

**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)**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh
SULFIANI
NIM 105311102820

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
AGUSTUS 2024**



LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : **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)**

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : **SULFIANI**
NIM : **105311102820**
Program Studi : **Teknologi Pendidikan**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah di periksa dan teliti ulang, maka Skripsi ini dinyatakan telah memenuhi persyaratan untuk diujikan di hadapan Tim Penguji ujian Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, Juni 2024

Disetujui Oleh,

Pembimbing I,

Dr. Irmawati Thahir, S.T., M.Pd

Pembimbing II,

Dr. Aco Karumpa, M.Pd

Diketahui,

Dekan FKIP Unismuh Makassar



Dr. Idris, S.Pd., Ph.D
NBM. 951 576

Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan



Dr. Muhammad Nawir, M.Pd
NBM. 991 323



Terakreditasi Institusi



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : **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)**

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : **SULFIANI**
NIM : **105311102820**
Program Studi : **Teknologi Pendidikan**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah di periksa dan teliti ulang, maka Skripsi ini dinyatakan telah memenuhi persyaratan untuk diujikan di hadapan Tim Penguji ujian Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, Juni 2024

Disetujui Oleh,

Pembimbing I,

Dr. Irmawati Thahir, S.T., M.Pd

Pembimbing II,

Dr. Aco Karumpa, M.Pd

Diketahui,

Dekan FKIP Unismuh Makassar



Erwin Asbi, M.Pd, Ph.D
NBM. 954.576

Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan



Dr. Muhammad Nawir, M.Pd
NBM. 991 323



Terakreditasi Institusi



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **SULFIANI**

Nim : 105311102820

Jurusan : Teknologi Pendidikan

JudulSkripsi : **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)**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Juni 2024

Yang Membuat Pernyataan


SULFIANI



Terakreditasi Institusi



SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : **SULFIANI**
Nim : **105311102820**
Jurusan : **Teknologi Pendidikan**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

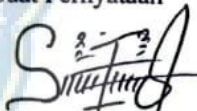
Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2,3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Juni 2024

Yang Membuat Pernyataan


SULFIANI



Terakreditasi Institusi

MOTTO

“Allah tidak mengatakan hidup ini mudah. Tetapi Allah berjanji, bahwa sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.”

(QS. Al-Insyirah : 5-6)

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”.

(QS. Al-Baqarah :286)

“Selalu ada harapan bagi mereka yang selalu berdoa. Selalu ada jalan bagi mereka yang selalu berusaha.”

–Sulfiani

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT yang selalu memberikan petunjuk sehingga semuanya dimudahkan dan dilancarkan. Karya ini saya persembahkan sebagai tanda bukti sayang dan cinta yang tiada terhingga kepada Kedua Orang Tua tercinta Bapak Abdul.Rauf (Laufe) dan teristimewa Ibu Masati yang telah melahirkan, merawat, membimbing, dan melindungi dengan tulus serta penuh keikhlasan, mencurahkan segala kasih sayang dan cintanya, serta yang senantiasa mendoakan, dan memberikan semangat dan dukungan sepenuh hati.

Karya ini juga saya persembahkan kepada kakak, adik, keponakan dan sahabat saya berkat doa dan dukungan mereka yang selalu ada sehingga memotivasi untuk tidak pernah putus asa, serta bapak dan ibu pembimbing yang selalu membimbing dalam penulisan karya ini, tak lupa pula dipersembahkan kepada diri sendiri, terima kasih telah bertahan sejauh ini, dan tidak pernah berhenti berusaha dan berdoa untuk menyelesaikan skripsi ini.

ABSTRAK

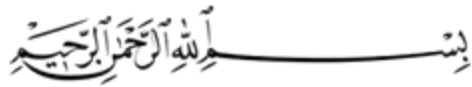
Sulfiani, 2024. *Pengaruh Media Audio Visual Powtoon Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari Self-Efficacy Pada Siswa SMP (Studi Pada Materi Matematika Kelas VIII SMP Negeri 2 Sungguminasa).* Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Dr. Irmawati Thahir dan Pembimbing II Dr. Aco Karumpa.

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 statistic 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 H_1 diterima dan H_0 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.

KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan pertolongan-Nya, sehingga dengan izin-Nya penulis memiliki kesempatan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “**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)**”. Salam dan salawat juga senantiasa kita haturkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW sebagai suri tauladan untuk semua ummat-Nya.

Selesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat dan cinta mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya serta penghargaan yang setinggi-tingginya kepada orang tua dan keluarga tercinta atas segala doa dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis, semoga Allah SWT membalasnya dengan yang lebih baik.

Tidak lupa penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada Ibu Dr. Irmawati Thahir, S.T., M.Pd Pembimbing I dan Bapak Dr. Aco Karumpa M.Pd Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu, pikiran serta kesabaran dalam membimbing penulis sehingga skripsi ini dapat selesai. Serta tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Ir. Abd. Rakhim Nanda, ST., MT., IPU., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Erwin Akib, M. Pd., Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Dr.

Muhammad Nawir, M. Pd. Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan. Nasir, S.Pd.,M.Pd. Sekretaris Program Studi Teknologi Pendidikan.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada teman-teman seperjuangan yang telah memberikan dukungan dan semangat serta motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini. Pihak-pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu atas bantuan doa serta dukungannya dalam menyusun skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu saran dan kritik yang dapat menyempurnakan skripsi ini sangat penulis harapkan. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan Teknologi Pendidikan pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Makassar, 09 Agustus 2024

Penulis

DAFTAR ISI

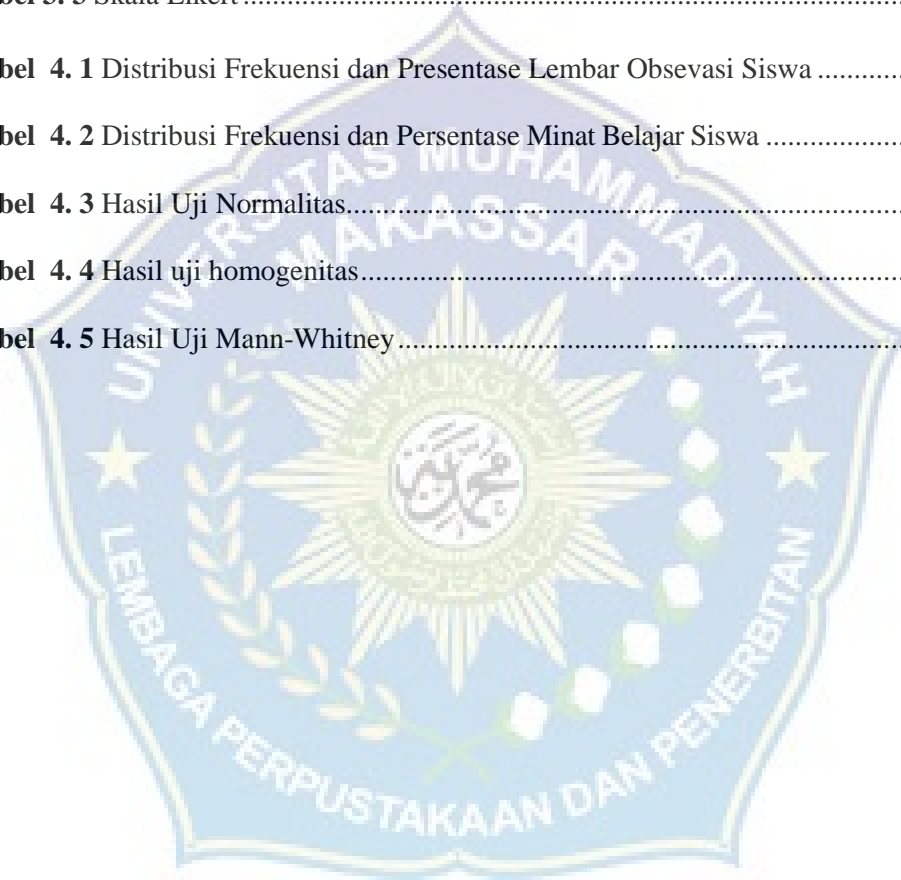
HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERJANJIAN	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS	7
A. Kajian Teori	7
B. Kerangka Pikir.....	27
C. Hasil Penelitian Relevan.....	30
D. Hipotesis Penelitian.....	32
BAB III METODE PENELITIAN.....	33
A. Jenis Penelitian.....	33
B. Lokasi Penelitian.....	33
C. Populasi Dan Sampel Penelitian	33
D. Desain Penelitian.....	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAAN	48
A. Hasil Penelitian	48
B. Pembahasan.....	56

BAB V SIMPULAN DAN SARAN	61
A. Simpuln	61
B. Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	62



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah	21
Tabel 3. 1 Keadaan Populasi	34
Tabel 3. 2 Tahap Pelaksanaan	40
Tabel 3. 3 Skala Likert	44
Tabel 4. 1 Distribusi Frekuensi dan Presentase Lembar Obsevasi Siswa	49
Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi dan Persentase Minat Belajar Siswa	51
Tabel 4. 3 Hasil Uji Normalitas.....	53
Tabel 4. 4 Hasil uji homogenitas.....	54
Tabel 4. 5 Hasil Uji Mann-Whitney.....	55



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Halaman <i>Home Audio Visual Powtoon</i>	13
Gambar 2. 2 Halaman <i>Sign Up</i>	14
Gambar 2. 3 Tampilan <i>Template</i>	15
Gambar 2. 4 Hasil Presentasi.....	15
Gambar 2. 5 Bagan Kerangka Berfikir.....	29
Gambar 3. 1 Desain Penelitian.....	37
Gambar 4. 1 Distribusi Hasil Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari <i>Self-Efficacy</i> Siswa Pada Kelas Kontrol	50
Gambar 4. 2 Diagram Distribusi Frekuensi Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau dari <i>Self-Efficacy</i> Siswa	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Persuratan	67
Lampiran B Instrumen Penelitian	73
Lampiran C Data Hasil Penelitian.....	83
Lampiran D Dokumentasi.....	105



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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 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.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengetahui Pengaruh Media *Audio Visual Powtoon* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari *Self- Efficacy* Pada Siswa. Oleh karena itu, **mengambil judul 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).**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah adalah : Apakah Media *Audio Visual Powtoon* berpengaruh terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari *Self-eficacy* Pada Siswa SMP (Studi Pada Materi Matematika Kelas VIII SMP Negeri 2 Sungguminasa)?

C. Tujuan Penelitian

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).

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis. Berikut ini akan di uraikan manfaat penelitian secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diperoleh dari penelitian ini adalah dapat menambah wawasan mengenai penggunaan media pembelajaran *Audio Visual Powtoon*. Manfaat ini akan didapatkan dengan menerapkan media *Audio Visual Powtoon* dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat menambah pengalaman dan membantu siswa untuk lebih memahami mata pelajaran Matematika karena dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik siswa akan lebih bersemangat untuk mengikuti mata pelajaran tersebut.

b. Bagi Guru

Penelitian ini sebagai media alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif dengan media pembelajaran *Audio Visual Powtoon* ini.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini sebagai bahan acuan dalam upaya peningkatan kualitas pengelolaan pengajaran SMP Negeri 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa.

d. Bagi Peneliti

Sebagai suatu pengalaman berharga dan menambah pengetahuan bagaimana menerapkan media pembelajaran *Audio Visual Powtoon* secara efektif dan efisien. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai referensi oleh penelitian lain.

BAB II

KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Yaumi. (2018 : 5) Medium (Jamak: Media) berasal dari bahasa latin yang berarti antara atau perantara, atau sesuatu yang bisa menghubungkan informasi. Sementara itu Gerlach dan Ely dalam Aryad (2011 : 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Association of Education and Communication Technology (AECT) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Disamping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator, dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar, yaitu siswa dan isi pelajaran. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran.

Berdasarkan definisi yang telah dijabarkan diatas, yang dimaksud dengan media adalah alat perantara dari pengirim pesan ke penerima pesan.

Pengertian belajar menurut Hamzah Pagarra. (2022 : 17) Belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya untuk merubah perilakunya. Dengan demikian, hasil dari kegiatan belajar adalah berupa perubahan perilaku yang relatif permanen pada diri orang yang belajar. Thursan Hakim (2005 : 1) mengatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan didalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan lain-lain kemampuan.

Berdasarkan definisi yang telah dijabarkan diatas, yang dimaksud dengan belajar adalah usaha yang dilakukan untuk mengetahui sesuatu dan proses perubahan didalam kepribadian manusia.

Pengertian media pembelajaran menurut Kustandi & Darmawan (2020 : 5-7) Media pembelajaran merupakan cara untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Karena ada banyak jenis media, guru harus berusaha memilihnya dengan hati-hati agar dapat digunakan dengan benar. Dalam kegiatan pembelajaran dan pendidikan, penggunaan kata media pembelajaran sering diganti dengan konsep-konsep seperti materi pendidikan, komunikasi *audio visual*, alat bantu pendidikan visual, alat peraga dan alat penjelas. Hamzah Pagarra. (2022 : 17) Media pembelajaran adalah segala peralatan yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif. Yaumi (2018 : 7) media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara

terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik yang dimaksud mencakup benda asli, bahan cetak, *visual*, *audio*, *audio-visual*, *multimedia*, dan *web*. Peralatan tersebut harus dirancang dan dikembangkan secara sengaja agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Peralatan tersebut harus dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan memfasilitasi peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan definisi yang telah dijabarkan diatas, yang dimaksud dengan media pembelajaran merupakan media atau peralatan yang dirancang untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Peralatan fisik yang dimaksud mencakup benda asli, bahan cetak, *visual*, *audio*, *audio-visual*, *multimedia*, dan *web*.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran menurut Kustandi & Darmawan (2020 : 16) tugas media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah:

- 1) Memperjelas penyampaian pesan agar tidak bertele-tele,
- 2) Melampaui batasan ruang, waktu dan daya indera,
- 3) Menghilangkan kepasifan dari subjek, dan
- 4) Menciptakan motivasi bagi subjek.

Fungsi media pembelajaran menurut Levie & Lentz Arsyad, (2017:20) ada 4 fungsi media pembelajaran yaitu:

- 1) Fungsi atensi, yaitu media *visual* yang merupakan inti dan menarik serta mengarahkan perhatian siswa untuk fokus pada aspek pembelajaran yang

berkaitan dengan makna *visual* yang ditampilkan atau terkandung dalam teks materi pembelajaran.

- 2) Fungsi afektif, atau sumber daya *visual* yang dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa saat belajar atau membaca teks yang bergambar.
- 3) Fungsi kognitif, yaitu media *visual* dapat dilihat pada temuan penelitian yang menunjukkan bahwa simbol atau gambar *visual* memudahkan tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi pemerataan persepapat menyampaikan pemikiran masing-masing siswa sehingga memiliki kesamaan pandangan terhadap informasi yang disampaikan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan fungsi media pembelajaran dapat membantu dan memudahkan siswa serta guru dalam proses pembelajaran, menghasilkan pengalaman yang lebih nyata (abstrak menjadi konkret), menarik perhatian dan kemampuan pemecahan masalah siswa dan dapat membangkitkan kemampuan untuk mempelajari dan membandingkan teori dan kenyataan.

2. Media Audio Visual

a. Pengertian

Media *audio visual* dapat dimaknai sebagai alat yang bisa menampilkan gambar dan memunculkan suara. Beberapa Contoh yang termasuk media ini adalah film bersuara, televisi dan video (Prasetya, 2016:18). Media *audio visual* bisa diartikan juga sebagai jenis suatu media yang memuat unsur gambar dan juga

memuat unsur suara yang bisa didengar, misalnya slide suara, film, rekaman video, dan lainnya (Sundayana, 2015:14).

Pembelajaran menggunakan media *audio visual* merupakan cara menerima dan pemanfaatan materi yang dilakukan melalui penglihatan dan pendengaran yang mayoritas tidak menggantungkan pada simbol yang serupa atau pemahaman kata (Arsyad, 2013:32). Media pembelajaran *audio visual* adalah satu dari berbagai macam media yang memunculkan unsur suara dan gambar secara terintegrasi pada saat menyampaikan informasi atau pesan (Wati, 2016:5).

Media *audio visual* dianggap sebagai sebuah media yang memiliki kemampuan yang menarik dan lebih baik (Wati, 2016:54). Penggunaan media *audio visual* yang menarik dan memiliki kemampuan lebih baik bisa memotivasi dan membangkitkan minat siswa untuk menjalani proses belajar mengajar lebih fokus dan lebih rajin belajar sehingga kegiatan belajar dapat lebih efektif.

Bersumber dari uraian para ahli jadi media *audio visual* bisa disimpulkan bahwa sebagai media yang menggabungkan unsur gambar sekaligus suara dalam satu unit media yang membantu menyampaikan penjelasan dari pengajar kepada peserta didik untuk mencapai indikator. Dimana media ini menekankan pada kedua indra yaitu indra pendengaran dan indra penglihatan.

b. Kelebihan dan Kekurangan

Setiap media memiliki beberapa kekurangan dan kelebihan dalam pembelajaran, hal ini juga berlaku untuk media *audio visual*. Adapun kekurangan dan kelebihan media *audio visual* yaitu:

1) Kekurangan

- a) Informasi yang searah, hal ini bisa diatasi dengan pemberian umpan balik dengan tanya jawab.
- b) Kurang detail menampilkan bagian dari objek, hal ini bisa diatasi dengan penjelasan.
- c) Harga alat yang cenderung mahal dan begitu kompleks.

