

Effectiveness of Learning Media through Powtoon Website to Improve Student Learning Outcomes in Akidah Akhlaq Learning

[Efektivitas Media Pembelajaran Melalui Website Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Akidah Akhlak]

Lailatul Mukharromah¹⁾, Ida Rindaningsih^{*,2)}

¹⁾Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: idarindaningsih@umsida.ac.id

Abstract. *This study aims to find out how effective the learning media through the Powtoon website is in improving students' learning outcomes in the subject of Akidah Akhlak. This research was based on the low learning outcomes of students and the lack of variety in using interactive and engaging learning media in the classroom. Media Powtoon is a website-based platform that offers interactive animation and learning videos, and it is expected to help students better understand and become more engaged in the learning process. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental method, specifically a pretest-posttest control group design. The research subject is students from class who are divided into an experimental group and a control group. Data is collected using test results, and data analysis is done with statistical tests to see the difference in learning outcomes between the two groups. The research results show that there is a significant difference in the learning outcomes of students who used the Powtoon-based learning media compared to those who used the conventional learning method. Thus, using the Powtoon website as a learning medium has proven to be effective in improving students' learning outcomes in Akidah Akhlak lessons. This study suggests using technology-based learning media as an innovation to improve the quality of the learning process and its outcomes.*

Keywords - Learning media, Powtoon, learning outcomes, Akidah Akhlak, and effectiveness.

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif media pembelajaran melalui situs web Powtoon dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Penelitian ini didasarkan pada rendahnya hasil belajar siswa dan kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran interaktif dan menarik di kelas. Media Powtoon adalah platform berbasis situs web yang menawarkan animasi interaktif dan video pembelajaran, dan diharapkan dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi-eksperimental, khususnya desain pretest-posttest dengan kelompok kontrol. Subjek penelitian adalah siswa dari kelas yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data dikumpulkan melalui hasil tes, dan analisis data dilakukan dengan uji statistik untuk melihat perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis Powtoon dibandingkan dengan yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Dengan demikian, penggunaan situs Powtoon sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Akidah Akhlak. Penelitian ini menyarankan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasilnya.*

Kata Kunci – Media pembelajaran, Powtoon, Hasil Belajar, Akidah Akhlak, Efektif.

I. PENDAHULUAN

Era digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari, termasuk pendidikan, yang menjadi landasan untuk menciptakan sumber media pendidikan yang kompeten dan tepat waktu [1].

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.

Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

Dalam era digital saat ini, dimana media pembelajaran memainkan peran penting dalam keberhasilan siswa, mungkin

akan terasa sulit bagi pendidik untuk membuat siswa memahami materi pembelajaran saat menggunakan pendekatan pengajaran berbasis ceramah tradisional [2].

Dalam bidang Pendidikan, kemajuan teknologi membawa dampak positif, salah satunya dengan menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dan menarik. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi tidak hanya bermanfaat dalam kegiatan belajar mengajar, tetapi juga mendukung efektivitas manajemen serta administrasi di sekolah. [3]. Media berbasis animasi dua dimensi merupakan salah satu sarana untuk membuat materi pembelajaran lebih menarik melalui penggunaan gambar bergerak dua dimensi. Animasi juga berpotensi untuk menarik minat siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efisien, Arsyad menyatakan bahwa tujuan penggunaan media powtoon di dalam kelas adalah agar siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajarnya [4].

Jika mencari platform yang mudah dipahami dan tidak akan membuat kewalahan dengan penjelasan, tidak perlu mencari yang lain selain powtoon. Desainnya mengutamakan keamanan pengguna tanpa mengorbankan kualitas, dan presentasi audiovisualnya dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Selain itu, powtoon juga menawarkan video pendek yang menarik dan materi interaktif agar siswa tetap terlibat dan tidak bosan saat belajar [5]. Powtoon adalah platform digital yang menawarkan konten audiovisual dalam bentuk video yang dapat digunakan siapa saja, termasuk pendidik dan peserta didik [6]. Dalam penelitian terdahulu, penggunaan powtoon sebagai media animasi terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam SMP [7].

Penggunaan media yang tepat bagi siswa dan guru dapat memberikan kontribusi besar terhadap pengembangan hasil belajar yang sukses. Salah satu media tersebut adalah powtoon, platform animasi digital yang mudah digunakan dan dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran di kelas [8]. Sejalan dengan temuan tersebut, menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis powtoon mampu meningkatkan minat, partisipasi, dan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran akidah akhlak di kelas IX Mts Muhammadiyah Balebo. Penelitian ini juga menegaskan bahwa penggunaan Powtoon menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif, karena siswa tidak hanya lebih mudah memahami materi tetapi juga diberi kesempatan untuk memilih topik belajar secara mandiri serta berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran [9].

