

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWTOON* BERBASIS
INQUIRY TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATERI STATISTIK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP)**

SKRIPSI

Ditulis Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Matematika



Oleh :

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
SAHARIM SALASELA
NIM. 160303099

**JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) AMBON
2021**

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : Pengembangan Media Pembelajaran *Powtoon* Berbasis *Inquiry* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Statistika Sekolah Menengah Pertama (SMP)

NAMA : Saharim Salasela

NIM : 160303099

JURUSAN : Pendidikan Matematika / C

FAKULTAS : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan IAIN Ambon

Telah diuji dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasya yang diselenggarakan pada Hari Jumat Tanggal 17 Desember Tahun 2021 dan dinyatakan dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Matematika

DEWAN MUNAQASYA

Pembimbing I : Dr. Ajeng Gelora Mastuti, M.Pd (.....)

Pembimbing II : Yuli Hastuti, M.Si (.....)


Penguji I : Djaffar Lessy, M.Si, Ph.D (.....)


Penguji II : Dinar Riaddin, M.Pd (.....)

Diketahui Oleh : Disahkan Oleh :

Ketua Jurusan Pendidikan Matematika
IAIN Ambon

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
Dan Keguruan IAIN Ambon


Dr. Ajeng Gelora Mastuti, M.Pd
NIP: 198405062009122004


Dr. Ridwan Latuapo, M.Pd.I
NIP : 197311052000031002

MENYATAKAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Saharim Salasela

Nim : 160303099

Program Studi : Pendidikan Matematika

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Powtoon* Berbasis *Inquiry*
Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Statistik
Sekolah Menengah Pertama (SMP)

Menyatakan bahwa, skripsi ini benar merupakan karya sendiri. Jika dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan duplikat, tiruan, plagiat, dibuat atau dibantu orang lain secara keseluruhan, maka skripsi ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya dan saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
AMBON

Ambon, 17 Desember 2021
Saya yang menyatakan



Saharim Salasela
Nim: 160303099

MOTTO

"Menuntut Ilmu Adalah Taqwa.
Menyampaikan Ilmu Adalah Ibadah.
Mengulang-Ulang Ilmu Adalah Zikir.
Mencari Ilmu Adalah Jihad".
(Imam Al Ghazali).



PERSEMBAHAN PENULIS

Dengan seluruh cinta dan kasih sayang ku persembahkan karya sederhana namun berarti ini kepada kedua orang tuaku, ayah tercinta "Abdullah Salasela" dan ibunda tersayang "Hajar Mulihatu dan Ahala Sombalatu" yang telah memberikan ketulusan cinta dan kasih sayangnya kepadaku, serta untuk kakak tersayang "Asmar Dolof Salasela" beserta istri "Nurhayati Dahoklori" yang telah begitu tulus mencintaiku.

Kepada Almamaterku tercinta, institut agama islam negeri (IAIN) Ambon, fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan serta jurusan pendidikan matematika, tempatku menimba ilmu dan menyelesaikan studi.

ABSTRAK

SAHARIM SALASELA NIM. 160303099. Dosen Pembimbing I, Dr. Ajeng Gelora Mastuti, M.Pd dan Pembimbing II, Yuli Hastuti, M.Si. Judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Powtoon* Berbasis *Inquiry* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Statistik Sekolah Menengah Pertama (SMP)”. Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ambon 2021.

Tujuan penelitian ini untuk menerapkan media pembelajaran *Powtoon* berbasis *Inquiry* pada materi statistik yang lebih efektif dan mudah untuk dipahami oleh siswa dengan memberikan persoalan yang mendorong siswa untuk menyelediki masalah, menyelesaikan masalah, dan mendapat informasi baru. Dengan penggunaan media *Powtoon* berbasis *Inquiry* dapat mengetahui keefektifan proses pembelajaran siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan *Dick and Carey* yang bertujuan untuk mengembangkan *mobile learning* melalui model desain pembelajaran yang sistematis dan menggunakan eksperimen semu yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas VIII A dan VIII B SMP Negeri 10 Huamual Belakang. Variabel penelitian yaitu nilai hasil belajar siswa pada materi statistik sebelum dan setelah perlakuan media *Powtoon* berbasis *Inquiry*. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran *Powtoon* berbasis *Inquiry* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan rata-rata nilai hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 17,16 poin. Maka terdapat perbedaan secara signifikan. Selanjutnya, terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara nilai *pretest* dengan nilai *posttest* pada kelas eksperimen dimana rata-rata nilai *posttest* lebih tinggi 30 poin dari rata-rata nilai *pretest*. Artinya, terjadi peningkatan yang signifikan setelah belajar materi statistik menggunakan Media Pembelajaran *Powtoon* berbasis *Inquiry*.

Kata Kunci: *Media Powtoon, Metode Inquiry, Statistik*

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatu

Alhamdulillah rasa syukur yang dalam penulis panjatkan kehadiran ALLAH SWT yang Maha Pemurah, karena berkat kemurahan, ridho, rahmat, dan inayah-Nya lah penulis dapat menyelesaikan penulisan karya ilmiah ini. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para pengikutnya yang senantiasa memberikan tauladan kepada umatnya.

Penulisan ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh Gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ambon. Adapun judul dari penelitian ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran *Powtoon* Berbasis *Inquiry* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Statistik Sekolah Menengah Pertama (SMP)”.

Dalam penyusunan dan penulisan hasil penelitian ini tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati izinkanlah penulis dalam kesempatan ini memberikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sedalam dalamnya kepada ayah tercinta Abdullah Salasela dan Ibunda tersayang Hajar Mulihatu, serta keluarga besar tercinta yang tiada henti memberikan motivasi dan mendoakan kepada penulis serta tak lupa pula kepada berbagai pihak diantaranya:

1. Rektor IAIN Ambon, Dr. Zainal A. Rahawarin, M.Si, beserta Wakil Rektor I bidang akademik Dr. Ismail Tuanani, MM, Wakil Rektor II, bidang keuangan

- Dr. Husin Wattimena, M.Si, dan Wakil Rektor III bidang administrasi Dr. M. Faqih Seknun, M. Pd.I
2. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Dr. Ridhwan Latuapo, M.Pd.I, Wakil Dekan I Dr. Hj. St, Jumaeda M.Pd,I, Wakil Dekan II Hj. Corneli Pary, M.Pd, dan Wakil Dekan III Dr. Muhajir Abdurrahman, M.Pd.I
 3. Ibu Dr. Ajeng Gelora Mastuti, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Matematika beserta Ibu Nur Laila Sehuwaky, M.Pd, selaku Sekertaris Jurusan Pendidikan Matematika.
 4. Ibu Dr. Ajeng Gelora Mastuti, M.Pd selaku pembimbing I dan Ibu Yuli Hastuti, M.Si selaku pembimbing II yang dengan sabar memberikan bimbingan, nasehat, waktu dan kepercayaan yang sangat berarti pada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
 5. Bapak Djaffar Lessy, M.Si, Ph.D selaku penguji I dan bapak Dinar Riaddin M.Pd selaku penguji II yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan saran, motivasi serta bimbingan kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
 6. Seluruh Dosen, Asisten Dosen, dan Pegawai pada Jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (IAIN) Ambon yang selalu membekali penulis dengan ilmu dan pelayanan yang baik selama dibangku perkuliahan.
 7. Kepala Perpustakaan IAIN Ambon beserta stafnya yang telah menyediakan fasilitas berupa literatur yang dibutuhkan penulis hingga terselesainya skripsi ini.

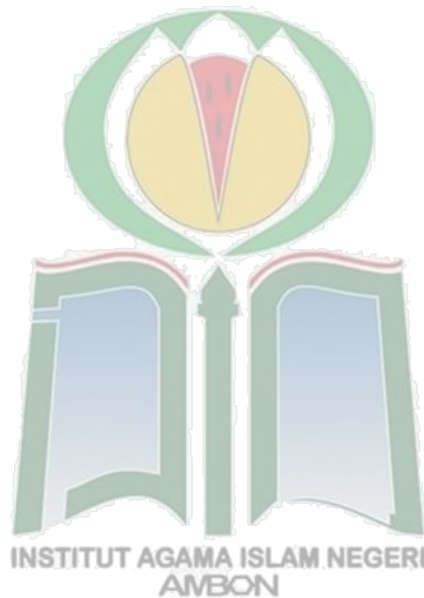
8. Teruntuk kepala sekolah dan staf dewan guru yang telah banyak membantu dalam proses PPKT di Sekolah SMP Negeri 1 Banda.
9. Teristimewa Desi Armawati Dwilestari, M.Pd yang selalu mendampingi dari awal proses perkuliahan hingga saat ini.
10. Kawan-kawan seperjuangan HMI (Caca Risna Palisoa, S.Pd; Abang Sunardi Poipessy; Abang Rimin Hitimala; Abdullah Umar, S.Pd; Marwiah Rahayaan; Hairia Difinubun, S.Pd; Rafika Razak Mony, S.Pd; Reza Alkatiri) serta rekan-rekan Himpunan Mahasiswa Islam Komisariat Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Ambon yang tidak mampu penulis sebut satu persatu yang telah memberikan motivasi dan suport kepada penulis hingga skripsi ini terselesaikan.
11. Sahabat-sahabatku seperjuangan (Sidik Rumbatti, S.Pd, Abdul Mutholib Rumadaul, S.Pd, Harsan Husemahu, S.Pd, Sarifudin Kilbaren, S.Pd, Nofrijal Rumberu, S.Pd, Arifin Kalidupa, S.Pd) dan rekan-rekan seperjuangan Kelas Matek C serta teman-teman Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Matematika angkatan 2016 yang tidak mampu penulis sebut satu persatu yang telah banyak memberikan dukungan, doa selama penulis menyelesaikan skripsi ini.
12. Teman-teman Alumni Angkatan Ke-I SMPN. 10 Huamual Belakang (Yudin Palirone, S.Sos; Samrin Husemahu; Alisaid Nurlette; Aklin Faris Sombalatu; Bakri Tambipessy; Diansyah Husemahu; Dimas Husemahu, S.Pd; Arifin Lukaraja, Amd. TL; Karninsi Tuhuteru; Ridwan Hitimala; Pairunan

Sombalatu) yang sudah memberikan dukungan, motivasi dan do'a selama penulis menyelesaikan skripsi ini.