2) Kelebihan

- a) Menarik.
- b) Informasi diperoleh langsung dari narasumber.
- c) Dapat disaksikan lebih dari sekali dan lebih hemat waktu.
- d) Kendali volume suara dan kejernihan gambar berada dalam arahan guru

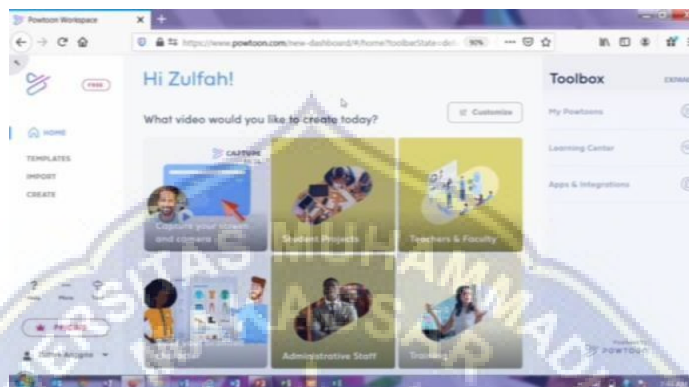
Berdasarkan kekurangan dan kelebihan media *Audio Visual*, dapat disimpulkan bahwa penting bagi pendidik untuk memahami cara mengatasi kekurangan media *audio visual* dan memaksimalkan kelebihannya. Dengan pendekatan yang tepat, integrasi media ini dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan relevan bagi siswa.

3. Media *Audio Visual Powtoon*

a. Pengertian *Audio Visual Powtoon*

Audio Visual Powtoon merupakan aplikasi *web online* yang dapat digunakan untuk membuat presentasi dengan fitur animasi yang sangat menarik, diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, efek transisi yang jelas dan pengaturan *time line* yang sangat sederhana. Hampir semua fitur dapat diakses dalam satu layar, yang membuat *Audio Visual Powtoon* mudah digunakan dalam proses pembuatan sebuah paparan Zulfah Anggita (2020:48). Aplikasi

Audio Visual Powtoon dapat diakses oleh siapapun termasuk guru maupun siswa didik (Kholilurrohmi, 2017). Selain itu, untuk membuat video animasinya juga terbilang cukup mudah karena fitur-fitur yang tersedia cukup lengkap.



Gambar 2. 1 Halaman *Home Audio Visual Powtoon*

Aplikasi *Audio Visual Powtoon* memiliki banyak fitur menarik di dalamnya seperti jika kita ingin membuat sebuah presentasi dengan menggunakan *Audio Visual Powtoon*, kita dapat membuatnya dengan bentuk slide atau film efek teks, dan dapat menambahkan gambar, karakter, animasi, properti, penanda, bentuk, transisi, latar belakang, dan banyak gaya lainnya yang dapat membuat tayangan slide benar-benar unik. Terdapat pula fitur menu gaya khusus yang dapat digunakan untuk membuat kartu ucapan untuk *Thanks giving*, *Halloween*, dan Hari *Valentine*. Kemudian terdapat beberapa templat yang sudah disediakan dan siap pakai di *Audio Visual Powtoon* (Zulfah Anggita, 2020 : 48).

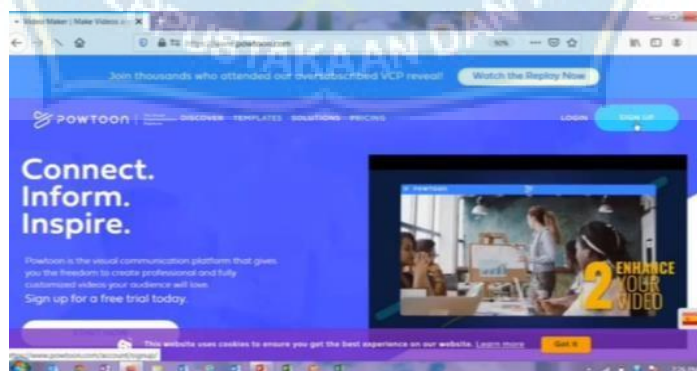
Bagi pendidik atau guru-guru zaman sekarang, aplikasi *Audio Visual Powtoon* dapat digunakan sebagai sumber belajar mengajar. Sebab, jika menggunakan atau memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar saja, akan menemui beberapa kendala dalam proses pembelajaran, seperti waktu yang

terbatas. Oleh karena itu, maka diperlukan metode alternatif yang tidak memakan banyak waktu, contohnya menayangkan video kepada siswa melalui layar proyektor. Dengan cara ini kendala yang dihadapi saat menggunakan sumber belajar di lingkungan sekitar dapat diatasi dengan mudah. Di samping itu, *Audio Visual Powtoon* juga mampu membuat siswa lebih mudah memahami materi yang ingin disampaikan oleh guru karena materi terlihat lebih menarik (Qurrotaini et al., 2020). Hal-hal tersebut terlihat bahwa aplikasi *Audio Visual Powtoon* efektif digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah ditinjau dari *Self-Efficacy* siswa dalam proses pembelajaran.

b. Langkah-Langkah

Adapun langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi *Audio Visual Powtoon* menurut (Zulfah Anggita, 2020 : 49), yaitu sebagai berikut:

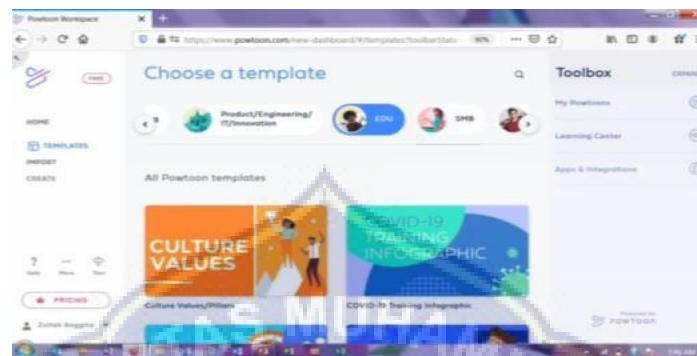
- 1) Masuk ke Google, kemudian ketik *Audio Visual Powtoon* di kolom search, lalu pilih yang www.Audio Visual Powtoon.com
- 2) Setelah muncul halaman awal *Audio Visual Powtoon* seperti gambar di bawah ini



Gambar 2. 2 Halaman *Sign Up*

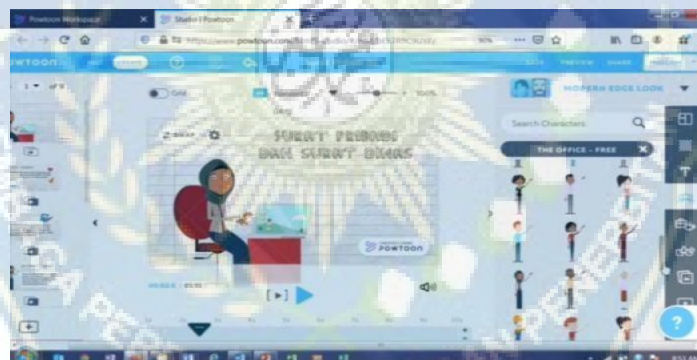
Dengan mengklik sign up apabila belum mempunyai akun, sedangkan yang sudah mempunyai akun dapat mengklik login.

- 3) Setelah berhasil masuk ke aplikasi *Audio Visual Powtoon*, kalian dapat memilih templat yang free dan cocok dengan video animasi yang akan kalian buat.



Gambar 2.3 Tampilan *Template*

- 4) Berikut ini tampilan *template* aplikasi pembuatan presentasi, di mana kalian dapat mengedit video presentasi sampai *finish*.



Gambar 2.4 Hasil Presentasi

- a. Sisi kanan dari gambar tersebut tersedia fitur-fitur yang menarik seperti *character*, *text effect*, *animation*, *props* dan *background*.
- b. Kemudian untuk mengedit kalimat yang ada dengan kalimat kalian sendiri, kalian dapat klik kalimat tersebut. Jika hendak menambahkan efek tulisan, kalian dapat memilih opsi "*Text Effect*", misalnya memilih efek "*Hand*

Writing”, maka kalian dapat mengklik icon tangan, lalu klik dua kali pada kotak teks untuk mengisi teks yang akan dibuat.

- c. Time line (panah merah) berguna untuk mengatur kapan suatu *objek* muncul dan kapan objek tersebut berhenti atau menghilang. Caranya: klik *objek* (yang berwarna kuning), lalu arahkan cursor pada *time line* (warna hijau). Geser-geser yang dalam kotak hijau tersebut ke waktu yang tepat.

5) Preview video dan edit jika ada yang kurang sesuai.

6) Simpan video

Media pembelajaran *Audio Visual Powtoon* dapat memudahkan pendidik atau peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pembicara, karena *Audio Visual Powtoon* dilengkapi dengan video yang berisi tentang penjelasan materi yang diajarkan. Selain itu, tidak hanya pendidik ataupun peserta didik saja yang dapat menggunakan media *Audio Visual Powtoon* tetapi seorang pemasar juga dapat menggunakan *Audio Visual Powtoon* untuk mempromosikan bisnisnya. Dengan menggunakan *Audio Visual Powtoon*, pemasar dapat belajar bagaimana mengembangkan bisnis mereka melalui animasi video terbaik. Dengan menggunakan *Audio Visual Powtoon*, presentasi akan terlihat lebih hidup dan tidak membosankan.

Di dalam setiap media pembelajaran pasti mempunyai kekurangan dan kelebihan, adapun kekurangan dan kelebihan media pembelajaran *Audio Visual Powtoon* sebagai jenis media pembelajaran *Audio-visual* yaitu sebagai berikut:

Kekurangan Media *Audio Visual Powtoon* dalam pembelajaran:

- a) Ketergantungan pada ketersediaan dukungan sarana teknologi harus disesuaikan dengan sistem dan kondisi yang ada.
- b) Mengurangi kreativitas dan inovasi dari jenis media pembelajaran lainnya.
- c) Membutuhkan dukungan Sumber Daya Manusia (SDM) yang profesional untuk mengoperasikannya.

Kelebihan Media *Audio Visual Powtoon* dalam pembelajaran:

- a) Interaktif
- b) Mencakup segala aspek indera
- c) Penggunaannya praktis
- d) Kolaboratif
- e) Lebih variatif
- f) Dapat memberikan feedback
- g) Memotivasi

Berdasarkan kekurangan dan kelebihan media *Audio Visual Powtoon*, dapat disimpulkan bahwa jika dilihat dari kekurangan, media *Audio Visual Powtoon* ini harus mempunyai keahlian khusus untuk menjalankan dan mengoperasikannya. Sebaliknya jika dilihat dari kelebihan, media *Audio Visual Powtoon* ini sangatlah inovasi dalam pembelajaran, karena lebih interaktif, lebih variatif dengan berbagai macam animasinya serta memotivasi siswa untuk lebih mudah menerima materi yang disajikan atau diberikan oleh guru.

4. Kemampuan Pemecahan Masalah

a. Pengertian Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah matematis adalah kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui, ditanyakan, dan kecukupan unsur yang diperlukan, mampu membuat atau menyusun model matematika, dapat memilih dan mengembangkan strategi pemecahan, mampu menjelaskan dan memeriksa kebenaran jawaban yang diperoleh (Siti Isnaini 2018:9).

Kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa. Tuntutan kemampuan pemecahan masalah dipertegas oleh kurikulum 2013 yaitu sebagai kompetensi dasar yang harus ada pada siswa. Kemampuan merupakan kecakapan seseorang untuk melakukan tugas yang sudah ditentukan. Masalah merupakan sesuatu yang membutuhkan penyelesaian, agar setiap individu dapat dapat mengatasi masalah maka individu tersebut harus memiliki kemampuan pemecahan masalah (Mila Haryati 2021:14).

Pemecahan masalah adalah tipe belajar yang paling tinggi. Sesuatu itu merupakan masalah bagi siswa bila sesuatu itu baru dikenalnya, tetapi siswa telah memiliki prasyarat hanya siswa belum tahu proses alogaritmanya (hitungan/ penyelesaiannya). Sesuatu masalah bagi siswa tetapi bukan bagi guru (Karso,dkk,2009:31).

Pemecahan masalah merupakan suatu proses penerimaan tantangan dan kerja keras untuk menyelesaikan masalah tersebut. Dengan demikian, aspek penting dari makna masalah adalah penyelesaian yang diperoleh tidak dapat hanya dikerjakan dengan prosedur rutin, tetapi perlu penalaran yang lebih luas dan rumit (Endang Setyo Wirnani, Sri Harmini 2012:16).

Pemecahan masalah merupakan kemampuan dasar dalam belajar matematika. Pada saat memecahkan masalah matematika, siswa dihadapkan dengan beberapa tantangan seperti kesulitan dalam memahami soal. Hal ini disebabkan karena masalah yang dihadapi bukanlah masalah yang pernah dihadapi siswa sebelumnya (Siti Isnaini 2018:10).

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwan Pemecahan masalah yaitu upaya mencari jalan keluar yang dilakukan dalam mencapai tujuan (hasil belajar), dengan memahami unsur-unsur yang diketahui, ditanyakan, dan kecukupan unsur yang diperlukan, mampu membuat atau menyusun model matematika, dapat memilih dan mengembangkan strategi pemecahan, mampu menjelaskan dan memeriksa kebenaran jawaban yang diperoleh. Dalam menyelesaikan masalah juga memerlukan kesiapan, kreativitas, pengetahuan dan kemampuan serta aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Pemecahan masalah juga merupakan persoalan-persoalan yang belum dikenal serta mengandung pengertian sebagai proses berfikir tinggi dan penting dalam pembelajaran matematika.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pemecahan Masalah

Menurut Siti Isnaini (2018:11), Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap kemampuan siswa memecahkan masalah matematika adalah:

- 1) Kemampuan memahami ruang lingkup masalah dan mencari informasi yang relevan untuk mencapai solusi.

- 2) Kemampuan dalam memilih pendekatan pemecahan masalah atau strategi pemecahan masalah di mana kemampuan ini dipengaruhi oleh keterampilan siswa dalam merepresentasikan masalah dan struktur pengetahuan siswa.
- 3) Keterampilan berpikir dan bernalar siswa yaitu kemampuan berpikir yang fleksibel dan objektif.
- 4) Kemampuan metakognitif atau kemampuan untuk melakukan monitoring dan kontrol selama proses memecahkan masalah.
- 5) Persepsi tentang matematika.
- 6) Sikap siswa, mencakup kepercayaan diri, tekad, kesungguh-sungguhan dan ketekunan siswa dalam mencari pemecahan masalah.
- 7) Latihan-latihan.

Berdasarkan faktor-faktor yang disebutkan oleh Siti Isnaini pada tahun 2018, dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika dipengaruhi oleh sejumlah aspek yang melibatkan pemahaman, keterampilan, dan sikap siswa.

c. Indikator Pemecahan Masalah

Polya di dalam bukunya yang berjudul "*How to Solve it*", Pemecahan masalah, menurut teori ini, terdiri dari empat langkah: memahami masalah, merumuskan solusi, menerapkan solusi, dan memeriksa ulang proses dengan menyeluruh. Indikator kemampuan berguna mengukur kemampuan siswa didalam pemecahan masalah. Polya mengidentifikasi aspek-aspek atau tanda-tanda berikut dari kemampuan seseorang untuk memecahkan masalah: Memahami masalah adalah langkah pertama dalam mengidentifikasi akar penyebab masalah. (2) Buat

strategi untuk menyelesaikan tantangan, yaitu mencari cara untuk mencapai hal yang tidak diketahui. (3) Menerapkan strategi pemecahan masalah ke dalam tindakan, yaitu melaksanakan langkah-langkah solusi dengan benar. Jika ada alasan kuat untuk percaya bahwa jawabannya benar, maka perlu dilakukan pengecekan ulang (Dini Fitria 2021:11-12).

Guna membantu siswa memecahkan suatu masalah, ada beberapa tahapan yang harus diikuti. Tabel 2.1 menunjukkan indikator-indikator yang digunakan dalam penelitian ini, berdasarkan indikator-indikator tersebut di atas.

Tabel 2. 1 Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah

No	Tahapan Pemecahan Masalah Menurut George Polya	Indikator
1	Memahami masalah	a. Siswa dapat mengidentifikasi kelengkapan data. b. Siswa dapat mengungkapkan data, jika ada data yang belum jelas yang berguna untuk menyelesaikan masalah
2	Membuat rencana pemecahan masalah	Siswa mampu membuat beberapa cara alternatif penyelesaian menuju jawaban
3	Melaksanakan rencana pemecahan masalah	a. Siswa melakukan perencanaan yang telah disusun. b. Siswa berusaha mengerjakan kemungkinan yang dapat dilakukan
4	Melihat/mengecek kembali	Siswa memeriksa kembali jawaban yang telah dikerjakan agar tidak terjadi kesalahan

Sumber : Dini Fitria (2021:11-12)

5. *Self-Efficacy*

a. Pengertian *Self-Efficacy*

Dalam teori sosial kognitif Bandura (1997) dikenal istilah *Self-Efficacy* yang mempengaruhi pilihan aktivitas, usaha seseorang dalam menyelesaikan tugas-tugas yang dihadapi. Dalam kegiatan belajar, *Self-Efficacy* membuat siswa memilih mengerjakan atau menghindari suatu aktivitas belajar. Berkenaan dengan *Self-Efficacy*, Bandura, Schunk, Pintrich, & Meece, (2010: 139) mengatakan bahwa, “*Self-efficacy is defined as, people judgments of their capabilities to organize and execute courses of action required to attain designates types of performances*”. Berdasarkan definisi di atas, peneliti memaknai bahwa *Self-Efficacy* adalah penilaian seseorang atas kemampuan dirinya dalam mengerjakan tugas yang akan tercermin dalam tindakan-tindakan untuk mencapai tujuannya.

Dalam Bahasa Indonesia, dijelaskan bahwa *Self-Efficacy* adalah judgement seseorang atas kemampuannya untuk merencanakan dan melaksanakan tindakan yang mengarah pada pencapaian tujuan tertentu. Konsep dasar teori *Self-Efficacy* adalah keyakinan bahwa pada setiap individu mempunyai kemampuan mengontrol pikiran, perasaan, dan perilakunya. *Self-Efficacy* merupakan masalah persepsi suyeaktif artinya *Self-Efficacy* tidak selalu menggambarkan kemampuan yang sebenarnya, tetapi terkait dengan keyakinan yang dimiliki individu (Bandura, 1997: 41).