Selanjutnya, penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati juga memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa penggunaan wordwall sebagai media pembelajaran berbasis game based learning efektif meningkatkan hasil belajar akidah akhlak siswa kelas IX MAN Blitar. Penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati ini sama-sama menekankan bahwa integrasi teknologi dalam media pembelajaran, baik berupa video animasi maupun game based learning, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, serta berdampak positif terhadap capaian akademik siswa [10]. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi kesenjangan pengetahuan tersebut dengan memanfaatkan situs web powtoon untuk menghasilkan media berbasis animasi dua dimensi dengan tujuan meningkatkan hasil pembelajaran siswa dalam pembelajaran akidah akhlak. Berdasarkan penjelasan para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pendidikan dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu studi menemukan bahwa penggunaan powtoon untuk mengembangkan pembelajaran melalui video animasi dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa [11].

Terdapat banyak penelitian mengenai powtoon sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi masih sedikit yang menggunakan media ini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran akidah akhlak di tingkat sekolah smp [12]. Seperti yang terjadi di SMP Negeri 3 Bangil pada siswa kelas sembilan, memiliki beberapa masalah seperti : mereka tidak terlalu berminat pada apa yang mereka pelajari, mereka hanya belajar ketika guru memberikan tugas, mereka cenderung belajar saat mulai mendekati ujian, mereka mencari jawaban di internet dan mereka kurang memperhatikan pelajaran di kelas. dalam konteks ini, motivasi belajar sangat dibutuhkan agar peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran, mengalami rasa senang, dan memiliki antusiasme untuk belajar [13].

Tujuan dari penelitian ini untuk mengevaluasi seberapa efektif penggunaan media pembelajaran berbasis powtoon dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada pembelajaran akidah akhlak di SMP negeri 3 Bangil. Perbedaan lainnya adalah dalam media powtoon ini akan diberikan pertanyaan yang menarik di dalamnya serta lokasi studi yang berbeda dan berfokus pada subjek akidah akhlak, yaitu pembelajaran tentang nilai-nilai pentingnya beribadah dan moral dalam pendidikan islam, Berdasarkan permasalahan yang terjadi di smp negeri 3 bangil tersebut, guru diharapkan untuk lebih kreatif dalam mengajar agar dapat meningkatkan motivasi hasil belajar siswa. Dengan kata lain motivasi belajar adalah faktor utama untuk mengetahui seberapa efektif peserta didik dalam memahami pembelajaran.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen [14]. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas 9 smp negeri 3 Bangil dengan jumlah 115 peserta didik, laki-laki sebanyak 48 dan perempuan sebanyak 67 peserta didik, sampel diambil secara acak dari dua kelas, satu kelas sebagai kelompok

eksperimen yang menggunakan media powtoon dan satu kelas sebagai kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional yaitu menggunakan media power point, sedangkan sampel yang diambil dalam penelitian ini sebanyak 30 peserta didik dalam satu kelas. Teknik analisis data dapat dilihat melalui kegiatan test yaitu pre-test dan post-test [15]. Kemudian kedua kelompok akan diberikan test untuk mengukur peningkatan hasil belajar, yaitu berupa sepuluh pertanyaan pilihan ganda dan lima pertanyaan esai, yang akan diberikan saat materi pembelajaran selesai dijelaskan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi, dalam setiap pertanyaan esai akan diberikan waktu 1 menit. Setelah tes hasil belajar selesai dilakukan, peserta didik akan diberikan kuisioner untuk mengukur sikap siswa terhadap pembelajaran melalui menggunakan link google form. Instrumen penelitian meliputi studi dokumentasi dan metode observasi langsung untuk mengumpulkan data [16].