13. Semua pihak yang telah banyak membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata semoga penelitian ini ada manfaatnya, khususnya bagi penulis dan umumnya bagi kita semua dalam rangka menambah wawasan pengetahuan dan pemikiran kita

Ambon, 17 Desember 2021




Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Definisi Oprasional	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Pengembangan <i>Media Pembelajaran</i>	8
B. <i>Media Pembelajaran Powtoon</i>	12
C. Metode Pembelajaran <i>Inquiry</i>	19
D. Hasil Belajar Siswa	22
E. Ruang Lingkup Materi	24
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Metode Penelitian	28
B. Variabel Penelitian.....	35
C. Waktu Penelitian.....	36
D. Populasi, Sampel Dan Teknik Sampling	36
E. Teknik Pengumpulan Data.....	37
F. Instrumen Penelitian.....	38
G. Pengujian Instrumen Penelitian	39
H. Teknik Analisis Data	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
A. Hasil Penelitian	47
B. Uji Instrumen	56
C. Hasil Penerapan <i>Media Pembelajaran Powtoon</i>	58
D. Uji Efektivitas	62
E. Pembahasan.....	68
BAB V PENUTUP	73
A. Kesimpulan	73
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN.....	78

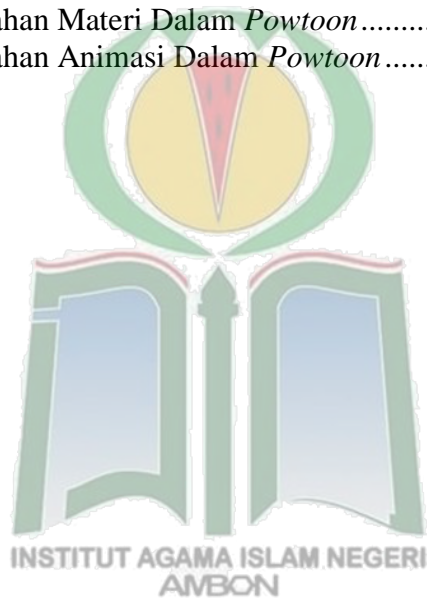
DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	35
Tabel 3.2 Interpretasi Tingkat Kesukaran Item Soal	42
Tabel 3.3 Klasifikasi Daya Pembeda	44
Tabel 3.4 Interpretasi <i>N-Gain</i>	46
Tabel 4.1 Kategori Interval Skala Likert.....	55
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media.....	56
Tabel 4.3 Validitas Instrumen Tes	57
Tabel 4.4 Uji Tingkat Kesukaran Tes	57
Tabel 4.5 Uji Daya Beda.....	58
Tabel 4.6 Data Hasil Kelas Kontrol	60
Tabel 4.7 Hasil Belajar Kelas Eksperimen	61
Tabel 4.8 Data Hasil Uji Normalitas.....	62
Tabel 4.9 Data Hasil Uji Homoginitas	63
Tabel 4.10 Data Hasil Uji Independen <i>Sample t-test</i>	63
Tabel 4.11 Data Hasil Uji-t	64
Tabel 4.12 Data Hasil <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol	66
Tabel 4.13 Data Hasil <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen	67



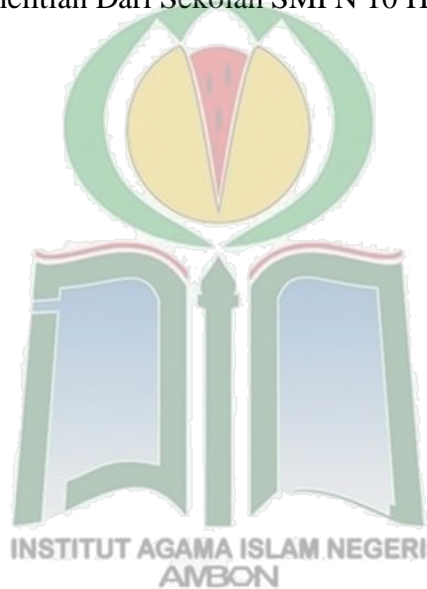
DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale	11
Gambar 2.2 Tampilan <i>Interface Powtoon</i>	13
Gambar 2.3 Kerangka Berfikir Pengembangan Media	17
Gambar 3.1 Model Pengembangan Multimedia Oleh Lee dan Owens.....	29
Gambar 3.2 Bagian-Bagian Yang Ada Dalam Tahap Desain.....	31
Gambar 3.3 Bagian-Bagian Yang Ada Dalam Tahap Pengembangan dan Implementasi	32
Gambar 3.4 Tahap Evaluasi Sebagai Tahap Terakhir Dalam Model Pengembangan Lee dan Owens.....	33
Gambar 4.1 Pemilihan Karakter Dalam <i>Powtoon</i>	50
Gambar 4.2 Penambahan Materi Dalam <i>Powtoon</i>	51
Gambar 4.3 Penambahan Animasi Dalam <i>Powtoon</i>	51



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	78
2. Soal Tes.....	88
3. Kuisisioner Penelitian Penilaian Kualitas Media Pembelajaran <i>Powtoon</i>	90
4. Hasil Validasi Ahli Media.....	91
5. Hasil Uji Independen <i>Sample t-test</i>	94
6. Daftar Nilai Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	95
7. Hasil Kerja Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	97
8. Media Pembelajaran <i>Powtoon</i>	99
9. Hasil Dokumentasi Penelitian	104
10. Surat Izin Penelitian	106
11. Surat Balasan Penelitian Kesbangpol.....	107
12. Surat Balasan Penelitian Dari Sekolah SMPN 10 Huamual Belakang	108



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan seiring berjalannya waktu. Perkembangan semakin canggih pasti akan berpengaruh besar pada beberapa prespektif kehidupan manusia. Salah satunya adalah aspek di bidang pendidikan. Lengkapya sarana prasarana pun sudah mulai terlihat di dunia pendidikan. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi guru dapat mengaplikasikan berbagai media atau model pembelajaran yang menarik di kelas dan bisa memanfaatkannya sebagai sarana pembelajaran.

Pembelajaran bersifat monoton dan konvensional yang berpusat pada guru sehingga peserta didik lebih banyak mendengarkan teks yang dibacakan oleh guru, tentu menjadi pembelajaran yang harus dihindari. Salah satu cara untuk menghindari pembelajaran yang bersifat monoton dan konvensional adalah dengan memanfaatkan hasil kemajuan teknologi untuk menjadi media pembelajaran yang menarik¹.

Peningkatan kualitas dan kuantitas pembelajaran dalam aspek pendidikan dilakukan dengan berbagai macam pembaharuan diantaranya, pembaharuan sarpras pendidikan, inovasi pembelajaran, dan kurikulum. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 81A Tahun 2013 menyatakan bahwa prinsip pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran dalam kurikulum 2013

¹Alghazo, I. M. (2010). The use of instructional tecnology in schools–By Mal Lee & Arthur Winzenrid. *British Journal of Educational Technology*. https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2010.01010_9.x

harus menerapkan teknologi, informasi, dan komunikasi dalam proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi yang semakin cepat saat ini dilandasi oleh perkembangan matematika diberbagai bidang. Matematika sangat penting kepada semua siswa untuk membekali siswa dengan kemampuan berfikir yang logis dan kritis. Sebagai seorang pendidik, guru harus dapat meningkatkan kemampuannya dalam menguasai teknologi sehingga mampu memberikan pembelajaran matematika yang sesuai. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran sehingga menjadi salah satu faktor rendahnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran matematika. Selain itu, masih banyak siswa kurang antusias dan asyik mengobrol dengan teman-temannya bahkan mereka tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi yang sedang dipelajari².

Media pembelajaran *Power Point* kurang efektif yang diterapkan oleh guru membuat pembelajaran menjadi monoton, siswa bosan dan tidak mandiri serta menunggu guru untuk menjelaskan. Observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMPN 1 Banda pada saat PPKT selama 3 bulan lebih ketika diamati siswa dalam proses belajar mengajar berlangsung siswa masih merasa bosan dan lebih monotonnya lagi siswa sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru akibat media dan metode pembelajaran yang tidak efektif.

Permasalahan lain yang terjadi di sekolah tersebut adalah siswa merasa kesulitan untuk mengerjakan soal yang berkaitan dengan materi statistik. Hal tersebut terjadi karena siswa masih merasa sulit untuk menerapkan materi statistik

²Kreano 10 (1) (2019): 49-56. *Jurnal matematika kreatif-Inovatif*.
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreano>.

dalam mengerjakan soal yang berkaitan dengan *mean*, median, dan modus. Oleh karena itu, dengan adanya permasalahan tersebut maka dipandang perlu adanya media dan metode pembelajaran yang dapat dijadikan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Permasalahan-permasalahan dalam proses pembelajaran tersebut dapat diatasi dengan cara penggunaan media pembelajaran *Powtoon* berbasis *Inquiry* yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi yang akan diajarkan. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan media pembelajaran *Powtoon* (video animasi) berbasis *Inquiry* yang lebih efektif dan mudah untuk dipahami oleh siswa dengan cara memberikan suatu persoalan yang mendorong siswa untuk menyelidiki masalah, menyelesaikan masalah, dan mendapatkan informasi baru sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran *Powtoon* berbasis *Inquiry* ini cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika. Hal ini karena media pembelajaran *Powtoon* berbasis *Inquiry* lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pernyataan ini sebagaimana hasil penelitian yang sebelumnya telah dilakukan oleh Izomi Awalia pada tahun 2019 meneliti pengembangan media pembelajaran animasi *Powtoon* pada mata pelajaran matematika di kelas IV SD. Dengan kesimpulan bahwa hasil post test yang dilakukan oleh siswa kelas IV SDN Karangtumaritis memperoleh skor rata-rata sebesar 76,14 yang termasuk dalam kategori baik, dengan demikian media pembelajaran animasi *Powtoon* dapat memberikan hasil yang baik kepada siswa mengenai mata pelajaran matematika kelas IV materi

keliling dan bangun datar³, kemudian Elly Anjasari dan Dony Dwi Farisdianto pada tahun 2020 meneliti tentang pengembangan media audiovisual *Powtoon* pada pembelajaran matematika untuk siswa sekolah dasar. Dengan kesimpulannya bahwa media audiovisual *Powtoon* pada pembelajaran matematika ini valid sehingga layak serta dapat digunakan pada materi bangun datar dalam pembelajaran matematika⁴. Yusro pada tahun 2015 meneliti efektifitas metode pembelajaran *inquiry* terhadap tingkat berfikir kreatif siswa kelas VIII MTS NU 01 Cepiring Kendal pada pokok bahasan garis singgung lingkaran. Dengan kesimpulannya bahwa metode pembelajaran *inquiry* efektif terhadap berfikir kreatif siswa dibuktikan dengan hasil perbandingan antara metode pembelajaran *inquiry* dan metode pembelajaran konvensional⁵, kemudian Devy Eganinta Taringan meneliti metode *inquiry* pada pembelajaran matematika dengan pokok bahasan aturan perkalian dan permutasi pada siswa kelas XI IPA 4 SMAN 5 Yogyakarta. Dengan kesimpulan bahwa metode *inquiry* efektif terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan aturan perkalian dan permutasi⁶.

³Izomi awalia. 2019. *Jurnal matematika kreatif-inovatif*. <http://jurnal.unnes.id/nju/index.php/kreano>. Hlm. 49-56

⁴Elly Anjasari, Dony Dwi Farisdianto. 2020. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. Vol. 5

⁵Nailatul Yusro. 2015. Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry Terhadap Tingkat Berfikir Kreatif Siswa Kelas VIII MTs NU 01 Cepiring Kendal Pada Pokok Bahasan Garis Singgung Lingkaran. Hlm. 4

⁶Deyv Eganinta Taringan. 2010. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Volume 4, Nomor 2, hlm. 87

Berdasarkan uraian diatas, maka perlu diadakan penelitian terkait media pembelajaran *Powtoon* berbasis *Inquiry* terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Powtoon* Berbasis *Inquiry* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Statistik Sekolah Menengah Pertama (SMP)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran *Powtoon* berbasis *Inquiry* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi statistik sekolah menengah pertama?
2. Apakah pengembangan media pembelajaran *Powtoon* berbasis *Inquiry* meningkatkan hasil belajar siswa pada materi statistik sekolah menengah pertama?

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
AMBON

C. Tujuan Penulisan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *Powtoon* berbasis *Inquiry* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi statistik sekolah menengah pertama.
2. Untuk mengetahui efektivitas pengembangan media pembelajaran *Powtoon* berbasis *Inquiry* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi statistik sekolah menengah pertama.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi peneliti, sebagai bahan referensi terkait pengembangan media pembelajaran *Powtoon* berbasis *inquiry* terhadap hasil belajar siswa pada materi statistik.
2. Bagi mahasiswa, sebagai bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya.
3. Bagi sekolah, untuk bahan evaluasi dalam pengembangan media pembelajaran *Powtoon* berbasis *Inquiry* terhadap hasil belajar siswa pada materi statistik.