Baron dan Byrne (2004: 187) mengemukakan bahwa, “*Self-Efficacy* merupakan penilaian individu terhadap kemampuan atau kompetensinya untuk melakukan suatu tugas, mencapai suatu tujuan, dan menghasilkan sesuatu”. Di

pihak lain, Santrock (2009: 462) menyatakan bahwa, “*Self-Efficacy* adalah keyakinan bahwa saya bisa”.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, peneliti menyimpulkan *Self-Efficacy* adalah penilaian seseorang terhadap kemampuan dirinya dalam menghadapi tugas-tugasnya. *Self-Efficacy* adalah keyakinan bahwa “aku bisa”. Siswa dengan *Self-Efficacy* tinggi setuju dengan pernyataan seperti “saya tahu bahwa saya akan mampu menguasai materi ini” dan “saya akan bisa mengerjakan tugas ini”. Individu yang memiliki *Self-Efficacy* yang rendah merasa tidak memiliki keyakinan bahwa mereka dapat menyelesaikan tugas, maka dia berusaha untuk menghindari tugas tersebut.

b. Dimensi *Self-Efficacy*

Di dalam *Self-Efficacy* seseorang terdapat dimensi-dimensi yang memiliki implikasi pada kinerja seseorang. Bandura (1997: 42) membagi *Self-Efficacy* kedalam tiga dimensi, yaitu level, generality, dan strength.

1. Dimensi level

Dimensi ini mengacu pada taraf kesulitan yang diyakini individu akan mampu mengatasinya. Individu yang memiliki *Self-Efficacy* yang tinggi akan memiliki keyakinan tentang kemampuan untuk melakukan suatu tugas yaitu usaha yang *Self-Efficacy* rendah akan memiliki keyakinan yang rendah pula tentang setiap usaha yang dilakukan.

2. Dimensi generality

Yaitu variasi situasi di mana individu merasa yakin terhadap kemampuannya. Seseorang dapat menilai dirinya memiliki *Self-Efficacy* yang

tinggi pada banyak aktivitas atau pada aktivitas tertentu saja. Dengan semakin banyak *Self-Efficacy* diterapkan pada berbagai kondisi, maka semakin tinggi *Self-Efficacy* seseorang.

3. Dimensi *strenght*

Dimensi ini berkaitan dengan kekuatan dari *Self-Efficacy* seseorang ketika berhadapan dengan tuntutan tugas atau suatu permasalahan. Individu mempunyai keyakinan yang kuat dan ketekunan dalam usaha yang akan dicapai meskipun banyak rintangan. Semakin kuat *Self-Efficacy* dan semakin besar ketekunan, maka semakin tinggi kemungkinan kegiatan yang dipilih dan dilakukan berhasil.

Abdullah (2003: 13) membagi *Self-Efficacy* kedalam empat aspek, yaitu:

- a. Keyakinan menghadapi situasi yang tidak menentu yang mengandung unsur kekaburan, tidak dapat diprediksikan, dan penuh tekanan. Individu dengan *self-efficacy* yang tinggi akan mempunyai keyakinan serta kemampuan dalam menghadapi tantangan dan akan berusaha lebih keras untuk mencapai keberhasilan. Sebaliknya, individu yang mempunyai *self-efficacy* rendah akan menghindari ketidakpastian, dan tekanan dalam menyelesaikan tugas-tugas.
- b. Keyakinan terhadap kemampuan menggerakkan motivasi, kemampuan kognitif, dan melakukan tindakan yang diperlukan untuk mencapai suatu hasil. *Self-Efficacy* pada diri individu mampu mempengaruhi aktivitas serta usaha yang dilakukan dalam menghadapi kesulitan untuk mencapai dan menyelesaikan tugas. Individu dengan *Self-Efficacy* yang tinggi mampu

menggerakkan motivasi, kemampuan kognitif, dan tindakan-tindakan yang dilakukan untuk mencapai sebuah hasil.

- c. Keyakinan mencapai target yang telah ditetapkan. Individu menetapkan target untuk keberhasilannya dalam melakukan setiap tugas. Individu dengan *Self-Efficacy* yang tinggi apabila gagal mencapai target, justru akan berusaha lebih giat lagi untuk meraih target dan cara belajarnya.
- d. Keyakinan terhadap kemampuan mengatasi masalah yang muncul. Individu dengan *Self-Efficacy* yang tinggi memiliki keyakinan mampu mengatasi masalah atau kesulitan dalam bidang tugas yang ditekuninya.

Dari pemaparan di atas, peneliti lebih condong pada pendapat Bandura mengenai dimensi *Self-Efficacy* karena mengungkapkan skala perbedaan *Self-Efficacy* pada individu. Peneliti menyimpulkan bahwa dalam *Self-Efficacy* seseorang guna mencapai target hasil yang diinginkan terdapat dimensi-dimensi, yaitu *level*, *generality*, dan *strength*.

c. Klasifikasi *Self-Efficacy*

Secara garis besar *Self-Efficacy* terbagi menjadi dua bentuk, yaitu *Self-Efficacy* tinggi dan *Self-Efficacy* rendah. Santrock (2009: 216) menyatakan, siswa dengan *Self-Efficacy* rendah pada pembelajaran dapat menghindari banyak tugas belajar, khususnya yang menantang. Siswa dengan *Self-Efficacy* tinggi akan menghadapi tugas belajar tersebut dengan keinginan besar. Siswa dengan *Self-Efficacy* tinggi lebih tekun berusaha pada tugas belajar dibanding siswa dengan *Self-Efficacy* rendah.

Individu yang memiliki *Self-Efficacy* yang tinggi cenderung mengerjakan suatu tugas tertentu, meskipun tugas-tugas tersebut sulit. Siswa tidak memandang tugas tersebut sebagai hal yang perlu dihindari. Selain itu, individu mengembangkan minat dan ketertarikan yang mendalam pada suatu aktivitas dan berkomitmen mencapai tujuan yang diinginkan (Bandura, 1997: 119).

Individu yang memiliki *Self-Efficacy* tinggi menganggap kegagalan sebagai akibat dari kurangnya usaha yang keras, pengetahuan dan keterampilan. Mereka akan meningkatkan usaha mereka untuk mencegah kegagalan yang mungkin timbul. Mereka yang gagal dalam melaksanakan sesuatu, biasanya cepat mendapatkan kembali *Self-Efficacy* mereka kembali setelah kegagalan tersebut.

Individu yang memiliki *Self-Efficacy* yang rendah tidak berpikir tentang bagaimana cara yang baik dalam menghadapi tugas-tugas yang sulit. Saat menghadapi tugas yang sulit mereka mengurangi usaha mereka dan cepat menyerah. Mereka juga lamban dalam membenahi dan mendapatkan *Self-Efficacy* mereka ketika menghadapi kegagalan (Bandura, 1997: 119).

Dari pemaparan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa individu yang memiliki *Self-Efficacy* yang tinggi memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Yakin terhadap kesuksesan dalam mengatasi rintangan.
2. Ancaman dipandang sebagai suatu tantangan yang tidak perlu dihindari.
3. Gigih dalam berusaha.
4. Percaya pada kemampuan diri yang dimiliki.
5. Hanya sedikit menampakkan keragu-raguan.
6. Suka mencari situasi baru.

7. Aspirasi dan komitmen terhadap tugas kuat.

Individu yang memiliki *Self-Efficacy* rendah memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

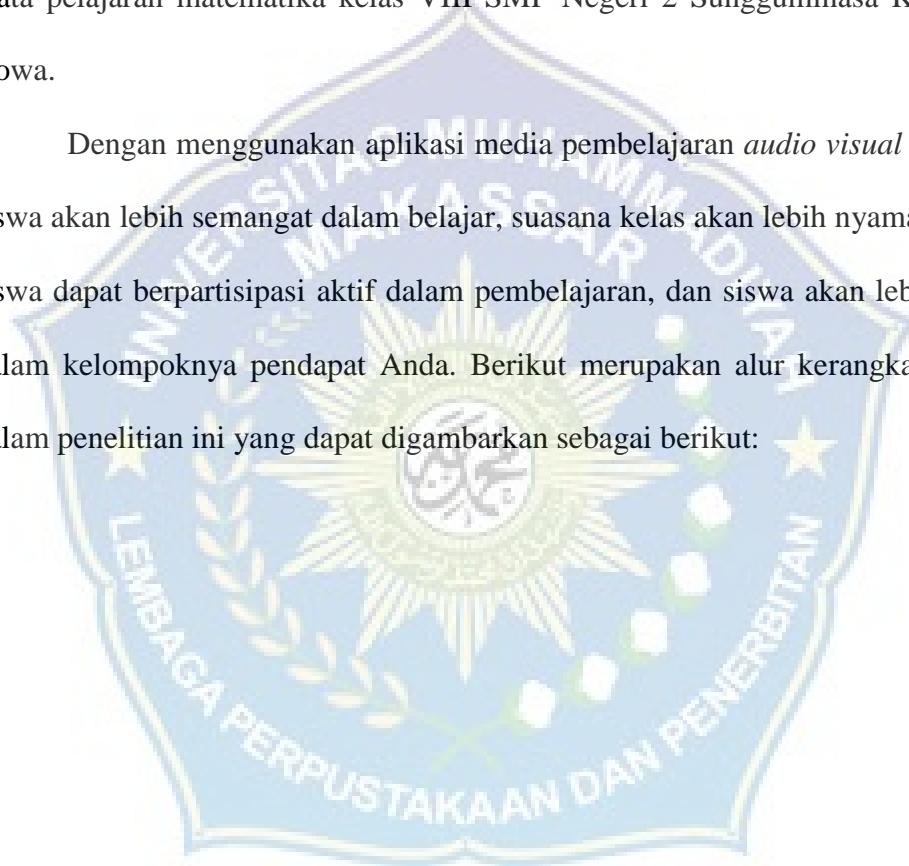
1. Lamban dalam membenahi atau mendapatkan kembali *Self-Efficacy* ketika menghadapi kegagalan.
2. Tidak yakin dapat menghadapi rintangan.
3. Ancaman dipandang sebagai sesuatu yang harus dihindari.
4. Mengurangi usaha dan cepat menyerah.
5. Ragu pada kemampuan diri yang dimiliki.
6. Tidak suka mencari situasi baru. Aspirasi dan komitmen terhadap tugas lemah.

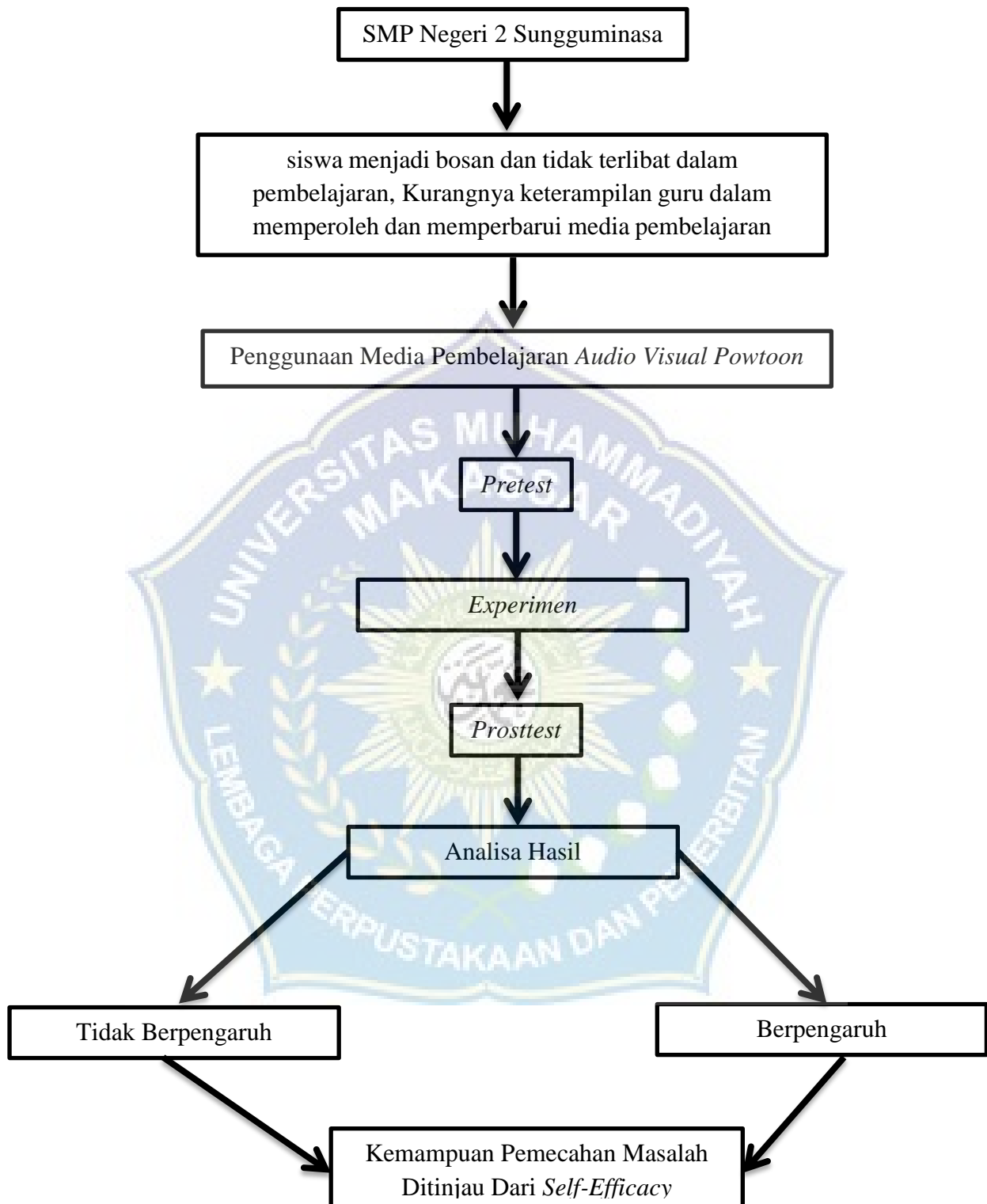
B. Kerangka Pikir

Penggunaan media pembelajaran SMP Negeri 2 yang masih kurang, seperti buku bertema matematika atau presentasi yang terlalu singkat, dapat menyebabkan siswa menjadi bosan dan tidak terlibat dalam pembelajaran. Kurangnya keterampilan guru dalam memperoleh dan memperbarui media pembelajaran yang sesuai dengan teknologi masa kini juga turut berkontribusi terhadap buruknya hasil belajar siswa. Peneliti menggunakan media sebagai alternatif pembantu dalam proses pembelajaran dengan berbagai fitur yang diharapkan dapat menimbulkan dan menambah kemampuan pemecahan masalah ditinjau dari *Self-Efficacy* siswa dalam pembelajaran dengan media pembelajaran *audio visual powtoon*. Dan perlu diuji pengaruh penggunaan media pembelajaran ini dengan desain penelitian *Pre-Experimental Design* dengan tipe *one-group pretest-posttest design* dengan memberikan *pretest* atau tes awal untuk mengukur

dan melihat kemampuan awal siswa sebelum penerapan media *audio visual powtoon* dan memberikan *posttest* atau tes akhir yaitu untuk melihat kemampuan siswa setelah penerapan media *audio visual powtoon*. Sehingga dapat dianalisis apakah ada pengaruh penerapan media pembelajaran *audio visual powtoon* terhadap kemampuan pemecahan masalah ditinjau dari *Self-Efficacy* siswa pada mata pelajaran matematika kelas VIII SMP Negeri 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa.

Dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran *audio visual powtoon*, siswa akan lebih semangat dalam belajar, suasana kelas akan lebih nyaman karena siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, dan siswa akan lebih berani dalam kelompoknya pendapat Anda. Berikut merupakan alur kerangka berpikir dalam penelitian ini yang dapat digambarkan sebagai berikut:





Gambar 2. 5 Bagan Kerangka Berfikir

C. Hasil Penelitian Relevan

Berdasarkan eksplorasi peneliti, ditemukan hasil penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu :

Sulistiya Tri Ningsih, Lisa Virdinarti Putra (2021) Dengan Judul Keefektifan Media *Audio Visual Powtoon* Dengan Pendekatan *Problem Solving* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Kelas III. Pembelajaran berbantuan *Audio Visual Powtoon* dengan pendekatan *problem solving* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah adalah efektif dilihat dari hasil analisis uji normalitas dengan nilai sig $0,103 > 0,05$ maka data berdistribusi normal, pada uji homogenitas $0,295 > 0,05$ maka data yang diperoleh homogen, pada uji proporsi dengan nilai $0,111 > 0,05$ maka hipotesis diterima dan capaian siswa terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa terpenuhi, pada uji banding menggunakan uji Independent Sample T-Test diperoleh nilai sig $0,000 < 0,05$ artinya hipotesis diterima dan adanya perbedaan peningkatan kemampuan pemecahan masalah signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media *Audio Visual Powtoon* dengan pendekatan *problem solving* dan kelas kontrol., dan pada uji regresi diperoleh nilai sig $0,000 < 0,05$ yang artinya hipotesis diterima dan ada pengaruh signifikan keaktifan terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah.

Ririn Tiara Sari (2021) dengan Judul “Penerapan Model *Problem Based Learning* Dengan Media Animasi *Audio Visual Powtoon* Pada Materi SPLDV Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Nganjuk”. Memberikan kesimpulan bahwa hasil belajar siswa yang memperoleh model *Probelem Based Learning* dengan Media

Audio Visual Powtoon Mengalami peningkatan. Populasi penelitiannya adalah siswa kelas VIII dengan sampel yang dipilih menggunakan teknik simple random sampling. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes dan dokumentasi. Peneliti ini menganalisis data menggunakan teknik t-test.

