Visual

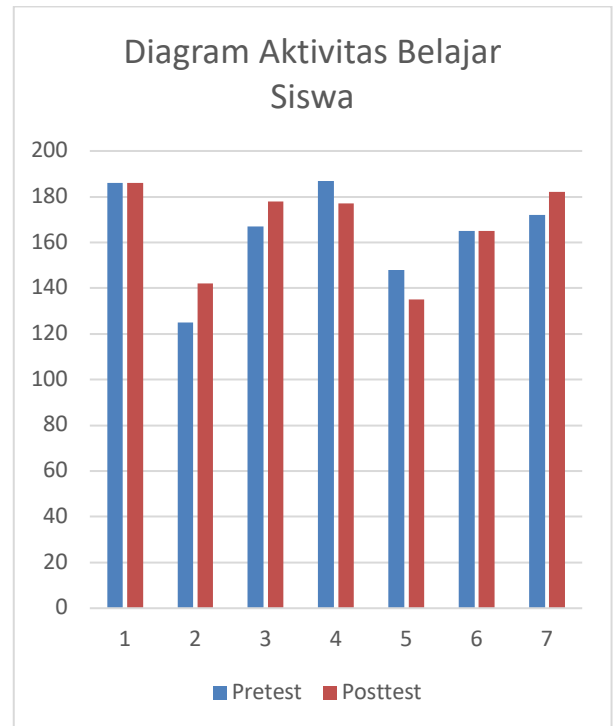
Powtoon dari 186 siswa selama penelitian dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1 Distribusi Frekuensi dan Presentase Lembar Obsevasi Siswa

No	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan/Frekuensi		Persen (%)		Kenaikan
		I	II	I	II	
1.	Siswa yang hadir dalam pembelajaran	186	186	100.00	100.00	0%
2.	Siswa yang merespon pada saat proses pembelajaran	125	142	67.20	76.34	9,14%
3.	Ketepatan waktu dalam mengerjakan soal	167	178	89.78	95.70	5,92%
4.	Sopan santun siswa saat proses pembelajaran	177	177	95,16	95,16	0%
5.	Siswa yang mengajukan pertanyaan	148	135	79.57	72.58	-6,99%
6.	Siswa yang menjawab pertanyaan	165	165	88.71	88.71	0%
7.	Siswa yang aktif mengerjakan soal	172	182	92.47	97.85	5,38%
Rata-rata persentase lembar observasi siswa				88.33%	89.48%	1,15

Hasil analisis data aktivitas siswa (terlihat dari tabel 1) dapat diketahui bahwa persentase aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung pada pertemuan pertama yaitu 88.33% dan pada pertemuan kedua yaitu 89.48%. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan

maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan 1,15 %. Dapat dilihat pada diagram dibawah ini.



Gambar 1 Distribusi Hasil Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari Self-Efficacy Siswa Pada Kelas Kontrol

b. Frekuensi kemampuan pemecahan masalah ditinjau dari self-efficacy siswa

Analisis Angket Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau dari Self-Efficacy Siswa. Hasil analisis data respons siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran yang diisi

oleh 186 siswa, apabila skor Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau dari *Self-Efficacy* Siswa dikelompokkan kedalam lima kelas interval skor Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau dari *Self-Efficacy* Siswa setelah diberikan perlakuan seperti ditunjukkan pada tabel 2 berikut:

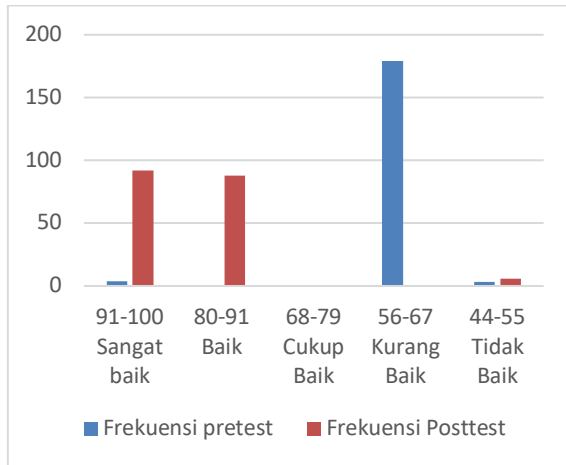
Tabel 2 Distribusi Frekuensi dan Persentase Minat Belajar Siswa

No.	Interval Skor	Kategori	Frekuensi		Presentase (%)	
			pretest	posttest	pretest	posttest
1	91-100	Sangat baik	4	92	2,15	49,46
2	80-91	Baik	0	88	0,00	47,31
3	68-79	Cukup Baik	0	0	0,00	0,00
4	56-67	Kurang Baik	179	0	96,24	0,00
5	44-55	Tidak Baik	3	6	1,61	3,32
Jumlah			186	186	100	100

Berdasarkan tabel 2 dapat dikemukakan bahwa dari 186 siswa kelas VIII yang mengikuti *pretest* terdapat 5 kategori yakni kategori sangat baik ada 4 siswa atau sekitar 2,15%, pada kategori baik ada 0 siswa atau sekitar 0,00%, pada kategori cukup baik ada 0 siswa atau

sekitar 0,00%, pada kategori kurang baik ada 179 siswa atau sekitar 96,24%, dan pada kategori tidak baik ada 3 siswa atau sekitar 1,61%. Sehingga skor rata-rata dari subjek penelitian dengan interval skor yaitu 56-67 dikategorikan dalam kategori **“Kurang Baik”**, karena siswa banyak mendapatkan nilai dibawah 67.