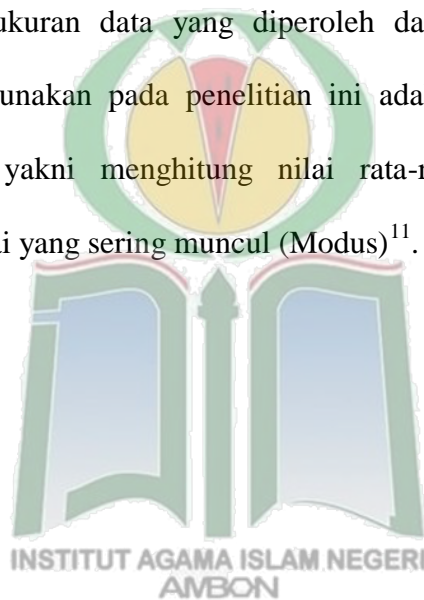
E. Definisi Operasional

1. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik⁷. Berdasarkan definisi diatas, maka pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran *Powtoon* berbasis *Inquiry* untuk melihat hasil belajar siswa.
2. Media pembelajaran *Powtoon* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis audio dan visual⁸. Berdasarkan definisi ini, maka media pembelajaran *Powtoon* yang dimaksud pada penelitian adalah media pembelajaran yang menggunakan video animasi.

⁷Majid Abdul. 2005. Perencanaan pembelajaran. Bandung remaja rosdakarya. Hal. 24

⁸Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial.

3. *Inquiry* merupakan sebuah metode pengajaran yang berpusat pada siswa yang mendorong siswa untuk menyelidiki masalah dan menemukan informasi baru⁹.
4. Hasil belajar siswa merupakan objek penilaian kelas berupa kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah mereka mengikuti proses belajar mengajar tentang mata pelajaran tertentu¹⁰. Berdasarkan pengertian diatas maka hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang.
5. Statistik adalah ukuran data yang diperoleh dari sampel. Pokok bahasan statistik yang digunakan pada penelitian ini adalah pokok bahasan ukuran pemusatan data yakni menghitung nilai rata-rata (*Mean*), nilai tengah (*Median*), dan nilai yang sering muncul (*Modus*)¹¹.



⁹Amin Suyitno. 2004. *Dasar-dasar dan Proses Pembelajaran Matematika I*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

¹⁰Suprijono, 2012. *Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

¹¹Lailatul Sa'adah, S.Pd (2014). *Mini smart Book Matematika*, Yogyakarta: Indonesia Tera. Hal. 146.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

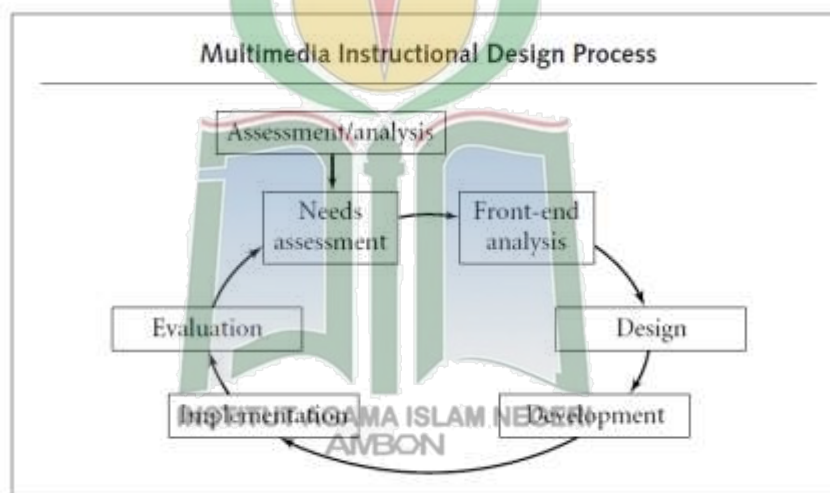
1. Pengembangan

Pada penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan Dick and Carey yang bertujuan untuk mengembangkan mobile learning dengan schoology, model Dick and Carey merupakan salah satu model desain pembelajaran yang sistematis dan berpijak pada landasan teoritis suatu pembelajaran.

Menurut Uno Hamja (2012:89) model ini terdiri dari 10 langkah yaitu (1) mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran, yaitu merancang umum pembelajaran dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik serta kondisi lapangan; (2) melaksanakan analisis pembelajaran, yaitu mengumpulkan dan beragam aktifitas pembelajaran dan merancang produk yang cocok diterapkan untuk pembelajaran; (3) mengidentifikasi tingkah laku masukan dan karakteristik siswa, yaitu memberikan pengetahuan awal dengan memberikan tes yang berkaitan dengan materi ajar; (4) merumuskan tujuan performansi, yaitu merancang tujuan yang harus dikerjakan siswa dan memberikan arahan terkait dengan pengembangan produk; (5) mengembangkan butir-butir tes acuan patokan, yaitu menyusun soal *pretest* dan *posttest*; (6) mengembangkan strategi pembelajaran, yaitu merancang strategi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik; (7) mengembangkan dan memilih material pembelajaran,

yaitu membuat *flowchart*, *storyboard*, *program mapping*, dan tampilan desain media mobile learning dengan *schoology*; (8) mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif, yaitu melakukan uji validitas produk yang *direview* oleh para ahli, yaitu ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran; (9) merevisi bahan pembelajaran; (10) mendesain dan melaksanakan evaluasi sumatif, dilihat dari nilai hasil akhir setelah menggunakan produk, sehingga dapat diketahui efektifitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa³¹.

Kemudian pengembangan menurut Lee dan Owens



Gambar 3.1 Model Pengembangan Multimedia oleh Lee dan Owens

Model pengembangan yang dikemukakan oleh Lee dan Owens terdiri dari 4 tahap pengembangan, yaitu: 1) *multimedia need assessment and analysis*, 2) *multimedia instructional design*, 3) *multimedia development and implementation*, dan 4) *multimedia evaluation*. Apabila dibandingkan dengan model Allesi & Trollip, model ini menjelaskan tahap-tahap pengembangan secara lebih rinci dan terpisah.

³¹Nita Indah Pramita. 2016. *E-journal edutech universitas pendidikan genesha, jurusan teknologi pendidikan*. Singaraja indonesia. Vol: 5 No:2. Hal 4

Untuk memperjelas pemahaman dari masing-masing tahapan, dapat disimak penjelasan berikut:

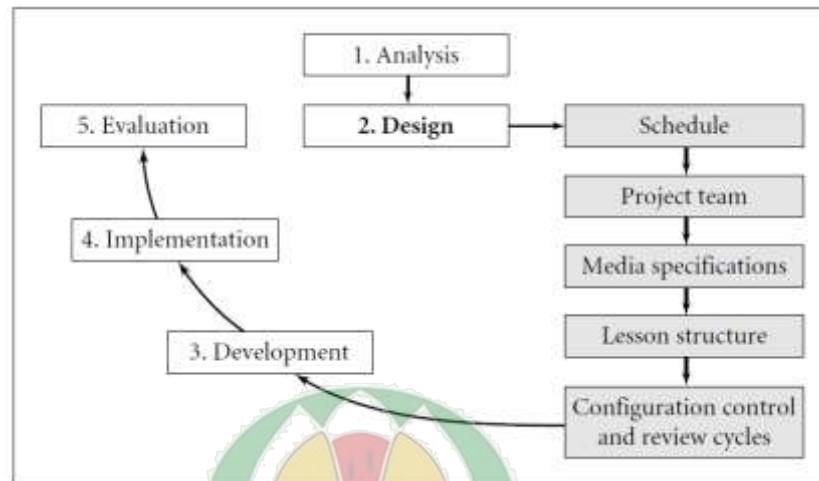
a. *Multimedia Need Assessment and Analysis*

Tahap analisis dibagi menjadi dua bagian yakni bagian pertama adalah penilaian kebutuhan (analisis kebutuhan) dan bagian kedua adalah *front-end analysis*. Apa perbedaan dari kedua bagian tersebut? *Pertama*, yang dimaksud dengan analisis kebutuhan adalah mengidentifikasi ‘kesenjangan’ (*gap*) antara kenyataan dengan harapan atau kondisi ideal yang seharusnya. *Kedua*, yang dimaksud dengan *front-end analysis* adalah kumpulan teknik yang dapat digunakan atau dikombinasikan untuk membantu menjembatani ‘kesenjangan’ melalui penentuan solusi yang dibutuhkan. Pada tahap ini sangat penting untuk tetap fokus pada informasi yang diperoleh agar dapat merumuskan keputusan dan bahas masukan untuk *front-end analysis*. Apa saja hal-hal yang dilakukan pada tahap analisis kebutuhan dan *front-end analysis*?

- 1) Membuat penilaian mengenai apa saja yang dibutuhkan untuk membuat pilihan yang terkait dengan waktu pengembangan, ukuran proyek, dan hambatan proyek.
- 2) Mengumpulkan sumber-sumber informasi yang mendukung.
- 3) Menetapkan teknik untuk mengumpulkan dan mengembangkan informasi yang telah diperoleh.

b. *Multimedia Instructional Design*

Gambar 3.2 Bagian-bagian Yang Ada Dalam Tahap Desain



Setelah mengumpulkan berbagai informasi pada tahap analisis, selanjutnya masuk pada tahap desain. Tahap perencanaan atau desain merupakan bagian yang terpenting dalam pengembangan multimedia, sebab apabila gagal merencanakan berarti merencanakan untuk gagal. *Output* atau hasil dari tahap desain ini yakni dengan adanya *course design specification (CDS)* atau spesifikasi desain materi atau *course* yang akan dikembangkan. Bagian-bagian yang ada dalam CDS antara lain: *schedule*, *project team*, *media specification*, *lesson structure*, dan *configuration control and review cycles*.³²

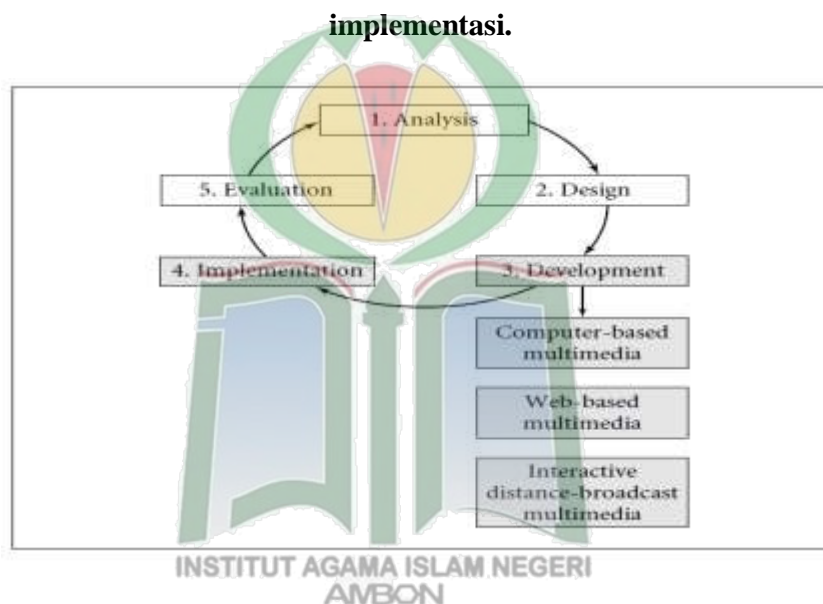
- 1) *Schedule*, mendeskripsikan jadwal *deadline* pengembangan program.
- 2) *Project team*, menjelaskan peran dan struktur personalia yang terlibat dalam pengembangan.
- 3) *Media specifications*, spesifikasi isi program yang meliputi gaya presentasi informasi, teks, grafik, huruf, tema, simbol, dan lain sebagainya.