Penelitian Setiawan Madya (2021) dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika pada Kelas XI SMAS PPM Rahmatul Asri”, memberikan kesimpulan bahwa siswa yang diberikan perlakuan dengan model *Problem Based Learning* memiliki kemampuan pemecahan masalah matematika lebih tinggi daripada siswa dengan pembelajaran biasa. Populasi penelitiannya adalah siswa kelas XI dengan sampel yang dipilih menggunakan teknik cluster random sampling. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes uraian kemampuan pemecahan masalah. Menggunakan aplikasi SPSS for windows untuk melakukan analisis inferensial dan analisis deskriptif pada data yang dikumpul.

Abidatul Imaroh, Ulumul Umah, Tafsillatul Mufida Asriningsih (2021) dengan judul Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau Dari *Self-Efficacy* Siswa Pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel. Berdasarkan analisis data secara kuantitatif terhadap 32 siswa dari kelas X IPA 2 Madrasah Aliyah Unggulan Darul ‘Ulum Jombang, dapat diketahui bahwa perbedaan kemampuan pemecahan masalah terjadi mulai dari tahap pemahaman masalah hingga pemeriksaan ulang jawaban (*looking back*). Siswa dengan *Self-Efficacy* paling tinggi dapat memahami masalah dengan baik, merencanakan dan melaksanakan rencana pemecahan masalah dengan tepat, serta melakukan

pemeriksaan ulang jawaban secara efektif. Sedangkan siswa dengan *Self-Efficacy* paling rendah melakukan kesalahan dalam memahami masalah, tidak dapat menentukan rumus yang tepat untuk pemodelan matematis, serta tidak melakukan pemeriksaan ulang terhadap jawaban akhir.

Berdasarkan hasil penelitian relevan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya Pengaruh Media *Audio Visual Powtoon* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari *Self-Efficacy*. Dikarenakan meningkatnya aktivitas dan kemampuan berfikir siswa pada saat proses pembelajaran.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan landasan teori dan kerangka pikir diatas, maka hipotesos penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

H_1 = 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 Sugguminasa.

H_0 = Penggunaan Media *Audio Visual Powtoon* Tidak Berpengaruh terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah ditinjau dari *Self-Efficacy* pada Siswa SMP Studi Pada Materi Matematika Kelas VIII SMP Negeri 2 Sugguminasa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis 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 Sungguminasa.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian SMP Negeri 2 Sungguminasa beralamat di Jl. Andi Mallombassarang No. 1 Sungguminasa, Kecamatan. Somba Opu, Kabupaten. Gowa, Sulawesi Selatan.

C. Populasi Dan Sampel Penelitian

1. Populasi 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 358 siswa. Adapun rincian populasinya dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Keadaan Populasi

No.	Kelas	Jumlah Siswa		
		Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1.	Kelas VIII.1	15	17	32
2.	Kelas VIII.2	16	16	32
3.	Kelas VIII.3	17	16	33
4.	Kelas VIII.4	15	18	33
5.	Kelas VIII.5	17	18	35
6.	Kelas VIII.6	17	16	33
7.	Kelas VIII.7	15	17	32
8.	Kelas VIII.8	18	16	34
9.	Kelas VIII.9	17	16	33
10.	Kelas VIII.10	14	17	31
11.	Kelas VIII.11	14	16	30
Jumlah Keseluruhan		175	183	358

(sumber data: Kantor Tata Usaha SMP Negeri 2 Sungguminasa)

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi tersebut. "Jika populasinya besar dan misalnya karena keterbatasan finansial, manusia, dan waktu, penelitian tidak dapat mempelajari semua populasi,

peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut". (Sugiyono, 2019: 127). Oleh karena itu, peneliti harus membuat sampel yang benar-benar representatif (dapat mewakili) jawaban dari populasi dalam penelitian ini.

Semakin besar jumlah sampel dari populasi yang diteliti, semakin kecil kemungkinan terjadinya kesalahan dan sebaliknya. Dalam penelitian ini, metode Krejcie dan Morgan digunakan sebagai alat untuk menghitung jumlah sampel berdasarkan jumlah responden. Penentuan jumlah sampel berdasarkan Rumus Krejcie & Morgan dimana untuk populasi sejumlah 358.

$$n = \frac{\chi^2 \cdot N \cdot P (1 - P)}{(N - 1) \cdot d^2 + \chi^2 \cdot P(1 - P)}$$

$$n = \frac{3,841 \cdot 358 (0,5 \times 0,5)}{(358 - 1) \cdot 0,05^2 + 3,841 \cdot (0,5 \times 0,5)}$$

$$n = \frac{3,841 \cdot 358 (0,25)}{(357) \cdot 0,0025 + 3,841 \cdot (0,25)}$$

$$n = \frac{3,841 \cdot 89,5}{0,89 + 0,96}$$

$$n = \frac{343,77}{1,85}$$

$$n = 186$$

Keterangan : n = ukuran sampel

N = ukuran populasi

χ^2 = nilai Chi kuadrat

P = proporsi populasi

d = galat pendugaan

Berdasarkan perhitungan di atas, dapat diperoleh beberapa informasi dari tabel Krejcie dan Morgan sebagai berikut: (1) Tabel Krejcie-Morgan dapat digunakan untuk menentukan ukuran sampel hanya jika tujuan penelitian adalah untuk memperkirakan Krejcie dan Morgan dari proporsi dari populasi. (2) Asumsi tingkat keandalan 95%, karena menggunakan nilai Chi Kuadrat = 3,841 yang artinya memakai alfa=0,05 pada derajat bebas 1. (3) Asumsi keragaman populasi yang diperhitungkan adalah $P(1-P)$, dimana $P=0,5$. (4) Asumsi nilai galat pendugaan 5% ($d=0,05$).

Untuk menentukan ukuran 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 358 orang, maka besaran sampel yang digunakan adalah sebanyak 186 orang.

D. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian, yang membantu penelitian dalam

pengumpulan dan menganalisis data (Rahardjo, 2017). Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *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.

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
T1	X	T2

Gambar 3. 1 Desain Penelitian

Keterangan:

T1 : *pretest*, untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah ditinjau dari *Self-Efficacy* pada siswa pelajaran Matematika sebelum subjek di beri perlakuan.

X : Perlakuan dengan penerapan media pembelajaran *Audio Visual Powtoon*.

T2 : *Posttest*, kemampuan pemecahan masalah ditinjau dari *Self-Efficacy* pada siswa pelajaran Matematika setelah subjek di beri perlakuan.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian menurut Syafrida (2022 : 16) adalah komponen yang sudah ditentukan oleh seorang peneliti untuk diteliti agar mendapatkan jawaban yang sudah dirumuskan yaitu berupa kesimpulan penelitian. Variabel adalah komponen utama dalam penelitian, oleh sebab itu penelitian tidak akan berjalan tanpa ada variabel yang diteliti. karena variabel merupakan objek utama dalam penelitian , untuk menentukan variabel tentu harus dengan dukungan teoritis yang diperjelas melalui hipotesis penelitian. Adapun variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas (X)

adalah Penggunaan media pembelajaran *Audio Visual Powtoon* sedangkan variabel terikat (Y) adalah kemampuan pemecahan masalah ditinjau dari *Self-Efficacy* siswa pada pelajaran Matematika kelas VIII di Sekolah SMP Negeri 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa

F. Definisi Operasional Variabel

Adapun definisi operasional variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Media *Audio Visual Powtoon*. Merupakan layanan online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *timeline* yang sangat mudah. Keunikan dan kelengkapan *Audio Visual Powtoon* lainnya terdapat pada kemampuan menampilkan *slide* dalam bentuk tampilan *movie*. Materi yang telah dikemas akan ditampilkan dalam bentuk *movie*, peserta didik dapat mengikuti alur jalan *timeline* tanpa perlu menekan tombol tertentu untuk mendapatkan informasi pembelajaran.
- b. Kemampuan pemecahan masalah sangat penting baik dalam proses pembelajaran, maupun dalam kehidupan sehari-hari. Pemecahan masalah sebagai langkah awal siswa dalam mengembangkan ide-ide dalam membangun pengetahuan baru dan mengembangkan keterampilan-keterampilan. Hal ini dikarnakan dalam proses pemecahan masalah, siswa juga dapat berusaha untuk belajar mengenai konsep yang belum diketahui, sehingga siswa dapat menjadikan pembelajaran tersebut sebagai pengalaman belajar selanjutnya dengan masalah/soal yang dengan bobot yang sama.

G. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan beberapa prosedur dalam pengumpulan data yaitu :

1. Tahap Observasi

Observasi awal ke sekolah dengan konsultasi kepada kepala sekolah dan guru bidang studi perihal perizinan untuk melakukan penelitian.

2. Tahap Persiapan

- a. Memilih kelas yaitu kelas VIII sebagai sampel penelitian dari semua populasi.
- b. Menyusun silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- c. Membuat instrumen soal tes.
- d. Membuat ringkasan materi untuk peserta didik

3. Tahap Pelaksanaan

a. Pendahuluan

1. Guru menuliskan standar kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD), dan indikator pembelajaran.
2. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik.
3. Guru menguji pengetahuan siswa dengan mengajukan pertanyaan.

Tabel 3. 2 Tahap Pelaksanaan

Fase-fase	Aktifitas Guru	Aktifitas Siswa
Fase ke: 1 Penyampaian tujuan dan minat.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa untuk belajar	Siswa bersiap untuk melakukan proses pembelajaran dan menerima serta mempelajari tujuan pembelajaran.
Fase ke : 2 Presentasi dari guru	Guru menyampaikan materi pelajaran. (<i>Media Audio Visual Powtoon</i>)	Siswa mendengarkan penjelasan dari guru.
Fase ke-3: (evaluasi)	Guru memberikan Tugas	Guru memberikan Tugas

H. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2019: 180) mengatakan bahwa “instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur fenomena Peluang”. Instrument penelitian adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya, untuk mengumpulkan data agar sistematis.”

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi, angket digunakan untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah ditinjau dari *Self-Efficacy* pada siswa:

1. Lembar Observasi

Instrument penelitian yang pertama yaitu lembar observasi. Lembar observasi dibuat untuk memperoleh salah satu jenis data pendukung untuk kriteria keefektifan pembelajaran. Pengamatan ini dilakukan di kelas selama proses pembelajaran berlangsung. Lembar observasi digunakan berupa daftar checklist yang berisi indikator-indikator mengenai penggunaan media *Audio Visual Powtoon* selama proses pembelajaran berlangsung. Jadi dalam observasi peneliti melakukan pengamatan secara langsung kepada objek penelitian.

2. Angket/ lembar kuesioner

Lembar kuesioner digunakan untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah yang dimiliki siswa, lembar kuesioner berisi pernyataan yang berkaitan dengan indikator- indikator kemampuan pemecahan masalah siswa seperti memahami masalah, membuat rencana pemecahan masalah, melaksanakan rencana pemecahan masalah dan melihat/mengecek kembali. Lembar kuesioner diberikan dua macam, yaitu angket media pembelajaran yang berjumlah 9 butir pertanyaan dan angket kemampuan pemecahan masalah 9 butir pertanyaan.

3. Dokumentasi

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 mendapatkan informasi langsung dari tempat penelitian, termasuk buku, dokumen, informasi yang relevan.

I. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data berkaitan dengan cara memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data dalam penelitian dapat dilakukan dengan berbagai cara sehingga dapat menghasilkan data penelitian sesuai dengan desain penelitian yang dipakai.

Teknik pengumpulan data dilaksanakan sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah Menurut Sustrisno dalam Anggito & Setiwan, (2018: 92) mengemukakan bahwa “Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis.” Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.

Observasi adalah suatu teknik cara pengumpulan data dengan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Cara yang paling bagus untuk menggunakan metode observasi yaitu melengkapinya dengan format pengamatan sebagai instrumen. Metode ini digunakan untuk mengamati secara langsung pembelajaran di dalam kelas menggunakan media *Audio Visual Powtoon*.

2. Angket/Kuesioner

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pernyataan tertulis kepada *responden* untuk selanjutnya

dijawab, kuesioner dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur variabel media dan kemampuan pemecahan masalah siswa. Kuesioner yang akan digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data tentang media pembelajaran dan kemampuan pemecahan masalah adalah kuesioner yang bersifat tertutup, jawab langsung dan menggunakan *skala likert*.

Menurut Sugiyono (2018:152), “*Skala Likert* merupakan skala yang mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial”. Variabel yang diukur menggunakan *skala Likert* diubah menjadi indeks variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan-pernyataan.

Serangkaian pertanyaan tertulis digunakan untuk menggali informasi tentang kepraktisan media dari para responden, yaitu siswa. Dalam angket peneliti menggunakan skala likert terdapat 5 alternatif jawaban dengan kriteria skor sangat setuju 5; setuju 4; Kurang Setuju 3; tidak setuju 2; sangat tidak setuju 1, yaitu:

Tabel 3. 3 Skala Likert

Symbol	Alternatif Jawaban	Poin Positif	Poin Negative
SS	Sangat Setuju	5	1
S	Setuju	4	2
N	Kurang Setuju	3	3
TS	Tidak Setuju	2	4
STS	Sangat Tidak Setuju	1	5

(sumber: Sugiono, 2018)

Oleh karena itu dilakukan dua kali tes kuesioner, yaitu

a) *Pretest* (tes sebelum dilakukan pembelajaran eksperimen)

Tes yang diberikan kepada siswa sebelum dimulai kegiatan belajar mengajar *Pretest* ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum pembelajaran menggunakan media *Audio Visual Powtoon*.

b) *Posttest* (tes setelah dilakukan pembelajaran eksperimen)

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

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.

J. Teknik Analisis Data

Setelah mengumpulkan informasi dari seluruh responden atau sumber data lainnya. "Fungsi analisis data mengelompokkan data menurut variabel dan jenis *responden*, mentabulasikan data menurut variabel untuk semua jenis *responden*, menyediakan data untuk setiap variabel yang diteliti dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang diajukan." (Sugiono, 2017: 207).

Analisis data penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif yaitu sebagai berikut:

1. Analisis Statistik 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 dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{F}{n} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Angka persentase

F= Jumlah skor perolehan

n = Jumlah skor maksimal

100% = Bilangan tetap

2. Analisis statistik inferensial

Statistik inferensial adalah teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi, 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.

a. Uji normalitas data

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui data yang telah diolah berdistribusi normal atau tidak. Data di uji normalitas diambil dari hasil *pretest* dan *posttest* motivasi intrinsik siswa SMPN 2 Sungguminasa. Uji normalitas ini menggunakan uji One Sampel Kolmogorov-Smirnov pada system SPSS versi 29. Data hasil belajar Matematika siswa akan berdistribusi normal jika signifikansi $> 0,05$.

Sebaliknya dikatakan tidak terdistribusi normal jika signifikansi $< 0,05$. Dengan demikian taraf kesalahan yang digunakan 0,05. Jika data tidak berdistribusi normal, maka uji-t diganti dengan uji statistik non parametrik yang khusus digunakan untuk dua sampel bebas. Salah satu alat uji dua sampel bebas yang digunakan secara luas dalam praktik adalah uji Mann-Whitney. 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 jika data penelitian tidak berdistribusi normal dan tidak homogen.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Sungguminasa yang terletak di Jl. Andi Mallombasang No.1 Pandang-pandang, Kec. Somba Opu, Kabupaten Gowa. Pelaksanaan penelitian ini diawal dengan menjumpai Kepala Sekolah dan Ibu Andi Mula, S. Pd. selaku guru mata pelajaran Matematika di SMP Negeri 2 Sungguminasa untuk menyerahkan surat penelitian dan untuk mendapatkan izin dari pihak sekolah sekaligus untuk penentuan waktu penelitian yang akan dilaksanakan.

Penelitian disetujui menggunakan kelas *random sampling* dari populasi 358 siswa berdasarkan rumus Krejcie & Morgan maka sampel sebesar 186 siswa dengan penggunaan media *Audio Visual Powtoon* pada mata pelajaran matematika. Peneliti melakukan proses pembelajaran dalam 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama dimulai dengan test awal (*pretest*) yang terdiri dari 9 pertanyaan. Fungsi pemberian *pretest* ini antara lain untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dan untuk menyiapkan peserta didik dalam proses belajar.

Setelah *pretest* dilakukan, peneliti menjelaskan tentang materi pengenalan media pembelajaran *Audio Visual Powtoon* kemudian setelah itu diterapkan pembelajaran menggunakan media *Audio Visual Powtoon* dengan bantuan alat yaitu laptop dan proyektor. Setelah pembelajaran selesai, dilakukan

tes akhir (*posttest*) yang terdiri dari 9 pertanyaan untuk mengetahui kemampuan akhir peserta didik setelah dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media *Audio Visual Powtoon*.