Berdasarkan tabel 2 dapat dikemukakan bahwa dari 186 siswa kelas VIII yang mengikuti *posttest* terdapat 5 kategori yakni kategori sangat baik ada 92 siswa atau sekitar 49,46%, pada kategori baik ada 88 siswa atau sekitar 47,31%, pada kategori cukup baik ada 0 siswa atau sekitar 0.00%, pada kategori kurang baik ada 0 siswa atau sekitar 0,00%, dan pada kategori tidak baik ada 6 siswa atau sekitar 3,23%. Sehingga skor rata-rata dari subjek penelitian dengan interval skor yaitu 92-100 dikategorikan dalam kategori **“baik”**. Dapat dilihat pada diagram dibawah ini.



Gambar 2 Diagram Distribusi Frekuensi Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau dari Self-Efficacy Siswa

Berdasarkan grafik bagan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau dari *Self-Efficacy* Siswa selama pembelajaran berlangsung dari sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media *Audio Visual Powtoon* terjadi peningkatan. Pada pembelajaran sebelum menggunakan media berada pada kategori kurang baik dan setelah menggunakan media berada pada kategori sangat baik dengan *interval persentase* yaitu 92-100.

2. Analisis statistic inferensial

Untuk menguji hipotesis dilakukan pengujian utama yaitu uji normalitas, dan uji homogenitas varians dilakukan terlebih dahulu. Setelah itu dilakukan uji-t sampel independent untuk keperluan uji hipotesis.

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini dihitung melalui aplikasi SPSS versi 29. Data dinyatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi $> 0,05$. Hasil perhitungan uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

Variabel	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest hasil belajar siswa	.371	18	.001	.428	18	.001
Post test hasil belajar siswa	.189	18	.001	.667	18	.001

Berdasarkan tabel 3 di atas dapat dilihat bahwa data pretest dan posttest kelas kontrol tidak berdistribusi normal karena nilai signifikansi $< 0,05$, dengan nilai signifikan 0,01.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui sampel yang digunakan dalam penelitian homogen atau tidak, apabila ini terpenuhi, maka peneliti dapat melakukan uji hipotesis menggunakan uji t-test. Data yang digunakan uji homogenitas ini adalah data hasil pretest dan posttest siswa. Suatu distribusi dikatakan homogen jika taraf signifikansi $> 0,05$, sedangkan taraf signifikansi $< 0,05$ maka distribusi dikatakan tidak homogen.

Adapun hasil output SPSS terlihat pada tabel berikut.

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar siswa	Based on Mean	24.808	1	370	.001
	Based on Median	20.629	1	370	.001
	Based on Median and with adjusted df	20.629	1	346.157	.001
	Based on trimmed mean	20.148	1	370	.001

Berdasarkan hasil data tabel 4, dapat dilihat nilai homogen pada tabel sign. jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data bisa dikatakan homogen. Tabel diatas menunjukkan signifikan pada $.001 < 0,05$ sehingga data tidak homogen.

c. Uji Hipotesis Data (Mann-Whitney)

Setelah dilaksanakan uji normalitas terhadap hasil pretest dan posttest pada kelas kelas kontrol yang menghasilkan data tidak berdistribusi normal sehingga dalam uji hipotesis untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh Media Audio Visual Powtoon Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari Self-efficacy Pada Siswa SMP (Studi Pada Materi Matematika Kelas VIII SMP Negeri 2 Sungguminasa) menggunakan uji non-parametrik yaitu uji Mann-Whitney dengan bantuan program software SPSS 29. Uji Mann-Whitney bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel bebas. Uji Mann-Whitney digunakan sebagai alternatif dari uji independen t-test, yaitu data penelitian yang tidak berdistribusi normal dan tidak homogen. Adapun

uji Mann-Whitney yang digunakan sebagai berikut:

H_0 = Tidak Terdapat Pengaruh Media *Audio Visual Powtoon* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari *Self-Efficacy* Pada Siswa SMP (Studi Pada Materi Matematika Kelas VIII SMP Negeri 2 Sungguminasa).

H_1 = Terdapat Pengaruh Media *Audio Visual Powtoon* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari *Self-Efficacy* Pada Siswa SMP (Studi Pada Materi Matematika Kelas VIII SMP Negeri 2 Sungguminasa).