³² Lee, William W. & Diana L. Owens. (2004). *Multimedia-based instructional design*. San Francisco: Pfeiffer.

- 4) *Lesson structure*, mendeskripsikan bagaimana konten disusun, diorganisasikan, dihubungkan atau dioperasikan oleh pengguna. Hal ini berkaitan dengan metodologi penyampaian pesan.
- 5) *Configuration control and review cycles*, mendeskripsikan pengaturan kontrol program dan bagaimana elemen media didesain serta dioperasikan.

c. *Multimedia Development and Implementation*

Gambar 3.3 Bagian-bagian yang ada dalam tahap pengembangan dan implementasi.



Setelah mengembangkan CDS (*Course Design Specification*) tahap selanjutnya adalah mengembangkan program sesuai dengan rancangan desain yang telah dibuat. Pada tahap pengembangan masing-masing personalia bekerja sesuai dengan pembagian tugasnya, hingga kemudian hasil kerja dari masing-masing bagian disatukan pada tahap pengembangan ini. Program multimedia yang dapat dikembangkan dapat berupa berbagai format seperti dalam format *computer-based multimedia*, *web-based multimedia*, dan *interactive-broadcast multimedia*.

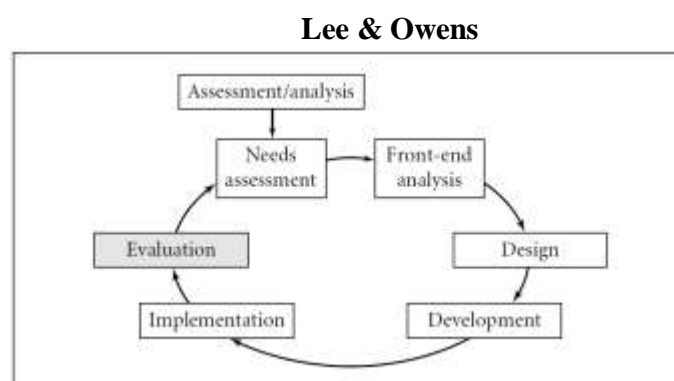
Apapun format program multimedia yang akan dikembangkan, sebaiknya tetap mengacu pada beberapa prinsip berikut.

- 1) Melaksanakan kerangka kerja yang berkaitan dengan peralatan pengembangan, mengembangkan spesifikasi dan standar operasional.
- 2) Selanjutnya, kembangkan elemen-elemen media sesuai dengan kerangka desain.
- 3) Melakukan *review* dan revisi produk.
- 4) Tahap akhir, implementasikan produk yang sudah jadi/selesai.

d. *Multimedia Evaluation*

Setelah melakukan pengembangan program dan implementasi, sampailah pada tahap terakhir yang merupakan bagian yang tidak kalah penting, yakni evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas dan efisiensi program yang dihasilkan untuk memberikan rekomendasi lanjutan. Evaluasi juga dapat ditujukan untuk mengetahui respon dan dampak yang ditimbulkan dari program multimedia yang telah dibuat.³³

Gambar 3.4 Tahap evaluasi sebagai tahap terakhir dalam model pengembangan



³³Winarno, dkk. (2009). *Teknik evaluasi multimedia pembelajaran*. Yogyakarta: Genius Prima Media.

Evaluasi yang disarankan oleh Lee & Owens mengacu pada tahapan evaluasi Donald Kirkpatrick dengan 4 level evaluasinya. Apa saja 4 level tahapan evaluasi Kirkpatrick?

1) Level 1 *Reaction*

Menilai respon pengguna melalui kesannya terhadap program yang dihasilkan.

2) Level 2 *Knowledge*

Menilai peningkatan hasil belajar dan keterampilan yang diperoleh setelah menggunakan program.

3) Level 3 *Performance*

Menilai perubahan sikap dan perilaku pengguna setelah menggunakan program.

4) Level 4 *Impact*

Menilai dampak program secara lebih luas, dapat menggunakan jenis evaluasi *return of investment (ROI)*.

Evaluasi yang biasa dilakukan untuk menilai produk yang paling mudah adalah melalui evaluasi respon dan evaluasi hasil belajar. Kedua level evaluasi ini seringkal dilakukan untuk menilai efektivitas produk terhadap peningkatan pembelajaran.

2. Eksperimen Semu

Eksperimen semu (*Quasi Experimental Design*) merupakan metode yang dipakai pada penelitian ini, yang terdiri dari dua kelompok penelitian yaitu kelas eksperimen (kelas perlakuan) dan kelompok kontrol (kelas pembanding). *Quasi*

Eksperimental berfungsi untuk mengetahui pengaruh percobaan atau perlakuan terhadap karakteristik subjek yang diinginkan oleh peneliti (Dewi, Pratiwi, & Rinaldi, 2015).

Pretest-Posttest Control Grup Design merupakan desain yang dipakai dalam penelitian ini, yang mana digunakan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *powtoon* berbasis *inquiry* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi statistik. Tabel 3.1 merupakan desain penelitian ini, yakni:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O_1	X_1	O_2
Kontrol	O_3	X_2	O_4

Keterangan :

O_1 : Pretest Hasil Belajar Siswa pada kelas Eksperimen

O_2 : Posttest Hasil Belajar Siswa pada kelas Eksperimen.

O_3 : Pretest Hasil Belajar Siswa pada kelas Kontrol

O_4 : Posttest Hasil Belajar Siswa pada kelas Kontrol

X_1 : Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon*

Berbasis *inquiry* pada kelas eksperimen.

X_2 : Pembelajaran tidak dengan menggunakan media pada siswa kelas kontrol.

B. Variabel Penelitian

Adapun variabel dalam penelitian ini adalah nilai hasil belajar siswa untuk materi statistik sebelum dan setelah perlakuan media *powtoon* berbasis *inquiry*.

C. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMP Negeri 10 Huamual Belakang setelah proposal ini diseminarkan.

D. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2014). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Negeri 10 Huamual Belakang yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas VIII A dan VIII B.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian anggota populasi yang memberikan keterangan atau data yang diperlukan dalam suatu penelitian. Sampel selalu mempunyai ukuran yang kecil atau sangat kecil jika dibandingkan dengan ukuran populasi. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas VIII A dan VIII B SMP Negeri 10 Huamual Belakang.

3. Teknik Sampling

Teknik sampling adalah cara untuk menentukan sampel yang jumlahnya sesuai dengan ukuran sampel yang akan dijadikan sumber data sebenarnya, dengan memperhatikan sifat-sifat dan penyebaran populasi agar diperoleh sampel yang representatif (Margono, 2014). Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan sampel random sampling yaitu pengambilan sampel dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi adalah suatu tindakan yang dilakukan peneliti ataupun rekan peneliti untuk mengumpulkan data sesuai yang diinginkan.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara pengumpulan data dengan melihat dalam dokumen-dokumen yang sudah ada, dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2015).

3. Tes

Tes sebagai instrumen pengumpulan data adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Menurut Anas Sudijono ada dua macam fungsi yang dimiliki oleh tes, yaitu:

- a Sebagai alat pengukur terhadap siswa. Dalam hubungan ini tes berfungsi mengukur tingkat perkembangan atau kemajuan yang telah dicapai oleh siswa setelah mereka menempuh proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu.
- b Sebagai alat pengukur keberhasilan program pengajaran, sebab melalui tes tersebut akan dapat diketahui sudah seberapa jauh program pengajaran yang telah ditentukan, telah dapat dicapai.

Tes uraian (*essay*) merupakan tes yang mau dilakukan pada penelitian ini. Tes *essay* adalah bentuk tes dengan cara siswa diminta untuk menjawab pertanyaan secara terbuka yaitu menjelaskan atau menguraikan melalui kalimat yang disusunnya sendiri (Sanjaya, 2008).

F. Instrumen Penelitian

1. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan sebagai pedoman dalam melakukan observasi/pengamatan guna memperoleh data yang diinginkan. Observasi dilaksanakan ketika proses pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran *powtoon* berbasis *inquiry*. Observasi ini dilaksanakan untuk memperoleh data aktivitas atau kegiatan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan media pembelajaran *powtoon* berbasis *inquiry* dengan Pendekatan model penelitian pengembangan Dick and Carey.

2. Dokumentasi

Instrumen dokumentasi digunakan untuk memberikan gambaran secara konkret mengenai partisipasi siswa pada saat proses pembelajaran dan untuk memperkuat data yang diperoleh. Dokumen-dokumen tersebut berupa foto yang memberikan gambaran secara konkret mengenai kegiatan siswa, serta hasil tes yang dilaksanakan pada akhir pertemuan.

3. Tes Hasil Belajar

Tes pada penelitian ini diberikan pada akhir proses pembelajaran yang digunakan untuk menunjukkan hasil belajar yang dicapai pada setiap pertemuan, yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan

hasil belajar siswa setelah menerapkan media pembelajaran *powtoon* berbasis *inquiry* pada materi statistik (pemusatan data).

G. Pengujian Instrumen Penelitian

Siswa sebelum dilaksanakan tes hasil belajar, lebih dahulu dilaksanakan uji coba instrumen ke siswa yang sudah mempelajari materi statistik pada pemusatan data (*mean*, median, dan modus). Uji coba instrumen dilaksanakan bagaimana kualitas instrumen meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran dan uji daya pembeda.

1. Uji Validitas

Validitas berasal dari bahasa Inggris *validity* yang berarti keabsahan. Dalam penelitian, keabsahan sering dikaitkan dengan instrumen atau alat ukur. Suatu alat ukur dikatakan valid atau mempunyai nilai validitas tinggi apabila alat ukur tersebut memang dapat mengukur apa yang hendak kita ukur.

H. Munawar Noor mengartikan validitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur betul-betul mengukur apa yang akan diukur. Pada penelitian ini menggunakan validitas isi sebagai untuk menguji validitas. Validitas isi bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tes hasil belajar sebagai alat pengukur hasil belajar siswa, isinya telah dapat mewakili secara representatif terhadap keseluruhan materi atau bahan pelajaran yang seharusnya diteskan (diujikan) Instrumen yang harus memiliki validitas isi (*content validity*) adalah instrumen yang berbentuk tes untuk mengukur hasil belajar dalam aspek kecakapan akademik

(*academic skills*). Sebuah tes dikatakan mempunyai validitas isi apabila dapat mengukur tujuan khusus tertentu yang sejajar dengan materi atau isi pelajaran. Dengan kata lain untuk menguji validitas isi instrumen tes bisa dilaksanakan dengan cara ngebandingin antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang sudah dipelajari.

Rumus yang digunakan untuk uji validitas menggunakan teknik korelasi *product moment* adalah:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Dimana:

r_{xy} : Koefisien validitas

$\sum X$: Jumlah seluruh skor X

$\sum Y$: Jumlah seluruh skor Y

$\sum XY$: Jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y

N : Jumlah siswa

Uji validitas instrumen penelitian dapat dinyatakan valid apabila setiap item pertanyaan yang ada pada kuisisioner dapat digunakan untuk mengungkapkan sesuatu yang dapat diukur oleh kuisisioner tersebut. Indikator dalam kuisisioner dapat dikatakan valid apabila nilai r hitung hasilnya lebih besar dari r tabel. Jika nilai validitas setiap jawaban yang

didapat ketika memberikan daftar pertanyaan nilainya lebih besar dari 0,3 maka item pertanyaan tersebut dapat dikatakan valid.³⁴

2. Uji Reliabilitas

Kata reliabilitas dalam bahasa Indonesia diambil dari kata *reliability* dalam bahas Inggris, berasal dari kata asal *reliable* yang artinya dapat dipercaya. Reliabilitas juga dapat diartikan sebagai kemantapan suatu alat ukur. Jika alat ukur tersebut digunakan untuk melakukan pengukuran secara berulang kali maka alat tersebut tetap memberikan hasil yang sama. Rumus yang digunakan untuk menguji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini adalah rumus alpha, yaitu:

$$r_{11} = \left[\frac{K}{K-1} \right] \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right]$$

Keterangan:

- r_{11} : reliabilitas instrumen/ koefisien Alfa
 K : banyaknya item/ item soal
 $\sum S_i^2$: jumlah seluruh *varians* masing-masing soal
 S_t^2 : *varians* total.

