

Efektivitas Media Pembelajaran Melalui Website Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Akidah Akhlaq

Oleh:

Lailatul Mukharromah

Pembimbing :

Dr. Ida Rindaningsih, M.Pd.

Pendidikan Agama Islam

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Maret, 2026



Pendahuluan

Era digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan.

Dalam teori terdahulu yang dilakukan oleh
(Fadhila, Dewi, & Muslim, 2022)
<https://journal.uniga.ac.id/index.php/JPAI/article/view/3751/2030>
penggunaan powtoon sebagai media animasi terbukti dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa.

Powtoon adalah platform digital yang menawarkan konten audiovisual dalam bentuk video yang dapat digunakan siapa saja, termasuk pendidik dan peserta didik.

Namun, pada kenyataannya masih belum banyak yang fokus pada pengembangan media animasi dua dimensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran Akidah Akhlak.

Seperti yang terjadi di SMP negeri 3 Bangil, siswa tidak terlalu berminat pada apa yang mereka pelajari dan mereka kurang memperhatikan pelajaran di kelas. Karena guru masih menggunakan metode ceramah (tradisional)

Tujuan penelitian ini untuk mengukur seberapa efektif penggunaan media powtoon dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran akidah akhlaq di SMP negeri 3 Bangil.

Rumusan Masalah

Bagaimana efektivitas media powtoon untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa di SMP Negeri 3 Bangil?

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IX SMP Negeri 3 Bangil dengan jumlah 115

sampel diambil secara acak dari dua kelas, masing masing kelas berjumlah 30 peserta didik

Teknik analisis data dapat dilihat melalui kegiatan test yaitu diberikan pre-test dan post-test

Setelah data dikumpulkan, analisis dilakukan menggunakan Uji-t, untuk membandingkan kedua kelas dengan aplikasi SPSS 23

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 3 bangil

Hasil

- Peningkatan keberhasilan pembelajaran ini dicapai melalui penggunaan media powtoon, yang digunakan sebagai alat bantu untuk menjelaskan materi yang diajarkan dalam kelas percobaan.
- Berdasarkan data hasil pre-test dan post-test terhadap keseluruhan peserta didik (dua kelas) yang berjumlah 53 siswa sebab 7 orang siswa tidak hadir pada pembelajaran tersebut dikarenakan sakit, diperoleh gambaran peningkatan hasil belajar yang signifikan.

Jenis Tes	Skor Minimum	Skor Maksimum	Mean (Rata-rata)	Standar Deviasi
Pre-test	40	90	76.79	15.28
Post-test	80	100	96.41	6.53

Hasil

- Hasil Uji-T Hasil Belajar Siswa (Independent Samples Test)
- Berdasarkan tabel dibawah diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000. Sesuai dengan kaidah pengambilan keputusan dalam statistik, jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05 ($0.000 < 0.05$), maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima.

Variabel	t-hitung	df (Derajat Kebebasan)	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Hasil Belajar Post-test	-11.432	52	0.000	Signifikan (H_1 Diterima)

Pembahasan

Hasil uji statistik di atas menegaskan bahwa media pembelajaran melalui website Powtoon efektif dalam meningkatkan hasil belajar Akidah Akhlaq siswa. Keberhasilan ini dapat dianalisis melalui beberapa faktor kunci yang relevan dengan naskah akademis ini:

- **Peningkatan Atensi dan Minat:** Permasalahan awal di SMP Negeri 3 Bangil terkait rendahnya minat dan sikap pasif siswa dapat teratasi karena Powtoon menyajikan materi dalam format animasi 2D yang menarik,. Siswa tidak lagi merasa bosan seperti pada saat menggunakan metode ceramah tradisional.
- **Visualisasi konsep moral yang abstrak:** Materi akidah akhlaq yang sering dianggap berat dan teoretis berhasil dikemas menjadi narasi visual yang mudah dicerna. Penggunaan gambar bergerak dan audio membantu siswa memahami nilai-nilai ibadah secara lebih konkret,.
- **Keterlibatan aktif melalui pertanyaan interaktif:** Sebagaimana disebutkan dalam tujuan penelitian, penyisipan pertanyaan menarik di dalam video Powtoon memicu siswa untuk berpikir kritis dan merespons materi secara langsung, sehingga mereka tidak hanya sekadar menjadi penonton pasif.

Kesimpulan

Media pembelajaran merupakan alat bantu atau perantara yang memudahkan proses belajar mengajar. Dengan pemanfaatan media secara maksimal, komunikasi antara guru dan siswa menjadi lebih efektif, sehingga guru lebih mudah menyampaikan materi dan siswa lebih mudah memahami pelajaran. Penggunaan media tidak hanya membatasi pemahaman pada interaksi tatap muka, tetapi juga memungkinkan siswa menggali berbagai jenis ilmu pengetahuan.