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 Statistik Deskriptif Data Penelitian

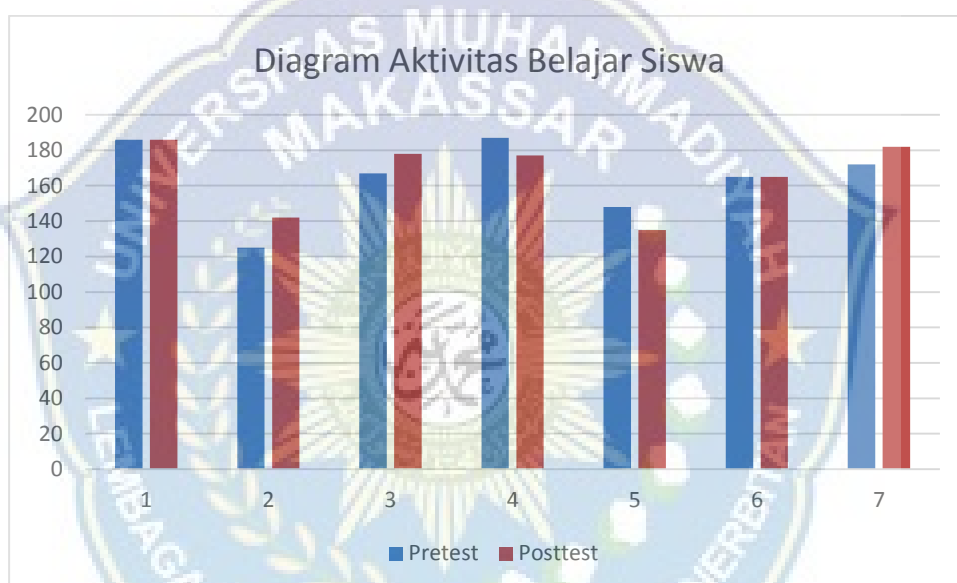
a. Aktivitas Belajar Siswa

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 4.1 Distribusi Frekuensi dan Presentase Lembar Obsevasi Siswa

No	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan/Frekuensi		Persen (%)		Kenaikan
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	
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 4.1) 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 4. 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 4.2 berikut:

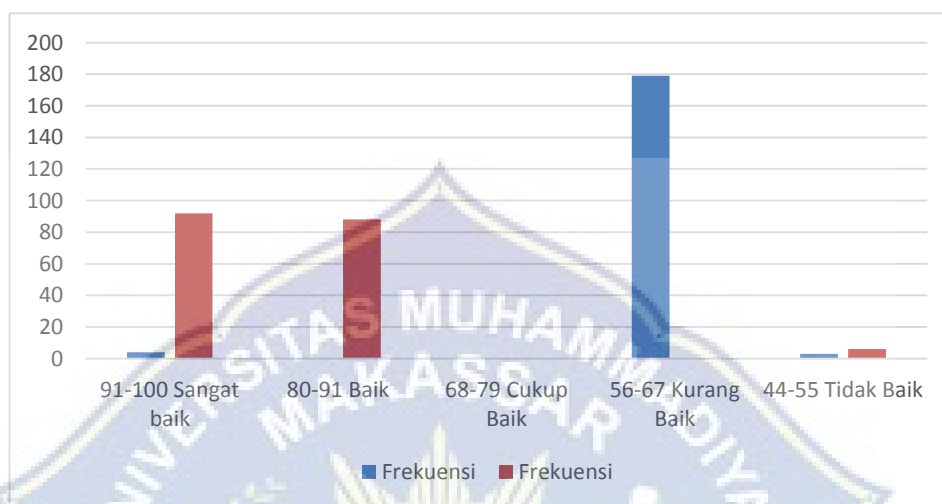
Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi dan Persentase Minat Belajar Siswa

No.	Interval Skor	Kategori	Frekuensi		Presentase (%)	
			<i>pretest</i>	<i>posttest</i>	<i>pretest</i>	<i>posttest</i>
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 4.2 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 4.2 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 4. 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 Statistik Infrensial

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 4.3 Hasil Uji Normalitas

Variabel		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil belajar siswa	Pretest hasil belajar siswa	.371	186	.001	.428	186	.001
	Post test hasil belajar siswa	.189	186	.001	.667	186	.001

Berdasarkan tabel 4.3 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. 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 4.4, dapat dilihat nilai homogen pada tabel sign. jika nilai signifikan $> 0,05$ 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 4.5 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 4.6 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).

B. 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 *asympt.Sig.(2-tailed)* sebesar .001. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dikatakan H_1 diterima dan H_0 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).

Menurut Kustandi & Darmawan (2020 : 5-7) Media pembelajaran

merupakan cara untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Karena ada banyak jenis media, guru harus berusaha memilihnya dengan hati-hati agar dapat digunakan dengan benar. Dalam kegiatan pembelajaran dan pendidikan, penggunaan kata media pembelajaran sering diganti dengan konsep-konsep seperti materi pendidikan, komunikasi *audio visual*, alat bantu pendidikan visual, alat peraga dan alat penjelas. Pembelajaran menggunakan media *audio visual* merupakan cara menerima dan pemanfaatan materi yang dilakukan melalui penglihatan dan pendengaran yang mayoritas tidak menggantungkan pada simbol yang serupa atau pemahaman kata (Arsyad, 2013:32).

Audio Visual Powtoon merupakan aplikasi web online yang dapat digunakan untuk membuat presentasi dengan fitur animasi yang sangat menarik, diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, efek transisi yang jelas dan pengaturan time line yang sangat sederhana. Hampir semua fitur dapat diakses dalam satu layar, yang membuat *Audio Visual Powtoon* mudah digunakan dalam proses pembuatan sebuah paparan Zulfah Anggita (2020:48).

Kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa. Tuntutan kemampuan pemecahan masalah dipertegas oleh kurikulum 2013 yaitu sebagai kompetensi dasar yang harus ada pada siswa. Kemampuan merupakan kecakapan seseorang untuk melakukan tugas yang sudah ditentukan. Masalah merupakan sesuatu yang membutuhkan penyelesaian, agar setiap individu dapat dapat mengatasi masalah maka individu tersebut harus memiliki kemampuan pemecahan masalah (Mila Haryati 2021:14). Baron dan Byrne (2004: 187) mengemukakan bahwa, "*Self-Efficacy* merupakan penilaian

individu terhadap kemampuan atau kompetensinya untuk melakukan suatu tugas, mencapai suatu tujuan, dan menghasilkan sesuatu”. Di pihak lain, Santrock (2009: 462) menyatakan bahwa, “*Self-Efficacy* adalah keyakinan bahwa saya bisa”.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sulistiya Tri Ningsih, Lisa Virdinarti Putra (2021) Dengan Judul Keefektifan Media *Audio Visual Powtoon* Dengan Pendekatan *Problem Solving* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Kelas III. Pembelajaran berbantuan *Audio Visual Powtoon* dengan pendekatan *problem solving* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah adalah efektif dilihat dari hasil analisis uji normalitas dengan nilai sig $0,103 > 0,05$ maka data berdistribusi normal, pada uji homogenitas $0,295 > 0,05$ maka data yang diperoleh homogen, pada uji proporsi dengan nilai $0,111 > 0,05$ maka hipotesis diterima dan capaian siswa terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa terpenuhi, pada uji banding menggunakan uji Independent Sample T-Test diperoleh nilai sig $0,000 < 0,05$ artinya hipotesis diterima dan adanya perbedaan peningkatan kemampuan pemecahan masalah signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media *Audio Visual Powtoon* dengan pendekatan *problem solving* dan kelas kontrol.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ririn Tiara Sari (2021) dengan Judul “Penerapan Model *Problem Based Learning* Dengan Media Animasi *Audio Visual Powtoon* Pada Materi SPLDV Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Nganjuk”. Memberikan kesimpulan bahwa hasil belajar siswa yang memperoleh model *Problem Based Learning* dengan Media *Audio Visual Powtoon* Mengalami peningkatan. Populasi penelitiannya adalah siswa kelas VIII

dengan sampel yang dipilih menggunakan teknik simple random sampling. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes dan dokumentasi. Peneliti ini menganalisis data menggunakan teknik t-test.

Selanjutnya, penelitian Wicaksono, I. (2021). Pengaruh Pembelajaran E-Learning Menggunakan Platform Schoology Pada Materi Ipa (Pencemaran Lingkungan) Terhadap Kemandirian Belajar dan Hasil Belajar Siswa SMP. In *Optika: Jurnal Pendidikan Fisika* (Vol. 5, Issue 1). Menyatakan bahwa Berdasarkan hasil uji Mann Whitney U Test dapat dilihat nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang artinya nilai signifikansi $< 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan hipotesis statistik yaitu H_0 : tidak terdapat perbedaan rata-rata kemandirian belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dan H_1 : terdapat perbedaan rata-rata kemandirian belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan kemandirian belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol karena pembelajaran e-learning menggunakan platform Schoology.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

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 Sugguminasa. 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 H_1 diterima dan H_0 ditolak.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti berharap kedepannya media ini dapat diterapkan dan dikembangkan. Serta hasil peneltian ini dapat dijadikan sumber rujukan oleh berbagai pihak terkait.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. (2003). *Hubungan Antara Efikasi Diri Dengan Toleransi Dengan Adaptive Selling Pada Agen Asuransi Jiwa*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi Universitas Wangsa Manggala. Journal Insight, Volume 1, Nomor 2, Hal 13.
- Abdullah. (2019). *Ilmu Pendidikan "Konsep, Teori Dan Aplikasinya"*
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bandura, A. (1997). *Self-Efficacy: The Exercise Of Control*. New York: W. H Freeman And Company.
- Baron, R. A.& Byrne, D. (2004). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Erlangga.
- Dini Fitria, 2021. *Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sma Negeri Kota Tangerang Selatan Pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel*. Hlm 11-12.
- Endang Setyo Winarni, Sri Harmini, *Matematika Untuk PGSD*, (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2012), Hlm 116.
- Hamzah Pagarra. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM. Gunung Sari
- Karso,Dkk, Pendidikan Matematika 1,Edisi 1,(Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), Hlm 31.
- Karso,Dkk.Pendidikan Matematika 1,Edisi I. Jakarta: Universitas Terbuka, 2009.
- Kholilurrohmi, I. (2017). *Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Video Audio Visual Powtoon Pada Mata Pembelajaran Kimia Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas X Semeseter 1 SMAN 1 Plere*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kustandi, Cecep & Darmawan Daddi. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran (Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat)*. Jakarta : Kencana
- Kustandi, Cecep & Darmawan Daddi. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran (Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat)*. Jakarta : Kencana
- Mila Haryati, 2021. *Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Pada Siswa Sma Dalam Pembelajaran Online Berbantuan Google Classroom Ditinjau Dari Kemandirian Belajar Siswa*. Hlm 14.

- Mu'minah, Halimatul Lim; Suryaningsih, Y. (2020). *Implementasi STEAM (Science, Technology, Arts And Matematis) Dalam Pembelajaran Abad 21*. Jurnal Bio Education, 5(1), 65
- Prasetya, Sukma Perdana. 2016. *Media Pembelajaran Geografi*. Surabaya: Unesa University Press.
- Putridayani, I. B., & Chotimah, S. (2020). *Analisis Kesulitan Siswa Dalam Memahami Soal Cerita Matematika Pada Materi Peluang*. Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif, 3(6), 671
- Qurrotaini, L., Sari, T. W., & Sundi, V. H. (2020). *Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Audio Visual Powtoon Dalam Pembelajaran Daring*. Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ,E-ISSN: 27, 7.
- Schunk, D. H., Pintrich, P. R., & Meece, J. L. (2010). *Motivation In Education*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- 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. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, Rostina. 2015. *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta
- Sutriyono Hariadi, 2018. *Media Presentasi Pembelajaran Dari Teori Ke Praktik*,(Probolinggo: Dinas Pendidik, Pemuda Dan Olahraga Bidang Ketenagaan).
- Syafrida.M.S. 2022. *Metodologi Penelitian*. Penerbit KBM Indonesia. Medan
- Thursan Hakim, Belajar Secara Efektif (Jakarta: Puspa Swara, 2005), H. 1
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Yaumi. 2018.*Media & Teknologi Pembelajaran*.Prenadamia Group. Jakarta H.5-7
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. M. (2020). *Metodologi Penelitiankualitatif, Kuantitatif, Action Reseach, Reseach And*

Development (R N D). Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.

Zulfah Anggita, (2020). *Penggunaan Audio Visual Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran i Masa Pandemi Covid-19*. *Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pengajaran*. Vol.7 Hlm.48-49.



L

A

M

P

I

R



A

N



LAMPIRAN A
PERSURATAN



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Sultan Alaaddin No. 250 Makassar
Telp : 0411-860837 / 860132 (Fax)
Email : tkip@unismuh.ac.id
Web : https://tkip.unismuh.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Nomor : 16269/FKIP/A.4-II/IV/1445/2024
Lampiran : 1 (Satu) Lembar
Perihal : Pengantar Penelitian

Kepada Yang Terhormat
Ketua LP3M Unismuh Makassar
Di -
Makassar

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : SULFIANI
Stambuk : 105311102820
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Tempat/ Tanggal Lahir : Leworeng / 09-03-2002
Alamat : Btp Keberkahan Blok AD No.369 (Penjahit China)

Adalah yang bersangkutan akan mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi dengan judul: 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)

Demikian pengantar ini kami buat, atas kerjasamanya dihaturkan *Jazaakumullahu Khaeran Katsiraan.*

Wassalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Makassar, 6 Jumadal Ula 1441 H
29 April 2024 M

Dekan



Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM. 860 934



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. Sultan Alaudin No. 259 Telp 0411-866972 Faks (0411) 8665001 Makassar 90221 e-mail: lp3m@untsmuh.ac.id

Nomor : 4153/05/C.4-VIII/IV/1445/2024

29 April 2024 M

Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal

20 Syawal 1445

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,

Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan
 di -

Makassar

أَسْكُودُ عَلَى كَلِمَاتِهِ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 16269/FKIP/A.4-II/IV/1445/2024 tanggal 29 April 2024, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : **SULFIANI**

No. Stambuk : **10531 1102820**

Fakultas : **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Jurusan : **Pendidikan Teknologi**

Pekerjaan : **Mahasiswa**

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"Pengaruh Media Audio Visual Powtoon terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau dari Self-Efficacy pada Siswa SMP (Studi Kasus Matematika Kelas VIII SMP Negeri 2 Pallangga)"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 2 Mei 2024 s/d 2 Juli 2024.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

أَسْكُودُ عَلَى كَلِمَاتِهِ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Ketua LP3M,



Muh. Arief Muhsin, M.Pd.
 NBM 1127761



**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
Makassar 90231

Nomor : 10376/S.01/PTSP/2024 Kepada Yth.
Lampiran : - Bupati Gowa
Perihal : Izin penelitian

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 4153/05/C.4-VIII/IV/1445/2024 tanggal 29 April 2024 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : **SULFIANI**
Nomor Pokok : 105311102820
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S1)
Alamat : Jl. Slt Alauddin, No. 259 Makassar

PROVINSI SULAWESI SELATAN
Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

" 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) "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **02 Mei s.d 02 Juli 2024**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada Tanggal 01 Mei 2024

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



ASRUL SANI, S.H., M.Si.
Pangkat : PEMBINA TINGKAT I
Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth
1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar,
2. *Pertinggal.*



PEMERINTAH KABUPATEN GOWA
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Alamat J. Masjid Raya No. 38 Tlp. 0411-887188 Sungguminasa 92111 Website: dprmtsp.gowakab.go.id email
 perizinan.kab.gowa@gmail.com

Nomor : 503/465/DPM-PTSP/PENELITIAN/V/2024
 Lampiran :
 Perihal : Surat Keterangan Penelitian

KepadaYth.

Kepala sekolah SMP Negeri 2 Sungguminasa kab.
 gowa

di-

Tempat

Berdasarkan Surat Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sul-Sel Nomor: 10376/S.01/PTSP/2024 tanggal 1 Mei 2024 tentang izin Penelitian.

Dengan ini disampaikan kepada saudara bahwa yang tersebut di bawah ini:

Nama : **SULFIANI**
 Tempat/Tanggal Lahir : Leworeng / 9 Maret 2002
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Nomor Pokok : 105311102820
 Program Studi : Teknologi Pendidikan
 Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa
 Alamat : Leworeng, Kec. Donri-Donri, Kab. Soppeng

Bermaksud akan mengadakan Penelitian/Pengumpulan Data dalam rangka penyelesaian Skripsi/Tesis/Disertasi/Lembaga di wilayah/tempat Bapak/Ibu yang berjudul:

"Pengaruh Media Audio Visual Powtoon Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah di Tinjau dari Self-Efficacy Pada Siswa SMP (Studi Pada Materi Matematika Kelas VIII SMP Negeri 2 Sungguminasa)"

Selama : 2 Mei 2024 s/d 2 Juli 2024

Pengikut :

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan tersebut dengan ketentuan :

1. Sebelum melaksanakan kegiatan kepada yang bersangkutan harus melapor kepada Bupati Cq. Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kab.Gowa;
2. Penelitian tidak menyimpang dari surat yang diberikan.;
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Surat Keterangan akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat keterangan ini tidak mentaati ketentuan tersebut diatas.

Demikian disampaikan dan untuk lancarnya pelaksanaan dimaksud diharapkan bantuan seperlunya.