Uji reliabilitas pada suatu instrumen penelitian merupakan sebuah uji yang digunakan untuk mengetahui apakah suatu kuisioner yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian sudah dapat dikatakan reliabel atau tidak. Pada uji reliabilitas penelitian ini digunakan dengan menggunakan analisis *Alpha Cronbach*. Apabila suatu variabel

³⁴Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung:Alfabeta.

menunjukkan *Alpha Cronbach* >0,60 maka dapat disimpulkan bahwa variabel tersebut dapat dikatakan reliabel atau konsisten dalam mengukur.³⁵

3. Uji Tingkat Kesukaran

Instrumen yang tidak terlalu gampang dan tidak terlalu sulit merupakan instrumen yang baik untuk digunakan. Instrumen yang terlalu gampang tidak bisa merangsang siswa untuk meningkatkan usahanya dalam memecahkan masalah. Sebaliknya soal yang terlalu sulit menjadikan siswa tidak punya semangat dan putus asa dalam mencoba kembali, karena diluar kemampuannya. Rumus yang dipakai dalam menentukan tingkat kesukaran item instrumen penelitian yakni (Rasyid & Mansur, 2007):

$$P = \frac{S_T}{l_T}$$

Keterangan:

- P = Tingkat kesukaran tes
 S_T = Jumlah skor yang diperoleh seluruh siswa pada satu butir soal
 l_T = Jumlah skor ideal/ maksimum yang diperoleh pada butir soal

Selanjutnya penafsiran atas tingkat kesukaran item tes digunakan kriteria menurut L. Thorndike dan Elizabeth Hagen dalam Anas Sudijono sebagai berikut:

³⁵Putri, F.P. (2015). *Pengaruh Pengetahuan Auditor, Pengalaman Auditor, Kompleksitas Tugas, Locus Of Control, dan Tekanan Ketaatan Terhadap Audit Judgment*.

Tabel 3.2 Interpretasi Tingkat Kesukaran Item Soal

Besar P	Interpretasi
$0 \leq P < 0,30$	Sukar
$0,30 \leq P \leq 0,70$	Sedang
$1 \geq P > 0,70$	Mudah

Lebih lanjut Anas Sudijono menyatakan item soal dikategorikan baik jika derajat kesukaran item cukup (sedang). Selain itu, dalam penelitian ini juga item soal sulit dan mudah pun dipakai untuk penelitian dengan alasan item soal mudah akan membuat siswa dengan kemampuan rendah mampu menjawab soal itu dan item soal sulit bisa membuat yang kemampuan tinggi tertantang dalam mengerjakan soal itu.

4. Uji Daya Pembeda

Kemampuan suatu instrumen dalam membedakan antara siswa yang menjawab tepat dengan siswa yang menjawab kurang tepat merupakan pengertian dari daya pembeda. Angka yang menentukan besarnya daya pembeda disebut indeks diskriminasi (D). Untuk ditentukan daya beda, semua pengikut tes menjadi dua pengelompokan, yakni kelompok atas atau kelompok memiliki kemampuan tinggi dan kelompok bawah atau kelompok memiliki kemampuan rendah. Rumus yang dipakai dalam penentuan daya beda yakni:³⁶

$$D = \frac{S_A - S_B}{I_A}$$

Keterangan :

D = Daya pembeda soal

S_A = Jumlah skor kelompok atas pada butir soal yang diolah

³⁶ *Ibid.*, hal. 44

S_A = Jumlah skor kelompok bawah pada butir soal yang diolah

I_A = Jumlah skor ideal salah satu kelompok pada butir soal yang diolah

Adapun kriteria yang digunakan dalam daya beda ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3.3 Klasifikasi Daya Beda

Indeks Daya Pembeda	Kriteria
Negatif	Jelek Sekali
$0,00 < D \leq 0,20$	Lemah
$0,20 < D \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < D \leq 0,70$	Baik
$0,70 < D \leq 1,00$	Baik Sekali

Sumber : Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*

H. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh pada penelitian berupa lembar observasi pada saat proses pembelajaran, dan tes hasil belajar siswa. Adapun teknik analisis data untuk masing-masing instrumen adalah:

1. Uji Asumsi

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas menggunakan uji Kolmogorov

Dengan bantuan : software SPSS. Hipotesis uji normalitas:

H_0 : data mengikuti sebaran normal

H_1 : data tidak mengikuti sebaran normal

Kesimpulan : Jika nilai signifikansi $\leq \alpha = 0,05$ H_0 ditolak

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan suatu uji yang dilakukan untuk melihat kedua kelas yang diteliti homogen atau tidak. Pada penelitian ini, pengujian homogenitasnya diuji dengan cara menguji data nilai ujian sebelumnya. Pengujian homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji *Bartlett* dengan rumus

Hipotesis dari uji *Bartlett* sebagai berikut :

H_0 : Data Homogen

H_1 : Data tidak homogen

Kriteria penarikan kesimpulan untuk uji *Bartlett* sebagai berikut :

Jika nilai signifikansi $\leq \alpha = 0,05$ H_0 ditolak

2. Uji Independen *Sample-t*

Uji Independen *Sample t-test* digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara dua kelompok sampel yang tidak berhubungan. Jika ada perbedaan, rata-rata manakah yang lebih tinggi. Data yang digunakan biasanya berskala interval atau rasio. Hipotesis uji independen *Sample-t* H_0 : tidak terdapat perbedaan rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. H_1 : terdapat perbedaan rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Jika nilai Signifikan (*2-tailed*) $< 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar Kelas A dan Kelas B. Dan jika nilai Signifikan (*2-tailed*) $> 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada Kelas A dan Kelas B.

3. Uji Paired *Sample-t*

Uji *paired sample-t* bertujuan untuk membandingkan rata-rata sebelum dan setelah perlakuan. Pengujian dilakukan terhadap sampel yang sama namun pengukuran yang berbeda. Untuk memahami hasilnya, terdapat nilai signifikansi yang memiliki arti tertentu terhadap hasil uji. Nilai ini menunjukkan apakah perbedaan dari kedua kondisi sampel yang diuji tersebut memiliki makna atau tidak. Jika nilai signifikansi kurang dari 0.05, maka kedua variabel memiliki perbedaan yang signifikan. Sementara nilainya lebih dari 0.05, berarti tidak ada pengaruh bermakna dari perbedaan tersebut.

Hipotesis : H_0 = tidak terdapat perbedaan rata-rata sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan.

H_1 = terdapat perbedaan rata-rata sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan.

4. Normalitas Gain (*N-Gain*)

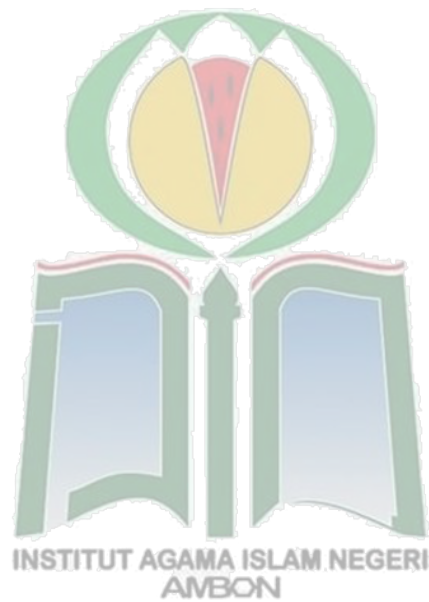
Selisih antara nilai *pre-test* dan *post-test* yakni dikatakan gain, penguasaan konsep atau peningkatan kemampuan yakni ditunjukkan oleh gain. Menghitung skor gain ternormalisasi dengan rumus berikut:

$$\langle g \rangle = \frac{\text{nilai posttest} - \text{nilai pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{nilai pretest}}$$

Mengategorikan skor Gain berdasarkan kategori Gain yang diungkapkan Hake sebagai berikut:

Tabel 3.4 Interpretasi *N-Gain*

Besarnya Gain	Interpretasi
$(\langle g \rangle) \geq 0,7$	Tinggi
$0,7 > (\langle g \rangle) \geq 0,3$	Sedang
$(\langle g \rangle) < 0,3$	Rendah



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran *Powtoon* berbasis *Inquiry* dapat membantu siswa memahami materi dengan mendorong siswa untuk menyelidiki masalah, menyelesaikan masalah, dan mendapat informasi baru secara efektif.
2. Media pembelajaran *Powtoon* berbasis *Inquiry* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan rata-rata nilai hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen yang menjelaskan media pembelajaran *Powtoon* berbasis *Inquiry* lebih tinggi 17,16 poin dibandingkan rata-rata nilai hasil belajar kelas kontrol. Selanjutnya, terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara nilai *pretest* dengan *posttest* kelas eksperimen. Nilai perbedaan rata-rata sebesar 30 poin dimana rata-rata nilai *posttest* lebih tinggi 30 poin dari rata-rata nilai *pretest*. Artinya, terjadi peningkatan rata-rata nilai materi statistik siswa yang signifikan setelah belajar materi statistik menggunakan Media Pembelajaran *Powtoon* berbasis *Inquiry*.

B. Saran

Hasil dari penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran *Powtoon* Berbasis *Inquiry* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Statistik

Sekolah Menengah Pertama (SMP) maka dianjurkan beberapa saran dari peneliti sebagai berikut :

1. Bagi Guru Mata Pelajaran Matematika

Bapak/Ibu guru diharapkan secara aktif melakukan pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran alternatif yang menarik seperti media *Powtoon*. Mengingat mata pelajaran matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang sangat penting di tingkat Sekolah Menengah Pertama.

2. Bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama

Para siswa sekolah menengah pertama diharapkan sudah semakin termotivasi untuk belajar matematika. Melalui media yang di kembangkan oleh peneliti, para siswa diharapkan menggunakan dan mempelajarinya dengan baik. Sebab ketika para siswa sudah termotivasi untuk belajar matematika maka materi pembelajaran akan mudah diterima dan dipahami oleh para siswa.