Salah satu media yang efektif adalah Powtoon, sebuah platform berbasis web yang memudahkan pembuatan presentasi atau video animasi. Dengan Powtoon, proses penyampaian materi menjadi lebih menarik, interaktif, dan memanfaatkan teknologi secara optimal. Secara lebih luas, teknologi pendidikan sebagai disiplin ilmu yang menggabungkan komunikasi, psikologi, teknologi, dan pendidikan, mendorong inovasi melalui proses imitasi, adopsi, adaptasi, modifikasi, kreasi, dan integrasi.

Referensi

- [1] J.N. Desember, Y. Farida, and I. Rindaningsih, “Jurnal Akademik Ekonomi Dan Manajemen” Analisis Sistematis Literatur tentang Tranfformasi Pelatihan dan Pengembangan Guru sebagai SDM pada Lembaga Pendidikan di Era Digital”, vol. 1, no. 4, pp. 602–607, 2024.
- [2] M. Mira, K. Nurdin, and M. Yamin, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Akidah Ahlak di Kelas VIII MTs Muhammadiyah Balebo,” *J. Pendidik. Refleks.*, vol. 13, no. 1, pp. 25–38, 2024.192–206, 2020.
- [3] S. Fauziah (2022). *Pengembangan media video animasi berbasis powtoon dalam meningkatkan antusiasisme belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak kelas iv mi. Irsyadul athfal* (Bachelor’s, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatulah Jakarta).
- [4] D. Tiwow, V. Wongkar, N. O. Manngelep, and E. A. Lomban, “Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Peserta Didik,” *Factor M*, vol. 4, no. 2, pp. 107–122, 2022, doi: 10.30762/factor.
- [5] A. Karina, M. Sinaga, and C. Charlina, “Developing teaching materials for writing observation report texts using Powtoon for grade X high school students,” *J. Res. Instr.*, vol. 4, no. 2, pp. 345–358, 2024
- [6] M. Z. Al Farisi, “Students’ Perspectives on the Use of Powtoon Learning Media in Learning Nahwu,” *Int. J. Arab. ...*, vol. 2, no. 2, 2024, doi: 10.32332/ijalt.v6i02.962.
- [7] D. Rizki Arisuci and E. S. Utomo, “Pengaruh media pembelajaran aplikasi powtoon terhadap minat dan hasil belajar peserta didik,” *J. Inov. Pembelajaran Mat. PowerMathEdu*, vol. 3, no. 2, pp. 193– 208, 2024, doi: 10.31980/pme.v3i2.1477.
- [8] M. F. Udin and V. Rezania, “The Effect of Animated Learning Media Using Powtoon on Student Learning Outcomes,” *Edunesia J. Ilm. Pendidik.*, vol. 5, no. 1, pp. 500–513, 2024, doi: 10.51276/edu.v5i1.694.
- [9] Mira, M., Nurdin, K., & Yamin, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Akidah Ahlak di Kelas VIII MTs Muhammadiyah Balebo. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 13(1), 25-38.
- [10] Nurhayati, D. (2024). *Efektivitas wordwall sebagai media pembelajaran berbasis game based learning terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak kelas XI MAN Kota Blitar* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).

Referensi

- [11] A. Rahmawati, “Kelebihan Dan Kekurangan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran,” *J. Ilm. Kependidikan*, vol. 17, no. 1, pp. 1–8, 2022.
- [12] I. Taufik and I. Rindaningsih, “Pelatihan dan Pengembangan Guru Sebagai Sumber Daya Manusia Bidang Pendidikan di Era Kecerdasan Buatan (AI),” *Manag. Educ. J. ...*, vol. 10, no. 1, pp. 63–69, 2024, [Online]. Available: <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/moe/article/view/12037%0Ahttps://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/moe/article/download/12037/4029>
- [13] H. A. Supriadi and M. Pd, “Program Studi Manajemen Pendidikan Sekolah Pascasarjana Universitas Wiralodra Indramayu,” vol. 5, no. 2, pp. 1380–1388, 2024.
- [14] N. K. R. Barbara and G. W. Bayu, “Powtoon-based animated videos as learning media for science content for grade IV elementary school,” *Int. J. Elem. Educ.*, vol. 6, no. 1, pp. 29–37, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/39821>
- [15] L. A. Roja, S. Nas, and G. Gimin, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon untuk Meningkatkan Motivasi Siswa,” *J. Neraca J. Pendidik. dan Ilmu Ekon. Akunt.*, vol. 6, no. 2, p. 110, 2022, doi: 10.31851/neraca.v6i2.8720.
- [16] S. Sulaiman and M. Rahmayani, “Pengaruh Media Powtoon dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII,” *Islamika*, vol. 5, no. 1, pp. 57–70, 2023, doi: 10.36088/islamika.v5i1.2361.
- [17] N. A. Umasangaji, S. Ardi, A. Ade, R. Rajak, A. Armin, and A. Afandi, “Kemampuan Literasi Numerasi Siswa SMP Berbantuan Media Powtoon,” *J. Pendidik. Guru Mat.*, vol. 4, no. 2, pp. 122–131, 2024, doi: 10.33387/jpgm.v4i2.7869.