Diterbitkan di Sungguminasa, tanggal : 8 Mei 2024

Ditandatangani secara elektronik Oleh:
 a.n. Bupati Gowa
 Kepala DPMPSTP Kabupaten Gowa,



HINDRA SETIAWAN ABBAS.S.Sos.M.Si

Pangkat : Pembina Utama Muda

Np : 19721026 199303 1 003

Tembusan Yth:

1. Bupati Gowa (sebagai laporan)
2. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar
3. Arsip





**PEMERINTAH KABUPATEN GOWA
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 2 SUNGGUMINASA
AKREDITASI "A"**

Alamat : Jalan Andi Mallombasang No. 1 Telp. 0411-865571 Sungguminasa
website : www.smpnegeri2sungguminasa.net, Email : smpnegeridusungguminasa@gmail.com
NSS : 201190301002, NPSN : 40301060

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor : 800/ /DISDIK-GW/SMPN.02/PL/VI/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Muhammad Irfan Mahmud, S.Pd**
NIP : 197704242006041013
Pangkat/Gol. : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala SMP Negeri 2 Sungguminasa

Menerangkan Bahwa :

Nama : **SULFIANI**
Tempat Tanggal Lahir : Soppeng, 09 Maret 2002
NIM : 105311102820
Jurusan/Program Studi/Fak : S1 – Pendidikan Teknologi Pendidikan / FKIP
Asal Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Makassar

Telah selesai melaksanakan penelitian di SMP Negeri 2 Sungguminasa, pada tanggal 2 Mei 2024 s/d 2 Juli 2024 dalam rangka penyelesaian tugas akhir (Skripsi/thesis) yang berjudul **"PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL POWTOON TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH DI TINJAU DARI SELF-EFFICACY PADA SISWA SMP (Studi Pada Materi Matematika Kelas VIII SMP Negeri 2 Sungguminasa)"**

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sungguminasa, 04 Juni 2024
Kepala Sekolah
SMP NEGERI 2
SUNGGUMINASA
DINAS PENDIDIKAN
KECAMATAN SUNGGUMINASA
KABUPATEN GOWA
Muhammad Irfan Mahmud, S.Pd
NIP. 197704242006041013



LAMPIRAN B

INSTRUMEN PENELITIAN

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Identitas :

Sekolah/Kelas : SMP Negeri 2 Sungguminasa

Nama Guru : Andi Mula, S.Pd

Nama Observer : Sulfiani

Tujuan :

1. Merekam data berapa banyak siswa yang aktif dalam proses pembelajaran
2. Merekam data kuantitas aktivitas belajar siswa

Petunjuk :

1. Observer harus berada pada posisi yang tidak mengganggu pembelajaran tetapi tetap dapat memantau setiap kegiatan yang dilakukan siswa
2. Observer harus teliti dalam memantau setiap kegiatan yang dilakukan siswa

No	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan/Frekuensi	
		I Siswa	II Siswa
1.	Siswa yang hadir dalam pembelajaran		
2.	Siswa yang memperhatikan penjelasan guru		
3.	Siswa yang mencatat penjelasan guru		
4.	Siswa yang mengajukan pertanyaan		
5.	Siswa yang menjawab pertanyaan		
6.	Siswa yang meminta bimbingan guru		
7.	Siswa yang aktif mengerjakan soal		
Jumlah persentase aspek siswa			
Jumlah rata-rata persentase aktivitas siswa			
Kategori			

Makassar, Juni 2024

(Sulfiani)

**ANGKET KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH DITINJAU DARI
SELF-EFFICACY SISWA SEBELUM PENGGUNAAN MEDIA
PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL POWTOON**

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Petunjuk Pengisian Angket :

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat
2. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda, dengan cara memberikan tanda (v) pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut :
 SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 KS : Kurang Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju
3. Jika anda salah dalam menjawab, jawaban tersebut anda coret dengan memberi tanda 2 garis (=) kemudian beri tanda (v) baru pada jawaban yang sesuai dengan keadaan diri anda.

Mohon diisi semua tanpa ada yang terlewatkan pada lembar jawaban yang telah disediakan dan terimakasih atas jawabannya.

No	Indikator	Pertanyaan	Respon				
			SS	S	KS	TS	STS
1	Memahami Masalah	a. Saya merasa yakin bahwa saya dapat mengidentifikasi informasi penting dalam sebuah masalah matematika.					
		b. Saya merasa nyaman dalam menganalisis dan memahami permasalahan matematika yang kompleks.					

2	Membuat Pemecahan Masalah	a. Saya merasa penting untuk mempertimbangkan berbagai pendekatan sebelum memilih rencana pemecahan masalah yang tepat					
		b. Saya merencanakan langkah-langkah secara sistematis sebelum mencoba menyelesaikan masalah matematika.					
3	Melaksanakan Pemecahan Masalah	a. Saya merasa percaya diri dalam melaksanakan rencana pemecahan masalah yang saya buat, bahkan jika itu melibatkan langkah-langkah yang kompleks.					
		b. Saya memeriksa kembali langkah-langkah yang telah saya ambil untuk memastikan bahwa saya tidak melewatkan detail penting dalam pemecahan masalah matematika.					
4	Melihat/ Mengecek kembali	a. Saya merasa percaya diri dalam melaksanakan rencana pemecahan masalah yang saya buat, bahkan jika itu melibatkan langkah-langkah yang kompleks.					
		b. Saya merasa penting untuk merefleksikan kembali langkah-langkah yang telah saya ambil dalam pemecahan masalah matematika untuk memastikan bahwa solusi yang saya temukan logis dan tepat.					

		c. Saya cenderung menggunakan berbagai metode pengecekan, seperti mencari alternatif solusi atau meminta masukan dari orang lain, untuk memastikan keakuratan pemecahan masalah matematika yang saya lakukan.					
--	--	---	--	--	--	--	--



**ANGKET KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH DITINJAU DARI
SELF-EFFICACY SISWA SETELAH PENGGUNAAN MEDIA
PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL POWTOON**

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Petunjuk Pengisian Angket :

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat
2. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda, dengan cara memberikan tanda (v) pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut :
 SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 KS : Kurang Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju
3. Jika anda salah dalam menjawab, jawaban tersebut anda coret dengan memberi tanda 2 garis (=) kemudian beri tanda (v) baru pada jawaban yang sesuai dengan keadaan diri anda.

Mohon diisi semua tanpa ada yang terlewatkan pada lembar jawaban yang telah disediakan dan terimakasih atas jawabannya.

No	Indikator	Pertanyaan	Respon				
			SS	S	KS	TS	STS
1	Memahami Masalah	a. Saya merasa yakin bahwa saya dapat mengidentifikasi informasi penting dalam sebuah masalah matematika dengan menggunakan media <i>powtoon</i>					
		b. Saya merasa nyaman dalam menganalisis dan memahami permasalahan matematika yang					

		kompleks dengan menggunakan media <i>powtoon</i>					
2	Membuat Pemecahan Masalah	<p>a. Saya merasa penting untuk mempertimbangkan berbagai pendekatan sebelum memilih rencana pemecahan masalah yang tepat</p> <p>b. Saya merencanakan langkah-langkah secara sistematis sebelum mencoba menyelesaikan masalah matematika.</p>					
3	Melaksanakan Pemecahan Masalah	<p>a. Setelah saya belajar dengan menggunakan media pembelajaran <i>powtoon</i>, Saya merasa percaya diri dalam melaksanakan rencana pemecahan masalah yang saya buat, bahkan jika itu melibatkan langkah-langkah yang kompleks.</p> <p>b. Setelah saya belajar dengan menggunakan media pembelajaran <i>powtoon</i>, Saya memeriksa kembali langkah-langkah yang telah saya ambil untuk memastikan bahwa saya tidak melewatkan detail penting dalam pemecahan masalah matematika.</p>					
4	Melihat/ Mengecek kembali	a. Setelah saya belajar dengan menggunakan media pembelajaran <i>powtoon</i> , Saya merasa percaya diri dalam melaksanakan rencana					

		pemecahan masalah yang saya buat, bahkan jika itu melibatkan langkah-langkah yang kompleks.					
		b. Setelah saya belajar dengan menggunakan media pembelajaran powtoon , Saya merasa penting untuk merefleksikan kembali langkah-langkah yang telahsaya ambil dalam pemecahan masalah matematika untuk memastika bahwa solusiyang saya temukan logisdan tepat.					
		c. Setelah saya belajar dengan menggunakan media pembelajaran powtoon , Saya cenderung menggunakan berbagai metode pengecekan, seperti mencari alternatif solusi atau meminta masukan dariorang lain, untuk memastikan keakuratan pemecahan masalah matematika yang saya lakukan.					

LEMBAR SOAL ESSAY PELUANG

Nama :

Kelas :

No absen :

Soal :

1. Sebuah dadu dilempar keatas satu kali. Tentukan ruang sampel dan banyaknya anggota rang sampel. Jika menyatakan kejadian munculnya mata dadu ganjil. Tentukan X dan banyaknya X?
2. Sebuah dadu lalu dilempar satu kali, berapa peluang munculnya mata dadu 5?
3. Rudi memiliki dua buah koin 1000 rupiah, lalu melempar kedua koin tersebut bersamaan. Berapa peluang muncul gambar pada kedua koin?
4. Sebuah tas berisi 12 kelereng yang terdiri dari 5 kelereng biru, 3 kelereng merah, dan 4 kelereng kuning. Dari tas tersebut akan diambil satu kelereng. Berapa peluang terambilnya kelereng berwarna merah?
5. Dua buah dadu dilempar secara bersamaan. Berapakah peluang kejadian muncul jumlah kedua mata dadu = 6?
6. 2 buah dadu dilempar bersamaan. Berapakah peluang munculnya mata dadu yang pertama 2 dan mata dadu kedua 6 adalah...
7. Rudi melempar sebuah uang logam dan sebuah dadu secara bersamaan. Berapakah peluang muncul angka pada uang logam dan bilangan genap pada dadu ?
8. Reni melempar sebuah uang logam sebanyak 200 kali, hasilnya muncul angka sebanyak 75 kali. Hitunglah:
9. Sebuah tas berisi lima buah komik volume 11 sampai 15. Jika buku diambil secara acak dari tas tersebut. Maka:
10. Sebuah dadu lalu dilempar satu kali, berapa peluang munculnya mata dadu 5?

PEDOMAN PENILAIAN ESSAY

No Soal	Hasil Pengerjaan Soal	Skor	Total Skor
1-10	Jika tidak menjawab sama sekali	0	10
	Menunjukkan pemahaman soal dengan benar. Menyusun langkah awal dengan benar .	2	
	Meyusun langkah-langkah penyelesaian dengan benar dan logis	4	
	Jawaban akhir benar	2	
	Menyajikan solusi dengan penulisan yang rapi dan mudah dipahami.	2	





LAMPIRAN C
DATA HASIL PENELITIAN

DAFTAR HADIR SISWA

NO	NAMA PESERTA DIDIK	PERTEMUAN	
		1	2
1	Annisa Kirani Syahputri A.	√	√
2	Zakinah Moulidya Hasbullah	√	√
3	NURUL ALIKA AYUDIA	√	√
4	ASYIFA KHAERIAH SYARIF	√	√
5	Muh Dzaky Itsar	√	√
6	Rifai Banu Faras	√	√
7	Nadiya Mustika Azfat	√	√
8	Alfira meilani putri	√	√
9	Cantika Rosdiah Tammardiah	√	√
10	Aprilya Putri Atira	√	√
11	Muh Ithisan Rukman	√	√
12	N a b i l a	√	√
13	Ahmad Fiqran Syatah Ansyarullah	√	√
14	Muhammad Arman R	√	√
15	Muh Fadil Akram	√	√
16	Zefanya Priska Dukka	√	√
17	St Kirani Almayra	√	√
18	S u l i s t r i a n i	√	√
19	Amira Rezky Ramadhan	√	√
20	Nur As-Syifa Idrus	√	√
21	Nurul Azizah Ramadhani	√	√
22	MUH. AKBAR MAHESA	√	√
23	Bunga Salsabila	√	√
24	Muh Zacky Pratama Lahay	√	√
25	RISNAWATI	√	√
26	Aprilya Putri Atira	√	√
27	ERINA EZZA SAHLAN	√	√
28	Andika Dwi Rahmadani	√	√
29	MUH FIRMAN NUR ILAHI	√	√
30	Nurannisa Safitri Halim	√	√

31	Ahmad Alhabsy	√	√
32	Muh Nursalam Dzulhaj	√	√
33	Muhammad Yunus Al Fajar	√	√
34	Andi Aisyah Febrianti Azwar	√	√
35	ALIFAH LUTFYATUNNISA	√	√
36	FITRI KHAERUNNISA	√	√
37	Nur Halima Dewi R	√	√
38	Nur Fitri Ramadani	√	√
39	Alisyia Nurul Amini	√	√
40	Putri Azila Megawe	√	√
41	Putri Handayani	√	√
42	Muhammad Nurhan Mirza Ukail	√	√
43	Nur Suci Ramadhani	√	√
44	Elsa Qhyrhani	√	√
45	Alwiah Agustia	√	√
46	A. AZHAR	√	√
47	A h m a d	√	√
48	Nurul Rezky Ramadhani	√	√
49	Muhammad Hairul Andika	√	√
50	AHMAD ABIY HAYYAN	√	√
51	Juliana	√	√
52	Aini Ajeng Pertiwi	√	√
53	Ahnaf Rizqullah	√	√
54	Dwi Nur Qalbi	√	√
55	Dwi Agung Faturahman	√	√
56	Muh Fahri Ramadhan	√	√
57	M Yusyal Hasbi	√	√
58	YASMEEN AURA AL IZZATI	√	√
59	FEBIANTI	√	√
60	Ahmad Maulana Saptu Hadi	√	√
61	Muh Ilham Haris	√	√
62	Aisyah Humairah	√	√
63	Siti Mufidah	√	√
64	Nurul Annisa Safira	√	√

65	Jelita Cahaya Pratiwi Darwis	√	√
66	Annisa Fitra Ramadhani	√	√
67	Fahmi Hermanto Goleng	√	√
68	Muhammad Faried Rajuni	√	√
69	Syafa Adelia Putri Amlı	√	√
70	Ummiah Tanisyah	√	√
71	Kayla Putri Maharani	√	√
72	N u r h a y a t i	√	√
73	FAAD AHLAM MAWARDI	√	√
74	Muh Zaki Maulana Raziq Ali	√	√
75	NUR ANIZA BACHTIAR	√	√
76	Michel Wijaya	√	√
77	Safira Zuhaimah	√	√
78	JANNATUL MA'WA	√	√
79	Nadiratul Ainiyah	√	√
80	Muh Selokaton Ridwan Setiawan	√	√
81	Hadrianti	√	√
82	AZIZAH RAMADANI	√	√
83	Naufal Setyawan Safaruddin	√	√
84	Jihan Ulfa Talita	√	√
85	Nur Maharani Putri	√	√
86	Syifa Airul sahid	√	√
87	Muh Fadil Jamhal	√	√
88	MUH. RAKHA RADITYA PUTRA NADIN	√	√
89	MUH. FADLAN RAHMAN	√	√
90	Nayla Zaphira Kirani	√	√
91	Liviana Nara Saba	√	√
92	Yusran Saputra	√	√
93	Andi Aura Alfira Risana	√	√
94	Alif Dirmansyah	√	√
95	ANNISA CAHYANI	√	√
96	Citra Rafika Dewi	√	√
97	Aini Lutfia Darmawan	√	√
98	Nur Fahira Muchtar	√	√

99	NAURAH AYU ZAHIRAH	√	√
100	Nur Khalbi	√	√
101	Muh Nurrezky Syahputra	√	√
102	Aisyah Aina	√	√
103	Muh Andi	√	√
104	Nadya Khaira Dahayu	√	√
105	Gwenina Latifa Aqila rachmat	√	√
106	Rezky Amaliah A Dahlan	√	√
107	FAUZIAH INTAN RAMADHANI W	√	√
108	A l i f i a	√	√
109	Rembulan Chantika Papuana	√	√
110	RIRIN DEWIYANTY	√	√
111	Insyirah Zahra Salsabila Djafar	√	√
112	Andi Prabu Al Kautsar	√	√
113	MUH. RAISYA PRAYATA	√	√
114	Najwa Prameswara Aperiliani	√	√
115	ERIKA SARI	√	√
116	FARHAN HAFIZH	√	√
117	Rifqi Zulfahmi A	√	√
118	Muh Husain Faza	√	√
119	BAING	√	√
120	Raihand Saputra	√	√
121	Nasywaa Nuur Shofiyyah Said	√	√
122	Nindya Zahirah Rizaldi	√	√
123	Nurul Ainun Mutia Burhanuddin	√	√
124	Andi Muhammad Ikhlas	√	√
125	SITI MUTIARA AZZAHRA MUIS	√	√
126	Dedana Zabrina Sabri	√	√
127	FARHAN HILALGIBRAN	√	√
128	Nur Haisah	√	√
129	Muh Reza Wal Iqram	√	√
130	Nurul Aulia Febrianti	√	√
131	Nurul Najwa Rahman	√	√
132	Muh Haris Maulana	√	√

133	LATIFA ADELIA AMIR	√	√
134	Muhammad Alqadri Ramadhan Hakim	√	√
135	Izzah Azizah Nur Akbar	√	√
136	Nur Sabrina R	√	√
137	Adinda Nova Paraswari Rangkuti	√	√
138	Mohammad Abiyu Zaky JR	√	√
139	Muhammad Rafi	√	√
140	A. Nazjwa Dwi Humairah	√	√
141	St Marwa	√	√
142	Washil Aftahul Hamdi	√	√
143	Naomi Aisyah Chantika Arianto	√	√
144	Dzakirah Salsabilah Setiawan	√	√
145	IRFAN SYARIF	√	√
146	Sakinah Syafa Nursalsabilah R	√	√
147	Faradiba umayya	√	√
148	Muhammad Farel	√	√
149	AHMAD ALIEF AFIEFY	√	√
150	Tari Anggraeni	√	√
151	IHWAN ABDILLAH	√	√
152	AHMAD RAMADHANI SUWARNO	√	√
153	Nurul Syifana Neisha Arfan	√	√
154	M. ZAHARAN RAZZAQ USMAN	√	√
155	Qonitah Chaerunnisa Guslah	√	√
156	NURUL OKTAVIANY	√	√
157	Ahmad Daris Mahmud	√	√
158	Ahmad Rehan Pratama	√	√
159	NAFISKA LANA	√	√
160	HABIL NURAQLI PRATAMA	√	√
161	Mahiroh Amalia S	√	√
162	Putri Aprilia Nur Asyifah	√	√
163	AIMAN ABDI ISLAMI	√	√
164	Muhammad Yusuf Alfayed M.	√	√
165	Resky Aulia Syarifuddin	√	√
166	Muhammad Dirga	√	√

167	Nur Amanda Yandhika	√	√
168	Muh. Mughni Al Farabi G	√	√
169	Farel Najihul Athaillah Hari	√	√
170	Sri Rahayu Ningsih	√	√
171	Putri Adelia Hamsir	√	√
172	Melody Martcella Parente	√	√
173	Artika Afdelia	√	√
174	Izzatul Afifah Zahra Taufiq	√	√
175	Nurfitri Ramadani	√	√
176	Airin Nur Ramadani	√	√
177	Saffana Zahra Diva	√	√
178	Ghaniyyah Muslimah	√	√
179	Nada Isaura Alena	√	√
180	Nurdhiani Faisah	√	√
181	Nur Aini Herman	√	√
182	Ikram Al Yusuf Risrigani	√	√
183	Nur Ashila Anzar	√	√
184	Sri Wahyuni	√	√
185	A S M I R A N D A H	√	√
186	Zahidah Azizah Nur Akbar	√	√

Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

No.	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan/ Frekuensi		Persen (%)	
		I	II	I	II
1.	Siswa yang hadir dalam pembelajaran	186	186	100	100
2.	Siswa yang memperhatikan pada saat proses pembelajaran	156	165	83,87	88,71
3.	Siswa yang mencatat penjelasan guru	155	159	83,33	85,48
4.	Siswa yang mengajukan pertanyaan	151	153	81,18	82,26
5.	Siswa yang menjawab pertanyaan	150	153	80,65	82,26
6.	Siswa yang menyimak penjelasan guru	156	160	83,87	86,02
7.	Siswa yang aktif mengerjakan soal	159	162	85,48	87,10
Jumlah persentase aspek siswa				598,38	611,83
Jumlah rata-rata persentase aktivitas siswa				85,48	87,40
Kategori				Baik	Baik

ANGKET KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH DITINJAU DARI *SELF-EFFICACY* SISWA SETELAH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUDIO VISUAL POWTOON*

Nama : Ririn Dewiyanti

No. Absen : 29

Kelas : 8.8

Petunjuk Pengisian Angket :

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat
2. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda, dengan cara memberikan tanda (√) pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut :
 SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 KS : Kurang Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju
3. Jika anda salah dalam menjawab, jawaban tersebut anda coret dengan memberi tanda 2 garis (=) kemudian beri tanda (√) baru pada jawaban yang sesuai dengan keadaan diri anda.