3. Bagi Peneliti Lain

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan media pembelajaran yang dihasilkan masih ada banyak kekurangan. Maka dari itu, para peneliti yang penelitiannya relevan dengan penelitian ini diharapkan mampu melengkapi agar penelitian seperti ini dapat berkembang lebih jauh.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), h.24.
- Alghazo, I. M. (2010). The use of instructional technology in schools–By Mal Lee & Arthur Winzenrid. *British Journal of Educational Technology*.
https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2010.01010_9.x
- Amin Suyitno. 2004. *Dasar-dasar dan Proses Pembelajaran Matematika I*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Devy Eganinta Taringan. 2010. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Volume 4, Nomor 2, hlm. 87 – 95
- Dimiyati dan Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta
- Drs. Setiawan, M.Pd. 2008. *Pengantar Statistik*. Deutschabteilung UPI. Hlm 4-9.
- Elly Anjasari, Dony Dwi Farisdianto. 2020. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. Vol. 5
- E. Mulyasa. 2005 *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosdakarya), hlm. 108
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia,), hlm. 182-186
- Hamlik. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara
- Husaini Usman dan Purnama Setiady Akbar, *Metodologi Penelitian Sosial*. (Jakarta : Bumi Aksara, 2009), hlm 130 Skripsi Sahrul Rizha. *Implementasi Proses Pembelajaran kurikulum 2013 pada mata pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Negeri 9 Malang*. Tahun 2015

- Izomi awalia. 2019. *Jurnal matematika kreatif-inovatif*. <http://jurnal.unnes.id/nju/index.php/kreano>. Hlm. 49-56
- Joko. M. 2006. *Gaya BelajarMenjadikan Makin Pintari*. Yogyakarta: Pinus
- Khamid 2015. *Penggunaan Media Powtoon Dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS 1 SMA Ngeeri 1 Slahung Ponorogo*. Skripsi. Universitas Malang, Jawa Timur.
- Kreano 10 (1) (2019): 49-56. *Jurnal matematika kreatif-Inovatif*. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreano>.
- Lailatus Sa'adah, S.Pd. 2014. *Mini Smart Book Matematika*, Akla Aksara- Cet 1, Yogyakarta Indonesia. Hlm. 146-165
- Lee, William W. & Diana L. Owens. (2004). *Multimedia-based instructional design*. San Francisco: Pfeiffer.
- Majid Abdul. 2005. *Perencanaan pembelajaran*. Bandung remaja rosdakarya. Hal. 24
- Margono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta : Rineka Cipta. 1997, hlm 165
- Muclong ,*Metodologi Penelitian Kualitatif*.Hlm 125
- Nailatul Yusro. 2015. *Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry Terhadap Tingkat Berfikir Kreatif Siswa Kelas VIII MTs NU 01 Cepiring Kendal Pada Pokok Bahasan Garis Singgung Lingkaran*. Hlm. 4
- Niken Henu Jatiningtias, *Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Penyimpangan Sosial Di SMPN 15 Semarang*, (Semarang: Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang), Hlm.22.

- Nita Indah Pramita. 2016. *E-journal edutech universitas pendidikan genesha, jurusan teknologi pendidikan*. Singaraja indonesia. Vol: 5 No:2. Hal 4
- Nunu Mahnun, *Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya Dalam Pembelajaran*, (Riau: Jurnal Pemikiran Islam), Vol.37, No.1.Hlm, 29.
- Nur Indriyantoro dan Bambang Supomo, *Metode Penelitian Bisnis*.(Yogyakarta: BPFE,2002) hlm 157.
- Putri, F.P. (2015). *Pengaruh Pengetahuan Auditor, Pengalaman Auditor, Kompleksitas Tugas, Locus Of Control, dan Tekanan Ketaatan Terhadap Audit Judgment*.
- Skripsi Sahru Rizha. 2015. *Implementasi Proses Pembelajaran kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Negeri 9 Malang*.
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung:Alfabeta.
- Suprijono, 2012. *Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Trianto, *Metode Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*, (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2007), hlm. 1
- Trianto. 2007. *Metode-Metode Pembelajaran Inovatif Berorientasi*
- Winarno, dkk. (2009). *Teknik evaluasi multimedia pembelajaran*. Yogyakarta: Genius Prima Media.

Lampiran 1.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah	: SMP Negeri 10 Huamual Belakang
Mata Pelajaran	: Matematika
Kelas/Semester	: VIII A
Topik	: Statistik (Pemusatan Data)
Sub Topik	: <i>Mean, Median, dan Modus</i>
Alokasi Waktu	: 2 x Pertemuan (4 x 45 menit)

A. Kompetensi Inti

- KI-1 dan KI-2** : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya serta menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, srkolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, Negara,dan kawasan regional.
- KI-3** : Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif, pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berdasarkan ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI-4** : Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam rana kongret dan rana abstrak sesuai dengan yang dipelajari disekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian
------------------	----------------------

	Kompetensi
3.10 Menganalisis data berdasarkan pemusatan data (<i>Mean</i> , Median, dan Modus) untuk mengambil kesimpulan, dan membuat prediksi.	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan contoh penyajian data dari berbagai sumber media koran, majalah, atau televisi. • Memahami cara menentukan rata-rata, median, dan modus. • Menganalisis data berdasarkan ukuran pemusatan data. • Memahami cara mengambil keputusan dan membuat prediksi berdasarkan analisis dan data.
4.10 Menyajikan dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pemusatan data, nilai rata-rata, median, modus untuk mengambil kesimpulan, membuat keputusan, dan membuat prediksi.	<ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan hasil pembelajaran tentang pemusatan data dan serta cara mengambil keputusan dan membuat prediksi. • Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan ukuran pemusatan data serta cara mengambil keputusan dan membuat prediksi.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik dapat:

- Menjelaskan contoh penyajian data dari berbagai sumber media koran, majalah, atau televisi.
- Memahami cara menentukan nilai rata-rata, median, modus.
- Menganalisis data berdasarkan ukuran pemusatan data.

- Memahami cara mengambil keputusan dan membuat prediksi berdasarkan analisis dan data.
- Menyajikan hasil pembelajaran tentang ukuran pemusatan data serta cara mengambil keputusan dan membuat prediksi.
- Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan ukuran pemusatan data serta pengambilan keputusan dan membuat prediksi.

D. Materi Pembelajaran

1. Materi Pembelajaran

Statistik:

- Rata-rata, median dan modus
- Mengambil keputusan berdasarkan analisis data
- Membuat prediksi berdasarkan analisis data

Fakta

- Statistik adalah kumpulan informasi atau keterangan yang berupa angka-angka yang disusun, ditabulasi dan dikelompokkan sehingga dapat memberikan informasi yang berarti mengenai suatu masalah atau gejala.

Statistika merupakan salah satu cabang ilmu matematika yang mempelajari

- Cara pengumpulan data, pengolahan data dan penyajian data dengan sistematis, agar data-data itu dapat dipahami dengan jelas.
- Menganalisis dan menafsirkan data-data agar dapat digunakan untuk pengambilan keputusan, perencanaan dan kesimpulan dengan tepat dari sifat-sifat data tersebut.
- Populasi adalah keseluruhan objek yang akan diteliti.
- Sampel adalah sebagian dari keseluruhan populasi yang dianggap mewakili populasinya.

- Datum adalah keterangan yang diperoleh dari hasil pengamatan atau penelitian berupa angka.
- Data adalah kumpulan dari datum-datum.
- Data kuantitatif adalah data berupa bilangan (data diskrit/cacahan/hitungan misalnya jumlah anak dalam sebuah keluarga, data kontinu/ukuran misalnya luas tanah dan tinggi badan).

Konsep

- Penyajian data dalam bentuk diagram garis dan diagram batang.
- Diagram garis
- Diagram batang

Prinsip

- Membaca sajian data dalam bentuk diagram garis dan diagram batang.
- Mengidentifikasi tentang data-data.
- Mengelompokkan berbagai macam diagram dan tabel.
- Menyajikan data dalam bentuk diagram garis dan batang serta penafsirannya.

Prosedur

- Mengamati dan mengidentifikasi tentang data-data disekitar sekolah.
- Mengidentifikasi data-data yang dinyatakan dalam berbagai model.
- Mengelompokkan berbagai macam diagram dan tabel.
- Menyimak konsep tentang penyajian data.
- Penyajian data yang diberikan kedalam diagram batang dan diagram garis serta penafsirannya.

2. Materi Pembelajaran Remedial

- Bagi siswa yang sudah mencapai indikator pembelajaran, dapat melanjutkan kegiatan pengayaan. Pada kegiatan remedial guru ditantang untuk memberikan pemahaman kepada siswa yang

belum mencapai kompetensi dasar. Berikut ini alternatif cara untuk memberikan remedi:

1. Meminta siswa untuk mempelajari kembali bagian yang belum tuntas.
2. Meminta siswa untuk membuat rangkuman materi yang belum tuntas.
3. Meminta siswa untuk bertanya kepada teman yang sudah tuntas tentang materi yang belum tuntas.
4. Memberikan lembar kerja untuk dikerjakan oleh siswa yang belum tuntas.

3. Materi Pembelajaran Pengayaan

- Pengayaan biasanya diberikan segera setelah siswa diketahui telah mencapai KBM/KKM berdasarkan PH. Mereka yang telah mencapai KBM/KKM berdasarkan hasil PTS dan PAS umumnya tidak memberikan pengayaan biasanya hanya diberikan sekali, tidak berulang kali sebagaimana pembelajaran remedial. Pembelajaran pengayaan umumnya tidak diakhiri dengan penilaian.

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : *Discoveri Based Learning*
3. Metode : *Inquiry*

F. Media Pembelajaran

1. Leptop
2. Infocus
3. Media *Powtoon*
4. Internet

G. Sumber Belajar

1. Buku Matematika Siswa Kelas VIII/Kemendikbud, Edisi Revisi Jakarta: 2017

2. Buku Guru Matematika Kelas VIII/Kemendikbud, Edisi Revisi
Jakarta: 2017

H. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1 (2 x 45 Menit)

Tahap	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Waktu
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik merespon salam tanda bersyukur anugrah tuhan dan saling mendoakan. 2. Peserta didik merespon pertanyaan dari guru berhubungan dengan pembelajaran sebelumnya (tanya jawab). 3. Peserta didik menyimak kompetensi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. 4. Peserta didik mendiskusikan informasi dengan proaktif tentang keterkaitan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan. 5. Peserta didik menerima informasi tentang hal-hal yang akan dipelajari, metode dan media, langkah pembelajaran dan penilaian pembelajaran. 	<p>Religius</p> <p>Rasa ingin tahu</p>	10 Menit
Kegiatan Inti	<p>Inti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan informasi mengenai materi yang akan diajarkan. 2. Guru membimbing siswa menganalisis dan mengidentifikasi materi statistik 		

	<p>(pemusatan data) melalui media <i>powtoon</i>. Peserta didik mencatat hasil pengamatan.</p> <p>3. Peserta didik melakukan presentasi dan diskusi tentang hasil pengamatannya.</p> <p>4. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami.</p> <p>5. Guru menerangkan kembali kepada siswa yang belum memahami isi dari materi yang diajarkan.</p>	<p>Rasa ingin tahu</p> <p>Brfikir kritis</p>	<p>70 Menit</p>
<p>Kegiatan penutup</p>	<p>Kegiatan guru bersama peserta didik</p> <p>1. Membuat rangkuman/simpulan pelajaran.</p> <p>2. Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan.</p> <p>3. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.</p> <p>Kegiatan guru</p> <p>1. Melakukan penilaian</p> <p>2. Memberikan tugas kepada peserta didik terkait materi statistik (pemusatan data).</p> <p>3. Menyampaikan rencana pembelajaran yang akan dilakukan selanjutnya.</p> <p>4. Menutup kegiatan belajar mengajar</p>	<p>Kreativitas</p> <p>HOTS</p>	<p>10 Menit</p>

Pertemuan 2 (2x45 Menit)

Tahap	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Waktu
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam kemudian mengucapkan syukur atas anugerah Tuhan yang telah diberikan. 2. Guru memberikan pertanyaan terkait pembelajaran sebelumnya. 3. Guru menjelaskan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. 4. Guru memberikan informasi tentang hal-hal yang akan dipelajari, metode dan media, langkah pembelajaran. 	<p>Religius</p> <p>Rasa ingin tahu</p>	10 Menit
Kegiatan Inti	<p>Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagikan para siswa menjadi 5 kelompok, kemudian diberikan satu lembar yang berisikan soal materi statistik/pemusatan data (<i>mean</i>, median, dan modus). 2. Guru menanyakan video berbasis <i>powtoon</i> tentang <i>mean</i>, median, dan modus. 3. Guru memberikan pertanyaan terkait dengan media <i>powtoon</i> dan video yang telah ditanyakan. <p>Pramenulis</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan sebuah tema yang ditampilkan di proyektor. 2. Guru menyampaikan tugas siswa secara kelompok untuk menyelesaikan soal- 	<p>Literasi</p> <p>Kerjasama</p>	70 Menit