Tahap selanjutnya yaitu melakukan observasi untuk menilai interaksi siswa selama pembelajaran seperti keterlibatan siswa dan aktivitas siswa selama pembelajaran. Setelah data dikumpulkan, analisis dilakukan untuk membandingkan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan Uji-t untuk membandingkan rata-rata hasil belajar antara kedua kelas menggunakan aplikasi SPSS 23 untuk analisis datanya. Studi ini diyakini dapat memberikan dasar bagi penelitian selanjutnya tentang media pembelajaran yang lebih efisien [17].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

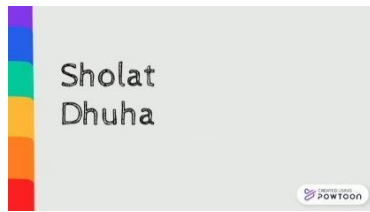
Peningkatan keberhasilan belajar ini dicapai dengan menggunakan powtoon, yang berfungsi sebagai alat bantu untuk menjelaskan materi yang diajarkan dalam kelas eksperimen. Materi belajar yang disediakan oleh powtoon dapat membantu siswa merasa lebih nyaman untuk bertanya pada guru mereka tentang topik yang masih belum sepenuhnya mereka pahami. Kehadiran media powtoon ini dianggap mampu membawa perubahan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan motivasi siswa untuk fokus pada materi yang disajikan dalam video.

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun akademik 2025/2026. Studi ini melibatkan siswa kelas IX dengan total 115 peserta, terdiri dari 48 siswa laki-laki dan 67 siswa perempuan. Sampel dipilih secara acak dari dua kelas: kelas eksperimen yang menggunakan powtoon dan kelas kontrol yang menggunakan powerpoint. Setiap kelas terdiri dari 30 siswa. Teknik pengumpulan data dan instrumen data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan beberapa instrumen yang valid. Beberapa alat yang digunakan meliputi tes hasil belajar yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal esai yang diberikan setelah materi selesai untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi. Kuesioner digunakan untuk mengukur sikap dan tanggapan siswa terhadap penggunaan media melalui Google Form, serta observasi dan dokumentasi sebagai cara untuk berinteraksi dengan siswa, melibatkan mereka, dan memantau aktivitas mereka selama kelas.

Sebelum menggunakan video lingkungan belajar kurang kondusif karena siswa yang sering berbincang dengan teman-temannya selama penyampaian materi. Dengan menggunakan media pembelajaran powtoon proses pembelajaran dianggap berjalan lebih baik ketika diterapkan pada siswa. Namun selama proses pengajaran, peneliti menghadapi beberapa kendala seperti adanya proyektor yang tidak terpasang di kelas sehingga sedikit mengganggu proses pengajaran karena persiapan memakan waktu yang cukup lama. Namun, masalah ini dapat diatasi oleh peneliti yang mengelola waktu sebelum proses pembelajaran dimulai.

Pada siklus pertama dimulai peneliti berencana menggunakan media pembelajaran audio-visual berbasis powtoon, dengan harapan dapat membantu siswa memahami materi yang telah diajarkan maupun pelajaran yang akan datang. Peneliti dan guru pembimbing menyiapkan berbagai bahan ajar termasuk rencana pelajaran dan alat bantu yang digunakan selama proses pembelajaran. Sebelum proses pembelajaran menggunakan media audio visual powtoon, beberapa persiapan dilakukan seperti menyusun Rencana Persiapan Pembelajaran (RPP) dan menyiapkan kumpulan soal ujian untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

Setelah menyelesaikan proses implementasi, peneliti melaksanakan tindakan pertama pada siklus pertama dengan mengadakan pembelajaran di kelas menggunakan media yang telah disiapkan. Selama proses tersebut, peneliti melaksanakan beberapa kegiatan di kelas, dimulai dengan memberikan penjelasan singkat tentang materi pembelajaran yang akan dibahas oleh guru, menyampaikan tujuan pembelajaran, mendiskusikan beberapa hal terkait media pembelajaran, dan menjelaskan penilaian yang akan dilakukan oleh siswa. Selama kegiatan, guru dapat mengamati dan memberikan umpan balik terhadap kinerja siswa. Di akhir kegiatan pembelajaran, guru merangkum materi pelajaran. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang konten aqidah akhlak. Sesi kemudian ditutup dengan doa dan ucapan selamat tinggal.