Mohon diisi semua tanpa ada yang terlewatkan pada lembar jawaban yang telah disediakan dan terimakasih atas jawabannya.

No	Indikator	Pertanyaan	Respon				
			SS	S	KS	TS	STS
1.	Memahami Masalah	a. Saya merasa yakin bahwa saya dapat mengidentifikasi informasi penting dalam sebuah masalah matematika dengan menggunakan media <i>powtoon</i>		√			
		b. Saya merasa nyaman dalam menganalisis dan memahami permasalahan matematika yang kompleks dengan menggunakan media <i>powtoon</i>	√				

		b. Saya merencanakan langkah-langkah secara sistematis sebelum mencoba menyelesaikan masalah matematika.			✓		
3	Melaksanakan Pemecahan Masalah	a. Saya merasa percaya diri dalam melaksanakan rencana pemecahan masalah yang saya buat, bahkan jika itu melibatkan langkah-langkah yang kompleks.			✓		
		b. Saya memeriksa kembali langkah-langkah yang telah saya ambil untuk memastikan bahwa saya tidak melewatkan detail penting dalam pemecahan masalah matematika.	✓				
4	Melihat/ Mengecek kembali	a. Saya merasa percaya diri dalam melaksanakan rencana pemecahan masalah yang saya buat, bahkan jika itu melibatkan langkah-langkah yang kompleks.			✓		
		b. Saya merasa penting untuk merefleksikan kembali langkah-langkah yang telah saya ambil dalam pemecahan masalah matematika untuk memastikan bahwa solusi yang saya temukan logis dan tepat.	✓				
		c. Saya cenderung menggunakan berbagai metode pengecekan, seperti mencari alternatif solusi atau meminta masukan dari orang lain, untuk memastikan keakuratan pemecahan masalah matematika yang saya lakukan.			✓		

ANGKET KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH DITINJAU DARI *SELF-EFFICACY* SISWA SETELAH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUDIO VISUAL POWTOON*

Nama : Ririn Dewiyanti

No. Absen : 29

Kelas : 8.8

Petunjuk Pengisian Angket :

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat
2. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda, dengan cara memberikan tanda (√) pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut :
 SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 KS : Kurang Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju
3. Jika anda salah dalam menjawab, jawaban tersebut anda coret dengan memberi tanda 2 garis (=) kemudian beri tanda (√) baru pada jawaban yang sesuai dengan keadaan diri anda.

Mohon diisi semua tanpa ada yang terlewatkan pada lembar jawaban yang telah disediakan dan terimakasih atas jawabannya.

No	Indikator	Pertanyaan	Respon				
			SS	S	KS	TS	STS
1.	Memahami Masalah	a. Saya merasa yakin bahwa saya dapat mengidentifikasi informasi penting dalam sebuah masalah matematika dengan menggunakan media <i>powtoon</i>		✓			
		b. Saya merasa nyaman dalam menganalisis dan memahami permasalahan matematika yang kompleks dengan menggunakan media <i>powtoon</i>	✓				

2.	Membuat Pemecahan Masalah	a. Saya merasa penting untuk mempertimbangkan berbagai pendekatan sebelum memilih rencana pemecahan masalah yang tepat		✓			
		b. Saya merencanakan langkah-langkah secara sistematis sebelum mencoba menyelesaikan masalah matematika.			✓		
3	Melaksanakan Pemecahan Masalah	a. Setelah saya belajar dengan menggunakan media pembelajaran powtoon, Saya merasa percaya diri dalam melaksanakan rencana pemecahan masalah yang saya buat, bahkan jika itu melibatkan langkah-langkah yang kompleks.	✓				
		b. Setelah saya belajar dengan menggunakan media pembelajaran powtoon, Saya memeriksa kembali langkah-langkah yang telah saya ambil untuk memastikan bahwa saya tidak melewatkan detail penting dalam pemecahan masalah matematika.	✓				
4	Melihat/ Mengecek kembali	a. Setelah saya belajar dengan menggunakan media pembelajaran powtoon, Saya merasa percaya diri dalam melaksanakan rencana pemecahan masalah yang saya buat, bahkan jika itu melibatkan langkah-langkah yang kompleks.		✓			
		b. Setelah saya belajar dengan menggunakan media pembelajaran powtoon, Saya merasa penting untuk merefleksikan kembali langkah-langkah yang telah saya ambil dalam pemecahan	✓				

		masalah matematika untuk memastikan bahwa solusi yang saya temukan logis dan tepat.					
		c. Setelah saya belajar dengan menggunakan media pembelajaran powtoon , Saya cenderung menggunakan berbagai metode pengecekan, seperti mencari alternatif solusi atau meminta masukan dari orang lain, untuk memastikan keakuratan pemecahan masalah matematika yang saya lakukan.	✓				



Pretest

Nama : Aprilya Putri Atira

Kelas : VIII.9

N. absen :

60

- 1). Sebuah dadu dilempar satu kali, tentukan ruang sampel dan banyaknya anggota ruang sampel. Jika menyatakan kejadian munculnya mata dadu ganjil tentukan x dan banyaknya x ?
- Jawab: $S = \{1, 2, 3, 4, 5, 6\}$
 Banyaknya anggota ruang sampel sebanyak 6
 x menyatakan kejadian munculnya mata dadu ganjil = 1, 3, dan 5
 Jadi banyaknya nilai $x = 3$ 10
- 2). Sebuah dadu dilempar satu kali, berapa peluang munculnya mata dadu 5
- Jawab: Banyaknya titik sampel $n(S) = 6$
 Titik sampel dadu bernilai 5 $n(A) = 1$
 $P(A) = n(A)/n(S) = 1/6$
 Jadi, peluang munculnya mata dadu 5 adalah $1/6$ 10
- 3). Dudi memiliki dua buah koin 1000 rupiah, lalu melempar kedua koin tersebut bersamaan. Berapa peluang muncul gambar pada mata kedua koin?
- Jawab: Misal A = Angka dan G = Gambar
 Ruang sampelnya adalah $\{(A, G), (A, A), (G, A), (G, G)\}$
 $n(S) = 4$ 10
- 4). Sebuah tas berisi 12 kelereng yang terdiri dari 5 kelereng biru, 3 kelereng merah, dan 4 kelereng kuning. Dari tas tersebut akan diambil satu kelereng. Berapa peluang terambilnya kelereng berwarna merah?
- Jawab: $n(S) = 5 + 3 + 4 = 12$
 $n(A) = 3$
 $P(A) = n(A)/n(S) = 3/12 = 1/4$ 10
- 5). Dua buah dadu dilempar secara bersamaan. Berapakah peluang kejadian muncul jumlah kedua angka mata dadu ≤ 6 ?
- Jawab: jumlah kedua mata dadu sama dengan 6 adalah (1,5), (2,4), (3,3), (4,2), dan (5,1)
 maka, $n(A) = 5$
 $n(S) = 6 \times 6 = 36$
 $P(A) = n(A)/n(S) = 5/36$ 10
- 10). Banyaknya titik sampel $n(S) = 6$
 Titik sampel dadu bernilai 5 $n(A) = 1$
 $P(A) = n(A)/n(S) = 1/6$
 Jadi, peluang munculnya mata dadu adalah $1/6$ 10

Nama : Aprilyo Putri Ahira. Pratist

Kelas : VIII.9

No. Absen :

Solat :

96

- 1). Sebuah dadu dilempar keatas satu kali. Tentukan ruang sampel dan banyaknya anggota ruang sampel. Jika menyatakan kejadian munculnya mata dadu ganjil. Tentukan X dan banyaknya X ?

Jawab : $S = \{1, 2, 3, 4, 5, 6\}$

Banyaknya anggota ruang sampel sebanyak 6

X menyatakan kejadian munculnya mata dadu ganjil : 1, 3, dan 5
jadi banyaknya nilai $X = 3$

10

- 2) Sebuah dadu dilempar satu kali berapa peluang munculnya mata dadu 5

Jawab: Banyak titik sampel $n(S) = 6$

Titik sampel dadu bernilai 5 $n(A) = 1$

$$P(A) = n(A)/n(S) = 1/6$$

Jadi, peluang munculnya mata dadu 5 adalah $1/6$

10

- 3) Rudi memiliki dua buah koin 1000 rupiah, lalu melempar kedua koin tersebut bersamaan. Berapa peluang muncul gambar pada mata kedua koin ?

Jawab : Misal A = Angka dan G = Gambar

Ruang sampelnya adalah $= \{(A,G), (A,A), (G,A), (G,G)\}$

$$n(S) = 4$$

6

- 4) Sebuah tas berisi 12 kelereng yang terdiri dari 5 kelereng biru, 3 kelereng merah, dan 4 kelereng kuning. Dari tas tersebut akan diambil satu kelereng. Berapa peluang terambilnya kelereng berwarna merah ?

Jawaban: $n(S) = 5 + 3 + 4 = 12$

$$n(A) = 3$$

$$P(A) = n(A)/n(S) = 3/12 = 1/4$$

Jadi, peluang terambilnya kelereng warna merah adalah $1/4$

10

- 5) Dua buah dadu dilempar secara bersamaan. Berapakah peluang kejadian muncul jumlah kedua mata dadu = 6 ?

Jawab: Kejadian membuat jumlah kedua mata dadu sama dengan 6 adalah

$(1,5), (2,4), (3,3), (4,2),$ dan $(5,1)$

maka $n(A) = 5$

$$n(S) = 6 \times 6 = 36$$

$$P(A) = n(A)/n(S) = 5/36$$

10

- 6). 2 buah dadu dilempar bersamaan. Berapakah peluang munculnya mata dadu yang pertama 2 dan mata dadu ke 6 adalah...
 Jawab: Kejadian tersebut adalah peluang kejadian saling lepas.

$$P(2 \text{ dan } 6) = P(2) \times P(6) = \frac{1}{6} \times \frac{1}{6} = \frac{1}{36}$$
 10

- 7). Rudi melempar sebuah uang logam dan sebuah dadu secara bersamaan. Berapakah peluang muncul angka pada uang logam dan bilangan genap pada dadu.
 Jawab: $P(\text{angka}) = \frac{1}{2}$
 $P(\text{genap}) = \frac{3}{6}$

$$P(\text{angka dan genap}) = P(\text{angka}) \times P(\text{genap})$$
 10

$$= \frac{1}{2} \times \frac{3}{6} = \frac{3}{12} = \frac{1}{4}$$

- 8) Rani melempar sebuah uang logam sebanyak 200 kali, hasilnya muncul angka sebanyak 75 kali. Hitunglah.
 a. frekuensi munculnya angka
 b. frekuensi munculnya gambar
 Jawab: 10

- a. Frekuensi munculnya angka $f(A)$

$$f(A) = \frac{75}{200} = \frac{3}{8}$$

- b. Frekuensi muncul gambar $f(G)$

$$f(G) = \frac{(200-75)}{200} = \frac{125}{200} = \frac{5}{8}$$

- 9). Sebuah tas berisi lima buah komik volume 11 sampai 15. Jika buku diambil secara acak dari atas tersebut maka:

- a. tentukanlah peluang terambilnya komik bervolume genap.

- b. jika yang terambil adalah buku bervolume ganjil, lalu tidak dikembalikan lagi. Tentukanlah peluang terambilnya komik volume ganjil pada pengambilan berikutnya.

Jawab: a. Banyaknya komik bervolume genap adalah 2 yaitu bola bernomor 12 dan 14, sehingga $P(\text{Genap}) = \frac{2}{5}$

- b. Banyaknya komik volume ganjil ada 3, terambil 1 sehingga sisa 2 maka $P(\text{ganjil}) = \frac{(3-1)}{(5-1)} = \frac{2}{4} = \frac{1}{2}$

10) $n(S) = 6$

Titik sampel dadu bernilai 5 $n(A) = 1$

$$P(A) = \frac{n(A)}{n(S)} = \frac{1}{6}$$
 10

Jadi, peluang munculnya mata dadu 5 adalah $\frac{1}{6}$

No	Nama Peserta Didik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Annisa Kirani Syahputri A.	62	89
2	Zakinah Moulidya Hasbullah	60	96
3	Nurul Alike Ayudia	62	80
4	Asyifa Khaeriah Syarif	62	89
5	Muh Dzaky Itsar	64	91
6	Rifai Banu Faras	44	93
7	Nadiya Mustika Azfat	62	96
8	Alfira Meilani Putri	60	93
9	Cantika Rosdiah Tammardiah	62	93
10	Aprilya Putri Atira	60	100
11	Muh Ithisan Rukman	60	84
12	N A B I L A	60	87
13	Ahmad Fiqran Syatah Ansyarullah	44	89
14	Muhammad Arman R	62	96
15	Muh Fadil Akram	58	80
16	Zefanya Priska Dukka	62	44
17	St Kirani Almayra	62	91
18	S U L I S T R I A N I	60	93
19	Amira Rezky Ramadhan	62	96
20	Nur As-Syifa Idrus	62	100
21	Nurul Azizah Ramadhani	64	93
22	Muh. Akbar Mahesa	56	82
23	Bunga Salsabila	62	84
24	Muh Zacky Pratama Lahay	60	87
25	Risnawati	44	89
26	Aprilya Putri Atira	60	96
27	Erina Ezza Sahlan	60	80
28	Andika Dwi Rahmadani	60	100
29	Muh Firman Nur Ilahi	60	44
30	Nurannisa Safitri Halim	62	93
31	Ahmad Alhabsy	58	96

32	Muh Nursalam Dzulhaj	62	93
33	Muhammad Yunus Al Fajar	62	93
34	Andi Aisyah Febrianti Azwar	60	82
35	Alifah Lutfyatunnisa	62	84
36	Fitri Khaerunnisa	62	87
37	Nur Halima Dewi R	64	89
38	Nur Fitri Ramadani	56	96
39	Alisya Nurul Amini	62	80
40	Putri Azila Megawe	60	89
41	Putri Handayani	62	91
42	Muhammad Nurhan Mirza Ukail	60	44
43	Nur Suci Ramadhani	60	96
44	Elsa Qhyrhani	60	93
45	Alwiah Agustia	60	93
46	A. Azhar	62	82
47	A H M A D	58	84
48	Nurul Rezky Ramadhani	100	87
49	Muhammad Hairul Andika	62	89
50	Ahmad Abiy Hayyan	60	96
51	Juliana	62	44
52	Aini Ajeng Pertiwi	62	89
53	Ahnaf Rizqullah	64	91
54	Dwi Nur Qalbi	56	93
55	Dwi Agung Faturahman	62	96
56	Muh Fahri Ramadhan	60	93
57	M Yusyal Hasbi	62	93
58	Yasmeen Aura Al Izzati	60	82
59	Febianti	60	84
60	Ahmad Maulana Sapta Hadi	60	87
61	Muh Ilham Haris	100	44
62	Aisyah Humairah	62	96
63	Siti Mufidah	58	80
64	Nurul Annisa Safira	62	89
65	Jelita Cahaya Pratiwi Darwis	62	91

66	Annisa Fitra Ramadhani	60	93
67	Fahmi Hermanto Goleng	62	96
68	Muhammad Faried Rajuni	62	93
69	Syafa Adelia Putri Amlı	64	93
70	Umniah Tanisyah	56	82
71	Kayla Putri Maharani	100	84
72	NURHAYATI	60	44
73	Faad Ahlam Mawardi	62	89
74	Muh Zaki Maulana Raziq Ali	60	96
75	Nur Aniza Bachtiar	60	80
76	Michel Wijaya	60	89
77	Safira Zuhaimah	60	91
78	Jannatul Ma'wa	62	93
79	Nadiratul Ainiyah	58	96
80	Muh Selokaton Ridwan Setiawan	62	93
81	Hadrianti	62	93
82	Azizah Ramadani	60	82
83	Naufal Setyawan Safaruddin	62	84
84	Jihan Ulfa Talita	62	87
85	Nur Maharani Putri	64	89
86	Syifa Airul Sahid	56	96
87	Muh Fadil Jamhal	62	80
88	Muh. Rakha Raditya Putra Nadin	60	89
89	Muh. Fadlan Rahman	62	91
90	Nayla Zaphira Kirani	60	93
91	Liviana Nara Saba	60	96
92	Yusran Saputra	60	93
93	Andi Aura Alfira Risana	60	93
94	Alif Dirmansyah	62	82
95	Annisa Cahyani	58	84
96	Citra Rafika Dewi	62	87
97	Aini Lutfia Darmawan	62	89
98	Nur Fahira Muchtar	60	96
99	Naurah Ayu Zahirah	62	80