	<p>soal berdasarkan materi yang diajarkan.</p> <p>3. Guru menyampaikan kriteria penilaian di dalam proses menulis dan menyelesaikan soal-soal, dengan mempertimbangkan kolaborasi pemikiran siswa dalam satu kelompok.</p> <p>Penerapan</p> <p>1. Siswa mulai menulis jawaban secara jelas yang telah disusun bersama kelompoknya.</p> <p>2. Guru membimbing siswa untuk menulis jawaban dari tahap awal, tengah, hingga akhir.</p>	<p>Kreativitas</p> <p>Komunikasi</p>	
<p>Kegiatan Penutup</p>	<p>Kegiatan guru bersama peserta didik</p> <p>1. Guru memberikan kesimpulan pelajaran</p> <p>2. Guru memberikan refleksi tahap kegiatan yang sudah dilaksanakan.</p> <p>Kegiatan guru</p> <p>3. Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.</p> <p>4. Guru memberikan tugas untuk mempelajari materi statistik/ pemusatan data (<i>mean</i>, median, dan modus).</p>	<p>Kreativitas</p> <p>HOTS</p>	

I. Penilaian

1. Teknik Penilaian:

- a. Penilaian Sikap : Observasi/ pengamatan
- b. Penilaian Pengetahuan : Tes tertulis
- c. Penilaian Keterampilan : Hasil kerja/ praktik

2. Bentuk penilaian:

- a. Observasi : Lembar aktivitas pengamatan peserta didik
- b. Tes Tertulis : Lembar kerja peserta didik

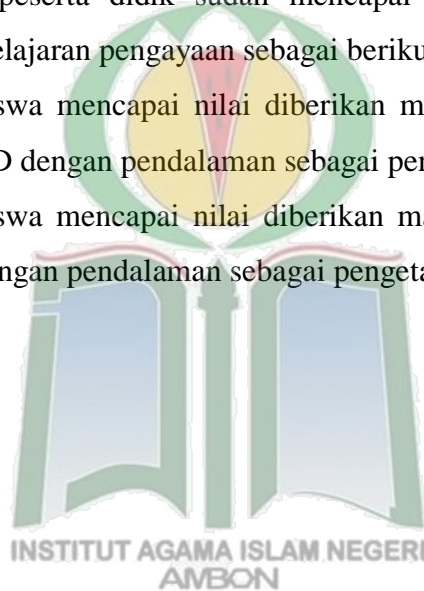
3. Remedial

- a. Pembelajaran remedial dilakukan bagi peserta didik yang capaian KDnya belum tuntas.
- b. Tahapan pembelajaran remedial dilaksanakan melalui remedial teaching (klasikal), atau tutor sebaya, atau digantikan dengan tugas.

4. Pengayaan

Bagi peserta didik sudah mencapai nilai ketuntasan diberikan pembelajaran pengayaan sebagai berikut:

- a. Siswa mencapai nilai diberikan materi masih dalam cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan.
- b. Siswa mencapai nilai diberikan materi melebihi cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan.



*Lampiran 2.***SOAL TES**

1. Data hasil belajar sekelompok siswa adalah sebagai berikut:

65, 70, 80, 90, 85, 60, 70, 80, 80, 50

Tentukanlah nilai mean, median dan modus!

Jawaban :

Urutkan data: 50, 60, 65, 70, 70, 80, 80, 80, 85, 90

- a. *Mean*

$$\begin{aligned} \text{Mean} &= \frac{50 + 60 + 65 + 70 + 70 + 80 + 80 + 80 + 85 + 90}{10} \\ &= \frac{730}{10} = 73 \end{aligned}$$

Jadi, nilai mean dari data diatas adalah 73

- b. *Median*

$$\begin{aligned} \text{Me} &= \frac{50, 60, 65, 70, 70, 80, 80, 80, 85, 90}{2} \\ \text{Me} &= \frac{70 + 80}{2} = 150/2 = 75 \end{aligned}$$

Jadi, nilai median dari data diatas adalah 75

- c. *Modus*

$$\text{Mo} = 80$$

Jadi, nilai yang paling sering muncul adalah 80

2. Data nilai ulangan Dina sebagai berikut:

60, 70, 60, 70, 60, 70, 80, 70

Tentukanlah nilai median dan modus dari data di atas.

Jawaban :

a. Median

Urutkan Data : 60, 60, 60, 70, 70, 70, 70, 80

$$\begin{aligned} \text{Me} &= \frac{70 + 70}{2} = \frac{140}{2} \\ &= 70 \end{aligned}$$

Jadi, nilai median dari data diatas adalah 70

b. Modus

Mo = 60, 60, 60, 70, 70, 70, 70, 80

Mo = 70

Jadi, nilai modusnya adalah 70

3. Tentukan *mean* dari harga sepatu-sepatu dibawah ini.



Jawab:

➤ *Mean*

$$\begin{aligned} &= \frac{(20+48+122+31+37+65+45+20) \times 10.000}{8} \\ &= \frac{388 \times 10.000}{8} = \frac{3.880.000}{8} = 485.000 \end{aligned}$$

Jadi, nilai rata-rata harga sepatu adalah Rp. 485.000

Lampiran 3

**KUISIONER PENELITIAN
PENILAIAN KUALITAS MEDIA PEMBELAJARAN POWTOON
UNTUK MATERI STATISTIK SMP**

Nama : Marlen. Tuhuteru
No. Absen : 1
Kelas : VIII B

Petunjuk Pengisian :

Berikanlah penilaian, kritik dan saran berdasarkan pendapat anda terhadap kualitas media pembelajaran yang telah disusun dan dikembangkan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skala penilaian dan menuliskan komentar pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan :

- 1 = sangat kurang baik/sangat kurang tepat/sangat kurang sesuai
2 = kurang baik/kurang tepat/kurang sesuai
3 = cukup baik/cukup tepat/cukup sesuai
4 = baik/tepat/sesuai
5 = sangat baik/sangat tepat/sangat sesuai

No.	Indicator Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Anda senang menggunakan media pembelajaran ini.					✓
2.	Tampilan media <i>powtoon</i> menarik perhatian.				✓	
3.	Video pembelajaran menarik perhatian sehingga tidak membosankan.					✓
4.	Video pembelajaran membangkitkan minat belajar.					✓
5.	Penggunaan animasi membantu untuk memahami materi statistik (pemusatan data)				✓	
6.	Materi yang disajikan dapat meningkatkan hasil belajar.				✓	
7.	Media pembelajaran bersifat interaktif sehingga memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri				✓	
8.	Materi ditampilkan dengan sederhana dan menarik					✓
9.	Pemaparan materi sesuai dan dipahami					✓
10.	Media pembelajaran <i>powtoon</i> membantu siswa dalam memahami materi statistik (pemusatan					✓

Lampiran 4.

LEMBAR PENILAIAN UNTUK AHLI MEDIA

Nama Validator : YUW HATIWI

Instansi : PEM DAT BTK IAIN ANSON

Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda check (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kesesuaian kualitas media pembelajaran.
- Gunakan indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian.
Nilai SB = Sangat Baik, B = Baik, K = Kurang, SK = Sangat Kurang.
- Berilah saran terkait hal-hal yang menjadi kekurangan Media Pembelajaran *Proton* Berbasis *Inquiry* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Statistik (Pemusatan Data).

No.	Aspek	INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI ANSON	Nilai				Saran
			SB	B	K	SK	
1.	Pewarnaan	1. Kombinasi warna menarik		✓			
		2. Kesesuaian dari penyajian gambar dan materi yang dibahas		✓			
2.	Pemakaian kata dan bahasa	3. Menggunakan bahasa Indonesia yang sesuai dengan Ejaan Yang	✓				

		Disempurnakan (EYD)					
		4. Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa	✓				
		5. Kesantunan penggunaan bahasa	✓				
		6. Ketepatan dialog/teks dengan cerita/materi	✓				
3.	Tampilan pada layar	7. Desain gambar memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat belajar	✓				
		8. Tipe huruf yang digunakan terlihat jelas dan terbaca	✓				
		9. Kesesuaian gambar dengan background	✓				
4.	Penyajian	10. Penyajian media <i>powerpoint</i> mendukung siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran	✓				
		11. Penyajian media <i>powtoon</i> secara runtut	✓	✓			

		12. Penyajian gambar menarik		✓			
5.	Animation dan suara	13. Animasi/video berhubungan dengan materi	✓				
		14. Suara video yang digunakan jelas					Buat ke suara
		15. Anatar animasi/video dengan suara sesuai					

Kesimpulan :

Layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran di SMP tanpa revisi	
Layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran di SMP dengan revisi sesuai saran	✓
Tidak layak digunakan dalam pembelajaran di SMP	

Kritik dan Saran Mengenai Media Pembelajaran Powtoon :


16. Sama

..... INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
..... AMBON

Ambon,

2021

Penilai


Yuli HASTUTI
(.....)

*Lampiran 5.***Uji Independent Sampel t-test**

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar statistik	Kelas A	20	59.5000	11.57356	2.58793
	Kelas B	18	76.6667	10.43185	2.45881

Independent Samples Test				
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means
		F	Sig.	t
Hasil Belajar statistik	Equal variances assumed	.066	.798	-4.782
	Equal variances not assumed			-4.809

Independent Samples Test				
		t-test for Equality of Means		
		df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Hasil Belajar statistik	Equal variances assumed	36	.000	-17.16667
	Equal variances not assumed	35.999	.000	-17.16667

Independent Samples Test				
		t-test for Equality of Means		
		Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
			Lower	Upper
Hasil Belajar statistik	Equal variances assumed	3.58979	-24.44709	-9.88624
	Equal variances not assumed	3.56975	-24.40646	-9.92687

Lampiran 6.

**DAFTAR NILAI SISWA
KELAS VIII A SMP N. 10 HUAMUAL BELAKANG**

NO	NAMA SISWA	NILAI		KETERANGAN
		TAHAP I	TAHAP II	
1.	Ani Husemahu	50	50	TL
2.	Aldi Tamalene	30	80	L
3.	Farel Titalouw	35	35	TL
4.	Marsel Kuhuela	50	50	TL
5.	Kirana Tamalene	40	70	L
6.	Mirna Yanti Tuhuteru	55	55	TL
7.	Nurhayati Mulihatu	45	50	TL
8.	Ria Latulette	65	65	TL
9.	Rustam Hitimala	50	80	L
10.	Rustila Palirone	65	65	TL
11.	Rustamin Tuhuteru	60	60	TL
12.	Savira Mulihatu	50	50	TL
13.	Silvia Musapelalan	60	60	TL
14.	Wabulan Tuhuteru	40	70	L
15.	Waningtika Sombalatu	40	60	TL
16.	Yanda Sombalatu	45	75	L
17.	Ondang Poipessy	50	50	L
18.	Sutrian Sombalatu	30	50	TL
19.	Abu Sehe Mulihatu	25	55	TL
20.	Ona Tuhuteru	25	60	TL

Keterangan : KELAS KONTROL

DAFTAR NILAI SISWA
KELAS VIII B SMP N. 10 HUAMUAL BELAKANG

NO	NAMA SISWA	NILAI		KETERANGAN
		TAHAP I	TAHAP II	
1.	Aldo Titalouw	50	95	L
2.	Antoni Hendri Titalouw	30	75	L
3.	Ardilandi Palirone	60	80	L
4.	Arnindi Tamalene	60	80	L
5.	Amirudin Sahitumbi	25	70	L
6.	Dominggus Pesirahu	40	60	L
7.	Fadelman Tuhuteru	70	95	L
8.	Marlen Tuhuteru	50	65	TL
9.	Minsan Palirone	65	90	L
10.	Mujalim Tuhuteru	55	70	L
11.	Lukman H. Sombalatu	45	75	L
12.	Johani Pesirahu	50	75	L
13.	Risman Tuhuteru	60	85	L
14.	Saharul Palirone	25	65	TL
15.	Saripa Nanilette	40	85	L
16.	Siti Rika Tamalene	40	65	TL
17.	Pandy Sahitumbi	20	80	L
18.	Dina Mulihatu	55	70	L

Keterangan : KELAS EKSPERIMEN

Lampiran 7.