Adapun kriteria dalam mengambil keputusan pada uji hipotesis yang digunakan sebagai berikut:

1. Jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima
2. Jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak

Tabel 5 Hasil Uji Mann-Whitney

Test Statistics^a

Kemampuan
Pemecahan Masalah
ditinjau Dari *Self-Efficacy* Siswa

Mann-Whitney U	1821.000
----------------	----------

Wilcoxon W	19212.000
Z	-15.063
Asymp. Sig. (2-tailed)	<,001

Pada tabel 5 memperoleh nilai Zhitung sebesar -15.063 serta nilai 'asymp. sig. (2-tailed) sebesar .001. Dari hasil nilai signifikansi tersebut kurang dari 0,05 sehingga berdasarkan kriteria keputusan uji Mann-Whitney H_0 ditolak H_1 diterima. Uji Mann-Whitney bahwa H_1 diterima menunjukkan bahwa Terdapat Pengaruh Media Audio Visual Powtoon Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari *Self-Efficacy* Pada Siswa SMP (Studi Pada Materi Matematika Kelas VIII SMP Negeri 2 Sungguminasa).

Pembahasan

Hasil analisis yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, menunjukkan bahwa penggunaan media *Media Audio Visual Powtoon* berpengaruh Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari

Self-Efficacy Pada Siswa SMP (Studi Pada Materi Matematika Kelas VIII SMP Negeri 2 Sungguminasa. Hal ini dapat dilihat dari tabel hasil analisis statistik deskriptif dan inferensial.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih menggunakan media pembelajaran *Audio Visual Powtoon* dalam pembelajaran di kelas kontrol dengan tujuan untuk meningkatkan *Self-Efficacy* siswa terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa.

Penelitian dilakukan dengan membagikan *pretest* dan *posttest* pada siswa di kelas kontrol dengan jumlah keseluruhan siswa yaitu 186 siswa. Peneliti selaku guru yang mengajar di kelas memberikan perlakuan penggunaan media pembelajaran *Audio Visual Powtoon* pada proses pembelajaran yang dilakukan di kelas kontrol hasil analisis data belajar siswa sebelum diterapkan pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran *audio visual powtoon* menunjukkan bahwa hasil belajar siswa tidak baik. Sebaliknya, hasil analisis data hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran *audio visual powtoon* menunjukkan

bahwa hasil belajar siswa baik. Beberapa siswa mengalami peningkatan signifikan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran *audio visual powtoon* karena proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan menarik.

Penerapan menggunakan media pembelajaran *audio visual powtoon* dalam pembelajaran matematika menunjukkan bahwa adanya pengaruh Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari *Self-Efficacy*. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa pada saat mengikuti pembelajaran dan kemampuan pemecahan masalah ditinjau dari *self-Efficacy* siswa setelah menerapkan pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran *audio visual powtoon* dengan mengikuti langkah-langkah yang telah ada, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *Pretest* sebesar 61,49% dan nilai rata-rata *Posttest* sebesar 88,15 dimana nilai rata-rata *Posttest* lebih besar dari nilai *Pretest*. Adapun selisih kenaikan nilai rata-rata *Pretest-Posttest* yaitu sebesar 26,66%.

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji Mann-Whitney karena data tidak berdistribusi normal

dan tidak homogen. Hasil statistik yang telah dilakukan memperoleh nilai asymp.Sig.(2-tailed) sebesar .001. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dikatakan H1 diterima dan Ho ditolak karena $.001 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa Terdapat Pengaruh Media *Audio Visual Powtoon* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari *Self-efficacy* Pada Siswa SMP (Studi Pada Materi Matematika Kelas VIII SMP Negeri 2 Sungguminasa).

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada BAB IV, maka disimpulkan bahwa, Penggunaan Media *Audio Visual Powtoon* berpengaruh terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah ditinjau dari *Self-Efficacy* pada Siswa SMP Studi Pada Materi Matematika Kelas VIII SMP Negeri 2 Sungguminasa. Berdasarkan hasil *pretest* berada pada kategori kurang baik dan mengalami peningkatan pada *posttest* yang berada pada kategori sangat baik. Hasil uji hipotesis diperoleh hasil bahwa angket model pembelajaran dan kreativitas belajar signifikan dan dapat disimpulkan bahwa H1 diterima dan Ho ditolak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. (2019). *Ilmu Pendidikan "Konsep, Teori Dan Aplikasinya"*
- Kustandi, Cecep & Darmawan Daddi. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran (Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat)*. Jakarta : Kencana
- Mu'minah, Halimatul Lim; Suryaningsih, Y. (2020). *Implementasi STEAM (Science, Technology, Arts And Mathematics) Dalam Pembelajaran Abad 21*. Jurnal Bio Education, 5(1), 65
- Putridayani, I. B., & Chotimah, S. (2020). *Analisis Kesulitan Siswa Dalam Memahami Soal Cerita Matematika Pada Materi Peluang*. Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif, 3(6), 671
- Siti Isnaini, 2018. *Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Dengan Metode Problem Solving Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas Iv Sd Negeri 2 Bumiharjo Tahun Pelajaran 2017/2018*. Hlm 8-11.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.