100	Nur Khalbi	62	89
101	Muh Nurrezky Syahputra	64	91
102	Aisyah Aina	56	93
103	Muh Andi	62	96
104	Nadya Khaira Dahayu	60	93
105	Gwenina Latifa Aqila Rachmat	62	93
106	Rezky Amaliah A Dahlan	60	82
107	Fauziah Intan Ramadhani W	60	84
108	A L I F I A	60	87
109	Rembulan Chantika Papuana	60	89
110	Ririn Dewiyanty	62	96
111	Insyirah Zahra Salsabila Djafar	58	80
112	Andi Prabu Al Kautsar	62	89
113	Muh. Raisya Prayata	62	91
114	Najwa Prameswara Aperiliani	60	93
115	Erika Sari	62	96
116	Farhan Hafizh	62	93
117	Rifqi Zulfahmi A	64	93
118	Muh Husain Faza	56	82
119	Baing	62	84
120	Raihand Saputra	60	87
121	Nasywaa Nur Shofiyyah Said	62	89
122	Nindya Zahirah Rizaldi	60	96
123	Nurul Ainun Mutia Burhanuddin	60	80
124	Andi Muhammad Ikhlas	60	89
125	Siti Mutiara Azzahra Muis	60	91
126	Dedana Zabrina Sabri	62	93
127	Farhan Hilalgibran	58	96
128	Nur Haisah	62	93
129	Muh Reza Wal Iqram	62	93
130	Nurul Aulia Febrianti	60	82
131	Nurul Najwa Rahman	62	84
132	Muh Haris Maulana	62	87
133	Latifa Adelia Amir	64	89

134	Muhammad Alqadri Ramadhan Hakim	56	96
135	Izzah Azizah Nur Akbar	62	80
136	Nur Sabrina R	60	89
137	Adinda Nova Paraswari Rangkuti	62	91
138	Mohammad Abiyu Zaky Jr	60	93
139	Muhammad Rafi	60	96
140	A. Nazjwa Dwi Humairah	60	93
141	St Marwa	60	93
142	Washil Aftahul Hamdi	62	82
143	Naomi Aisyah Chantika Arianto	58	84
144	Dzakirah Salsabilah Setiawan	62	87
145	Irfan Syarif	62	89
146	Sakinah Syafa Nursalsabilah R	60	96
147	Faradiba Umayya	62	80
148	Muhammad Farel	62	89
149	Ahmad Alief Afiefy	64	91
150	Tari Anggraeni	56	93
151	Ihwan Abdillah	62	96
152	Ahmad Ramadhani Suwarno	60	93
153	Nurul Syifana Neisha Arfan	62	93
154	M. Zahran Razzaq Usman	60	82
155	Qonitah Chaerunnisa Guslah	60	84
156	Nurul Oktaviany	60	87
157	Ahmad Daris Mahmud	60	89
158	Ahmad Rehan Pratama	62	96
159	Nafiska Lana	58	80
160	Habil Nuraqli Pratama	62	89
161	Mahiroh Amalia S	62	91
162	Putri Aprilia Nur Asyifah	60	93
163	Aiman Abdi Islami	62	96
164	Muhammad Yusuf Alfayed M.	62	93
165	Resky Aulia Syarifuddin	64	93
166	Muhammad Dirga	56	82
167	Nur Amanda Yandhika	62	84

168	Muh. Mughni Al Farabi G	60	87
169	Farel Najihul Athaillah Hari	62	89
170	Sri Rahayu Ningsih	60	96
171	Putri Adelia Hamsir	60	80
172	Melody Martcella Parente	60	89
173	Artika Afdelia	60	91
174	Izzatul Afifah Zahra Taufiq	62	93
175	Nurfitri Ramadani	58	96
176	Airin Nur Ramadani	62	93
177	Saffana Zahra Diva	62	93
178	Ghaniyyah Muslimah	60	82
179	Nada Isaura Alena	62	84
180	Nurdhiani Faisah	62	87
181	Nur Aini Herman	100	93
182	Ikram Al Yusuf Risrigani	62	82
183	Nur Ashila Anzar	62	84
184	Sri Wahyuni	64	87
185	A S M I R A N D A H	64	93
186	Zahidah Azizah Nur Akbar	60	82
	Rata-rata	61.49	88.15









MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar
Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
Email : fkip@unismuh.ac.id
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

KARTU KONTROL PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Sulfiani
NIM : 105311102820
Pembimbing I : Dr. Irmawati Thahir, S.T., M.Pd
Pembimbing II : Dr. Aco Karumpa, M.Pd
Judul : 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)
Lokasi Penelitian : Jl. Andi Mallombassarung No. 1 Sungguminasa, Kec. Somba Opu, Kab. Gowa Prov. Sulawesi Selatan.

No	Kegiatan Penelitian	Tanggal	TTD Guru Mapel
1	Mengantar surat penelitian	16 Mei 2024	
2	Konsultasi kepada guru mata pelajaran sekaligus pengenalan	16 Mei 2024	
3	Pemberian materi pembelajaran dengan menggunakan media guru (Media Cetak)	16 - 21 Mei 2024	
4	Pemberian lembar penelitian (pretest)	16 - 21 Mei 2024	
5	Pemberian materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran <i>Audio Visual Powtoon</i>	27 Mei - 03 Juni 2024	
6	Pemberian lembar penelitian (posttest)	27 Mei - 03 Juni 2024	
7	Pengambilan surat selesai penelitian	06 Juni 2024	
8			
9			
10			
11			
12			

Catatan:

1. Kartu kontrol penelitian di isi pada saat melaksanakan penelitian.
2. Kartu kontrol diparaf atau ditandatangani oleh kepala sekolah/guru.
3. Kartu Kontrol dikumpul pada saat mendaftar ujian skripsi.

Gowa, 06 Juni 2024

Mengesahkan



Muhammad Irfan Mahmud, S.Pd
NIP. 19740422006041013



PEMERINTAH KABUPATEN GOWA
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 2 SUNGGUMINASA
AKREDITASI "A"

Alamat : Jln. Andi Mallombasang No. 1 Telp. 0411-865571 Sungguminasa, email : smpnegeriduasungguminasa@gmail.com
NSS : 201190301002, NPSN : 40301060

SURAT KETERANGAN PENGGUNAAN PRODUK

Nomor : /DISDIK-GW/SMPN.02/KP/III/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **MUHAMMAD IRFAN MAHMUD, S.Pd**
Jabatan : Kepala Sekolah
Nama Lembaga/Sekolah : SMP Negeri 2 Sungguminasa
Alamat : Jl. Andi Mallombasang No. 1 Sungguminasa

Dengan ini menerangkan bahwa produk yang digunakan oleh Mahasiswa:

Nama : SULFIANI
NIM : 105311102820
Program Studi/Fakultas : Teknologi Pendidikan / FKIP
Produk : Media Pembelajaran *Audio Visual Powtoon*

Dengan ini menyatakan bahwa produk media pembelajaran *Audio Visual Powtoon* pada mata pelajaran MATEMATIKA digunakan pada proses pembelajaran sesuai dengan materi yang terdapat pada media pembelajaran tersebut.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Gowa, Juni 2024
Kepala Sekolah
SMP NEGERI 2
SUNGGUMINASA
DINAS PENDIDIKAN
KECAMATAN
SUNGGUMINASA
Muhammad Irfan Mahmud, S.Pd
Rangkat Pembina Tingkat I
NIP. 197704242006041013



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

Alamat kantor: Jl.Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Sulfiani
Nim : 105311102820
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	10 %	10 %
2	Bab 2	17 %	25 %
3	Bab 3	7 %	10 %
4	Bab 4	8 %	10 %
5	Bab 5	3 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

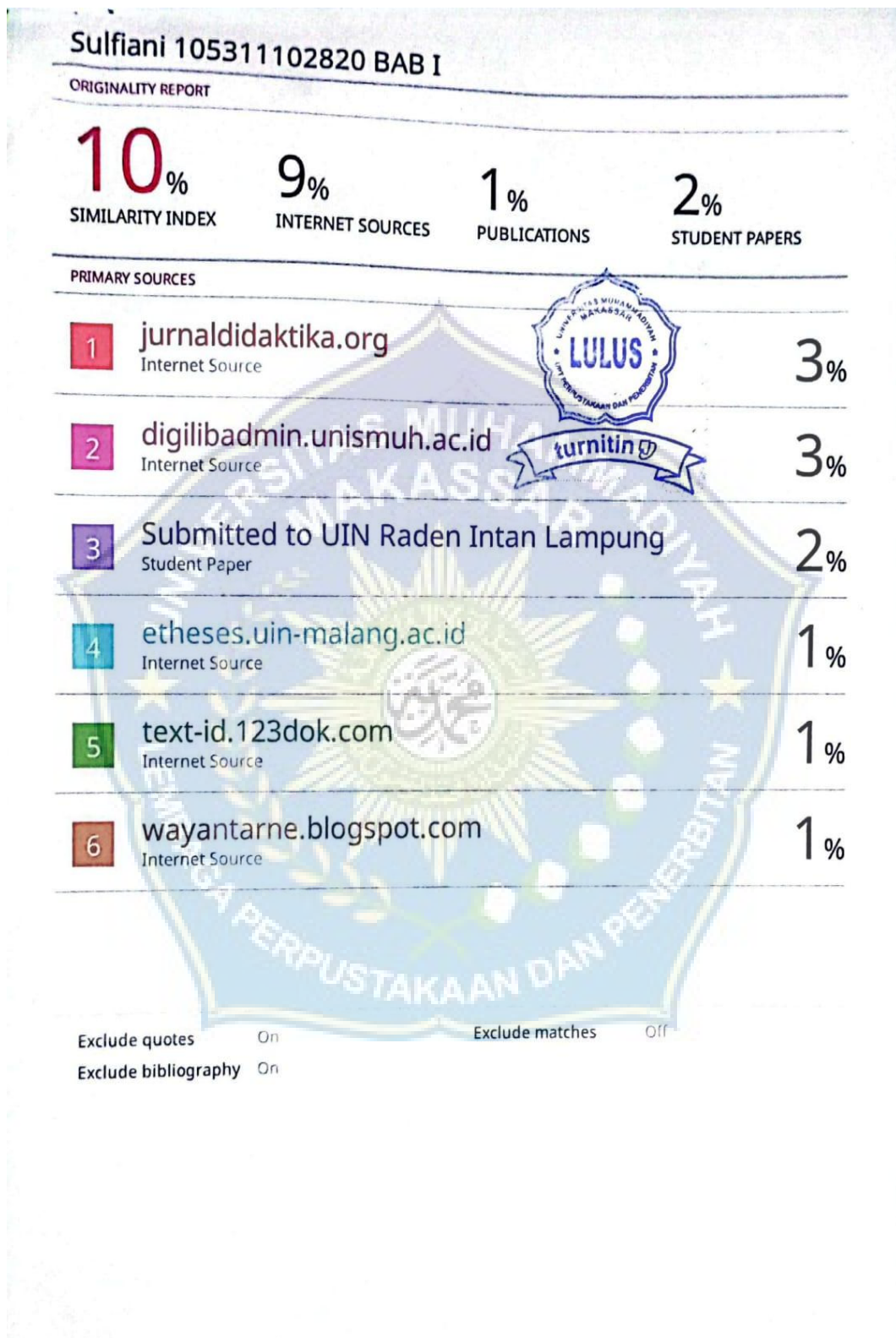
Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

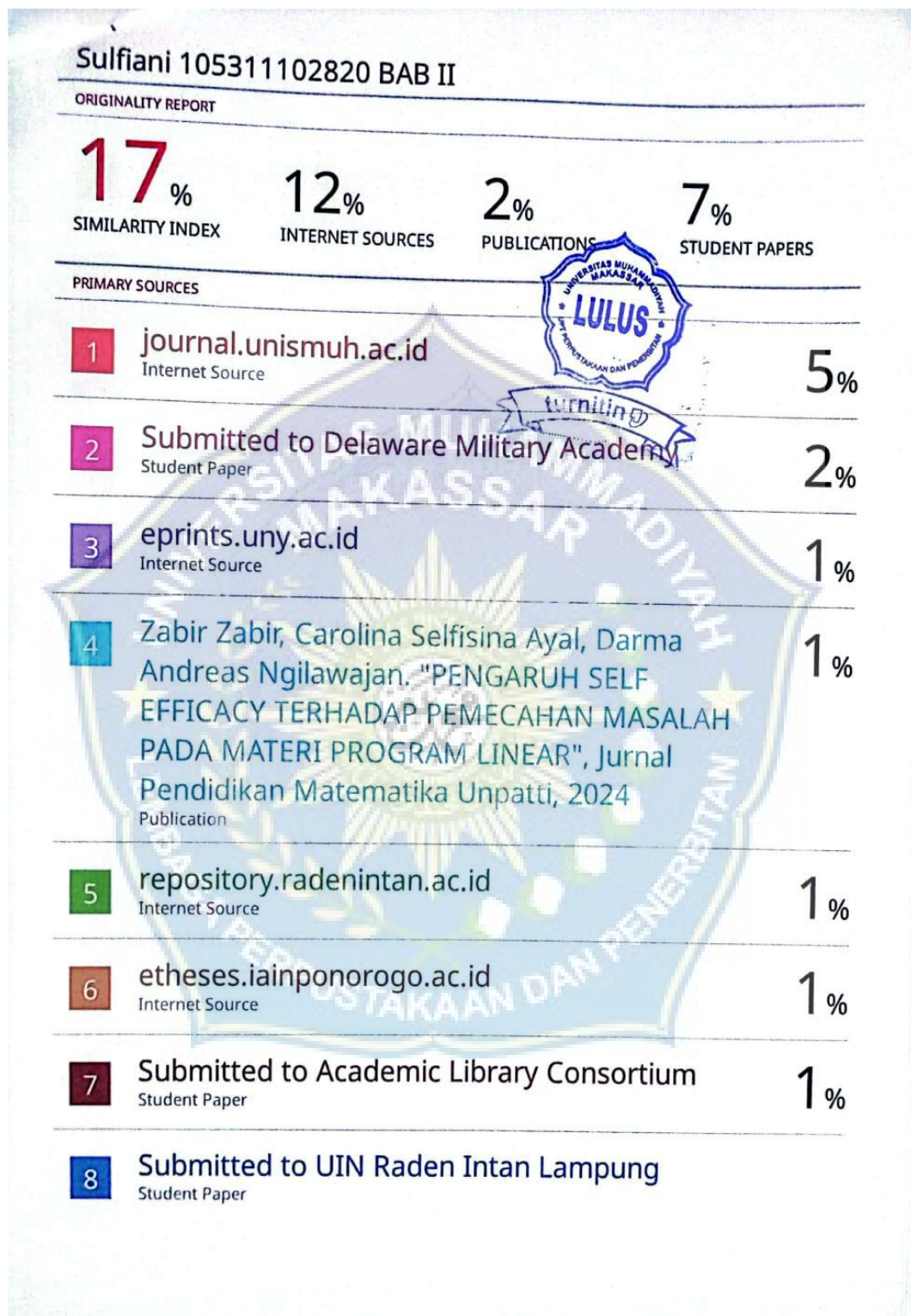
Makassar, 17 Juli 2024

Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,







Sulfiani 105311102820 BAB III

ORIGINALITY REPORT

7%	5%	1%	4%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	1%
2	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	1%
3	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	1%
4	Submitted to Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya Student Paper	1%
5	repository.upi.edu Internet Source	1%
6	docplayer.info Internet Source	1%
7	Submitted to Universitas Pakuan Student Paper	1%
8	Submitted to Universitas Muhammadiyah Makassar Student Paper	1%
9	Submitted to Universitas Negeri Medan	



Sulfiani 105311102820 BAB IV

ORIGINALITY REPORT

8%	8%	3%	3%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	4%
2	Submitted to Delaware Military Academy Student Paper	1%
3	e-theses.iaincurup.ac.id Internet Source	1%
4	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%
5	www.scribd.com Internet Source	1%
6	repository.upi.edu Internet Source	<1%
7	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1%
8	repository.unwira.ac.id Internet Source	<1%

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
LULUS
turnitin

Sulfiani 105311102820 BAB V

ORIGINALITY REPORT

3% SIMILARITY INDEX	3% INTERNET SOURCES	0% PUBLICATIONS	0% STUDENT PAPERS
-------------------------------	-------------------------------	---------------------------	-----------------------------

PRIMARY SOURCES

1	repository.uinsu.ac.id Internet Source	3%
----------	---	-----------



Exclude quotes Off Exclude matches Off
Exclude bibliography Off



RIWAYAT HIDUP



Sulfiani, lahir di Leworeng pada tanggal 09 Maret 2002. Anak ke empat dari lima bersaudara, dari pasangan Laufe dan Masati. Penulis memulai pendidikan Sekolah Dasar di SDN 43 Watan Leworeng pada tahun 2008 dan tamat pada tahun 2014. Setelah itu penulis melanjutkan pendidikannya di SMP Muhammadiyah Leworeng dan lulus pada tahun 2016, setelah itu penulis melanjutkan pendidikannya di SMAN 3 Soppeng dan berhasil menyelesaikan pendidikan SMA pada tahun 2020. Ditahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan pada program S1 di Universitas Muhammadiyah Makassar Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan selesai pada tahun 2024. Dengan ketekunan dan motivasi tinggi untuk terus belajar dan berusaha. Penulis telah berhasil menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Harapan saya semoga saya bisa lulus dengan nilai yang memuaskan dan keluar sebagai salah satu sarjana dengan gelar “S.Pd” di Universitas Muhammadiyah Makassar. Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya kepada semua pihak atas terselesaikannya skripsi ini yang berjudul “**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)**”.