Hasil Kerja Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas Kontrol (Kelas A)

No: _____ Date: _____

Nama : Nurhayati Mulihat
Kelas : VIII A

Saal: _____

Tentukan nilai Mean, Median, dan Modus dari data berikut!
65, 70, 80, 90, 85, 60, 70, 80, 80, 50

Jawab:

a. Mean

$$\text{Mean} = \frac{65 + 70 + 80 + 90 + 85 + 60 + 70 + 80 + 80 + 50}{10} = \frac{730}{10} = 73$$

b. Median

Urutkan data: 50, 60, 65, 70, 70, 80, 80, 80, 85, 90

$$\frac{70 + 80}{2} = \frac{150}{2} = 75$$

c. Modus

Modus = 80

2. Data nilai ulangan Dina sebagai berikut.
60, 70, 80, 60, 70, 60, 70, 80, 70

Tentukanlah nilai Median dan Modus dari data diatas!

Kelas Eksperimen (Kelas B)

No

Nama : Fadelman

Kelas : VIII B

tentukan nilai Mean, Median, dan Modus dari data berikut !

65, 70, 80, 90, 85, 60, 70, 80, 80, 50.

Jawab:

Urutkan data : 50, 60, 65, 70, 70, 80, 80, 80, 85, 90

a. Mean

$$\text{Mean} = \frac{50 + 60 + 65 + 70 + 70 + 80 + 80 + 80 + 85 + 90}{10}$$

$$= \frac{730}{10} = 73$$

Jadi nilai Mean dari data di atas 73

b. Median

Me = 50, 60, 65, 70, 70, 80, 80, 80, 85, 90

$$\text{Me} = \frac{70 + 80}{2} = \frac{150}{2} = 75$$

Jadi nilai Median dari data adalah 75

c. Modus

Mo = 80

Jadi nilai modus adalah 80

= 95

Lampiran 8.

Media Pembelajaran Powtoon



STATISTIK

Statistik adalah ukuran data yang di peroleh dari sampel.

Pemusatan Data

1. Mean
2. Median
3. Modus

CREATED USING
POWTOON

1. Mean

Mean atau nilai rata-rata adalah salah satu ukuran pemusatan data yang di peroleh dengan menjumlahkan semua bilangan pada data, kemudian membaginya dengan banyaknya data

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI

Rumus: Mean = $\frac{\text{jumlah semua data}}{\text{banyak data}}$

CREATED USING
POWTOON

2. Median

Median adalah nilai tengah dari data yang di urutkan

Rumus : Median = $\frac{\text{jumlah dua nilai tengah}}{2}$



CREATED USING POWTOON

3. Modus

Modus adalah nilai yang sering muncul

Rumus: Modus = Nilai yang paling sering muncul



CREATED USING POWTOON

contoh soal :
tentukanlah nilai mean,
median dan modus pada data
di bawah ini.

160 164 164 164 164 165 166 166 167 168





CREATED USING
POWTOON

jawab

1. Mean = $\frac{160+164+164+164+164+165+166+166+167+168}{10}$
 $= \frac{1648}{10} = 164,8$

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
jadi, nilai mean nya adalah 164,8



CREATED USING
POWTOON

2. Median

$$\text{Median} = \frac{164+165}{2}$$
$$= 164,5$$

jadi, nilai median adalah 164,5

3. Modus

$$\text{Modus} = 164$$

jadi, nilai modus adalah 164



CREATED USING
POWTOON

**Sekian
&
Terima Kasih**



INSPIRASI ISKOR SERI
AMBON

CREATED USING
POWTOON

*Lampiran 9.***Hasil Dokumentasi Penelitian**

Gambar : proses belajar mengajar (Kelas Kontrol)



Gambar : Tes Akhir (Kelas Kontrol)



Gambar : Berdo'a sebelum proses belajar mengajar (Kelas Eksperimen)



Gambar: penerapan media *Powtoon* berbasis *Inquiry*

Lampiran 10.

Surat Izin Penelitian


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI AMBON
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
 Jl. Tarmizi Taher Kebun Cengkeh Batu Merah Atas Ambon 97128
 Telp. (0911) 3823811 Website : www.ftk.iainambon.ac.id Email: tarbiyah.ambon@gmail.com

Nomor : B- 423/In.09/4/4-a/PP.00.9/04/2021 28 April 2021
 Lamp : -
 Perihal : Izin Penelitian

Yth. Bupati Seram Bagian Barat
u.p. Kepala Kesbang dan Linmas
Kabupaten Seram Bagian Barat
di
Piru

Assalamu 'alaikum wr.wb.

Sehubungan dengan penyusunan skripsi "Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Inquiry terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Statistik Sekolah Menengah Pertama (SMP)" oleh

N a m a : Saharim Salasela
 N I M : 160303099
 Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
 Jurusan : Pendidikan Matematika
 Semester : X (Sepuluh)

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
AMBON

kami menyampaikan permohonan izin penelitian atas nama mahasiswa yang bersangkutan di SMP Negeri 10 Kecamatan Huamual Belakang Kabupaten Seram Bagian Barat terhitung mulai tanggal 04 Mei s.d. 04 Juni 2021.

Demikian surat kami, atas bantuan dan perkenannya disampaikan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum wr.wb.

Dekan,

Dr. Ridhwan Latuapo, M.Pd.I

Tembusan:

1. Rektor IAIN Ambon;
2. Kepala Dinas Dikpora Kab. Seram Bagian Barat di Piru;
3. Kepala UPTD Kec. Huamual Belakang Kab. Seram Bagian Barat
4. Kepala SMP Negeri 10 Kecamatan Huamual Belakang Kabupaten Seram Bagian Barat;
5. Ketua Program Studi Pendidikan Matematika;
6. Yang bersangkutan untuk diketahui.

Lampiran 11.

Surat Balasan Penelitian Kesbangpol

**PEMERINTAH KABUPATEN SERAM BAGIAN BARAT**
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jln. J. F. Pattileihalat Nomor:..... Telepon: Fax: - Piru

SURAT IZIN PENELITIAN
NO: 070/198/BKBPV/2021

DASAR : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri RI Nomor : 3 tahun 2018 tentang Tentang Penerbitan Rekomendasi Penelitian.
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011 tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah
3. Surat Keputusan Menteri Dalam Negeri nomor : SD 6/2/12 Tanggal 05 Juli 1972 Tentang Riset dan Survey diwajibkan melaporkan diri kepada Gubernur Kepala Daerah atau Pejabat yang di tunjuk.

MEMBACA : Surat Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ambon Nomor : B-423/in.09/4/4-a/PP.00.9/04/2021 Tanggal 28 April 2021
Perihal : Izin Penelitian

PERTIMBANGAN : Bahwa dengan dasar tersebut kami tidak berkeberatan untuk memberikan izin
Kepada :

a. Nama : **SAHARIM SALASELA**
b. Identitas : Mahasiswa Prodi. Pendidikan Matematika IAIN Ambon
c. NIM : 160303099.
d. Untuk : 1. Melakukan Penelitian dalam rangka penulisan skripsi dengan judul :

"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWTOON BERBASIS INQUIRY TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI STATISTIK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP)."

2. Lokasi Penelitian : SMP Negeri 10 Kecamatan Huamuai Belakang, Kabupaten Seram Bagian Barat.
3. Waktu/Lama Penelitian : 17 Mei 2021 s/d 17 Juni 2021.
4. Anggota : -
5. Bidang Penelitian : Pendidikan Matematika.
6. Status Penelitian : Baru.

Sehubungan dengan maksud tersebut diatas, maka dalam pelaksanaannya agar memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- Melaporkan kepada instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk yang diperlukan
- Mentaati semua ketentuan / peraturan yang berlaku
- Surat izin ini hanya berlaku untuk kegiatan Penelitian
- Tidak menyimpang dari maksud yang diajukan serta tidak keluar dari lokasi penelitian
- Memperhatikan keamanan dan ketertiban umum selama pelaksanaan kegiatan berlangsung
- Memperhatikan dan mentaati budaya dan adat istiadat setempat
- Menyampaikan 1(satu) Eks. Hasil Penelitian kepada Bupati Cq. Kepala Badan Kesbang Pol Kabupaten Seram Bagian Barat
- Surat izin ini berlaku sampai dengan tanggal 17 Juni 2021 Serta dicabut apabila terdapat penyimpangan / pelanggaran dari ketentuan tersebut

Demikian surat izin ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

DIKELUARKAN DI : PIRU
PADA TANGGAL : 17 Mei 2021

KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Ub
KASUBID KEWASPADAAN NASIONAL DAN PRANATA SOSIAL


NAVIA N. PATTY, S.STP.M.Si
Penata Muda Tk.I
NIP. 19900220 201010 2 002

TEMBUSAN : Diampikan Kepada Yth
1. Bupati Seram Bagian Barat di Piru (sebagai laporan);
2. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Ambon di Ambon;
3. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kab. Sbb di Piru;
4. Kepala SMP Negeri 10 Huamuai Belakang di Buano;
5. Yang Bersangkutan di Tempat;
6. Anip.

*Lampiran 12.***Surat Balasan Penelitian Dari Sekolah SMPN 10 Huamual Belakang**

	PEMERINTAH KABUPATEN SERAM BAGIAN BARAT DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA SMP NEGERI 10 HUAMUAL BELAKANG	
<i>Jl. Era Ampa, Buano Utara, Kode Pos: 87564, Telp:</i>		
Nomor	: /B/KEPSEK/04/VI/2021	Buano Utara, 04 Juni 2021
Lamp.	:	
Perihal	: Keterangan Penelitian	
<p>Yth. Bupati Seram Bagian Barat u.p Kepala Kesbang Dan Linmas Kabupaten Seram Bagian Barat di Piru</p>		
<p><i>Assalamu'alaikum wr.wb.</i></p> <p>Sehubungan dengan penyusunan skripsi "Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Inquiry Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Statistik Sekolah Menengah Pertama" oleh:</p>		
Nama	: Saharim Salaseta	
NIM	: 160303099	
Fakultas	: Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan	
Jurusan	: Pendidikan Matematika	
Semester	: X (Sepuluh)	
<p>Kami menyampaikan bahwa telah usai melaksanakan tugas penelitian atas nama mahasiswa yang bersangkutan di SMP Negeri 10 Huamual Belakang Kabupaten Seram Bagian Barat terhitung mulai dari tanggal 04 mei s.d. 04 juni 2021.</p> <p>Demikian surat kami, atas perhatian dan perkenannya disampaikan terima kasih.</p> <p style="text-align: center;">INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI AMBON</p> <p style="text-align: center;"><i>Wassalamu'alaikum wr.wb.</i></p>		
<p>Mengetahui,</p> <p style="text-align: center;">Kepala Sekolah</p> <p style="text-align: center;"> Hasmin Tuhuteru, S.Pd NIP:197210052006041032</p>		
<p>TEMBUSAN :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bupati Seram Bagian Barat di Piru (Sebagai Laporan); 2. Dekan Fak. Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan IAIN Ambon; 3. Kepala Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan Kab.SBB di Piru; 4. Kepala SMP Negeri 10 Huamual Belakang; 5. Yang Bersangkutan di Tempat; 6. Arsip; 		