Gambar 1. Tampilan Opening Video

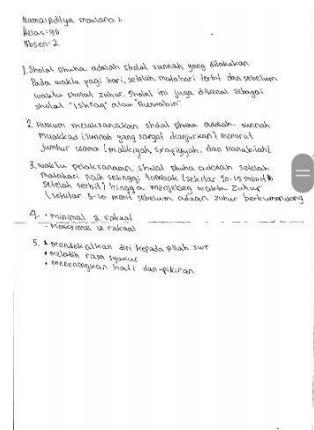
Gambar diatas menunjukkan video atau media pembelajaran untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) tentang akidah akhlak khususnya menegnai sholat dhuha yang dirancang oleh peneliti. Media pembelajaran berbasis powtoon ini dikembangkan menggunakan model 4D yang meliputi define, design, develop, disseminat dan mendapatkan peringkat kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran powtoon dianggap cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kesesuaian media ini dapat dievaluasi dari beberapa aspek. Pertama, materi disajikan secara sistematis dan komprehensif sesuai dengan topik yang dibahas. Penggunaan Bahasa juga dianggap memudahkan siswa untuk memahami dan memahami dan membantu dalam menyampaikan pesan pembelajaran secara efektif.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, informasi kini dapat diakses dengan baik secara online maupun offline melalui berbagai perangkat yang mudah digunakan. Oleh karena itu, siswa dapat memanfaatkan teknologi informasi kapan saja dan dimana saja untuk mendukung proses belajar mereka. Selain itu, aspek kesesuaian media juga mencakup tampilan visual, pemilihan warna, jenis font, gambar dan audio yang digunakan. Saat membuat media Pendidikan, animasi, audio dan gambar harus dirancang dengan baik untuk membantu meningkatkan pemahaman, pengetahuan dan hasil belajar siswa.

Media berbasis gambar yang terstruktur juga memebantu guru dalam membimbing siswa untuk mengasosiasikan atau memahami konsep-konsep. Evaluasi pembelajaran telah disusun sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan. Berdasarkan temuan para peneliti, penggunaan video animasi untuk menyajikan materi dan adanya hubungan yang baik antara guru dan siswa memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Selain itu, terdapat antusiasisme yang terlihat dari siswa sepanjang proses pembelajaran.



Gambar 2. Tampilan Halaman Materi

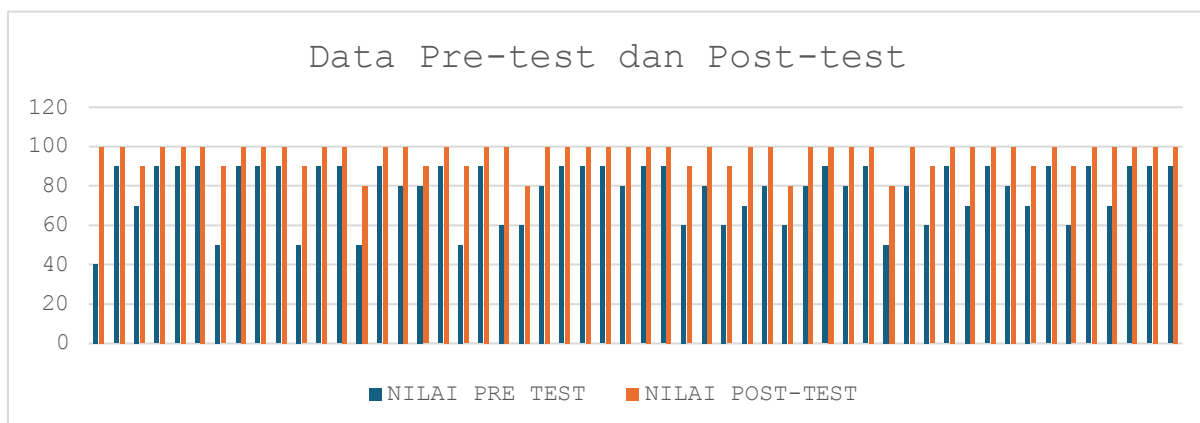


Gambar 3. Hasil pengerjaan peserta didik

Pada gambar diatas terlihat jawaban dua siswa, yaitu Sulehudin Akbar dan Aditya Maulana, yang mampu menjawab soal dengan baik serta nmenggunakan bahasa mereka sendiri dalam menjelaskan jawabannya. Dalam penelitian pembelajaran di kelas, siswa diberikan latihan soal terkait materi akidah akhlak tentang sholat dhuha dengan menggunakan lembar kerja berbentuk kertas. Indikator motivasi belajar siswa dalam penelitian ini meliputi beberapa aspek. Pertama, adanya keinginan untuk berhasil, yang ditunjukkan melalui keberanian siswa bertanya kepada guru mengenai materi yang belum atau kurang dipahami, serta kesungguhan dalam mengerjakan soal yang diberikan.

Kedua, terdapat dorongan dan kebutuhan untuk belajar, yang terlihat dari catatan siswa mengenai materi pembelajaran yang sedang mereka pelajari. Selain itu, kegiatan pembelajaran yang menarik juga terlihat ketika siswa dapat fokus pada pelajaran dengan menggunakan media powtoon. Perilaku tenang dan teratur siswa selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang damai dan sesuai untuk belajar. Hal ini menunjukkan

bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran mereka.



Gambar 4. Diagram peningkatan belajar

Menurut diagram yang ditampilkan, prestasi belajar siswa pada siklus 1 mencapai 95%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan powtoon sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan pemikiran inovatif, kreativitas, dan keberanian siswa. Peningkatan kemampuan belajar siswa melalui metode pengajaran ini dapat dilihat dari beberapa aspek, antara lain:

1. Guru dapat berinteraksi langsung dengan siswa dan berkomunikasi dengan baik, sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif dan menarik.
2. Aktivitas siswa: Dengan menggunakan media powtoon, siswa tampak lebih bersatu dan terlibat selama pelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan fleksibel.
3. Siswa lebih berani dalam mengajukan pertanyaan tentang topik dan masalah yang belum mereka pahami, serta bersedia membantu teman sekelas mereka.
4. Siswa menunjukkan minat yang lebih besar dalam belajar dengan menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dengan cermat.

Berdasarkan hasil tes, 27 siswa di kelas tersebut memperoleh nilai yang baik, sementara 3 siswa mendapatkan hasil yang kurang memuaskan. Oleh karena itu, penggunaan media Powtoon dalam pengajaran materi akidah akhlak tentang shalat Dhuha telah terbukti dapat meningkatkan potensi siswa dan mendukung perkembangan berpikir kreatif dan positif. Setelah melaksanakan eksperimen di kelas IX SMP Negeri 3 Bangil, peneliti melakukan analisis statistik untuk menguji hipotesis penelitian. Seperti dijelaskan dalam rencana penelitian, alat utama yang digunakan untuk mengukur efektivitas media adalah melalui skor pre-test dan post-test. Analisis ini bertujuan untuk menunjukkan melalui bukti nyata apakah penggunaan media Powtoon memiliki efek signifikan terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode tradisional. Peningkatan keberhasilan pembelajaran akidah akhlak melalui penggunaan media Powtoon dianalisis dengan membandingkan skor siswa di kelas eksperimen sebelum dan setelah intervensi.

Berdasarkan data hasil pre-test dan post-test terhadap keseluruhan peserta didik yang berjumlah 53 siswa sebab 7 orang siswa tidak hadir pada pembelajaran tersebut dikarenakan sakit, diperoleh gambaran peningkatan hasil belajar yang signifikan. kemudian peneliti melakukan analisis statistik untuk menguji hipotesis penelitian. Sebagaimana dijelaskan dalam rancangan penelitian, instrumen utama yang digunakan untuk mengukur efektivitas media adalah melalui skor pre-test dan post-test yang diolah menggunakan aplikasi SPSS. Analisis ini bertujuan untuk membuktikan secara empiris apakah penggunaan media powtoon memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar akidah akhlaq dibandingkan dengan metode konvensional.

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

Gambar 5. Data statistika

Data statistik deskriptif menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pre-test memiliki nilai rata-rata sebesar 76.79. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis audio-visual powtoon, nilai rata-rata siswa pada post-test melonjak drastis menjadi 96.41. Terjadi peningkatan rata-rata sebesar 19.62 poin. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media yang mengintegrasikan unsur suara, gambar, dan gerakan mampu mengoptimalkan penyerapan materi oleh siswa dibandingkan metode konvensional. Untuk menguji signifikansi perubahan tersebut, dilakukan analisis Paired Samples T-Test. Hasil uji statistik menunjukkan nilai t-hitung sebesar -11.432 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0.000.

Mengacu pada kriteria pengambilan keputusan, jika nilai signifikansi < 0.05 , maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan secara empiris bahwa penggunaan media powtoon efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk menentukan apakah perbedaan rata-rata tersebut signifikan secara statistik dan bukan terjadi karena faktor kebetulan, peneliti melakukan uji-t (*t-test*). Hasil analisis ini menjadi penentu utama dalam mengukur efektivitas media.

Variabel	t-hitung	df (Derajat Kebebasan)	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Hasil Belajar Post-test	-11.432	2	0.000	Signifikan (H1 Diterima)

Gambar 6. Hasil Uji-T hasil belajar siswa

Berdasarkan tabel diatas 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. Hasil pengujian statistik di atas menunjukkan bahwa penggunaan platform pembelajaran lewat website Powtoon

efektif dalam meningkatkan hasil belajar Akidah Akhlaq bagi siswa. Keberhasilan ini dapat diteliti melalui beberapa elemen penting yang terkait dengan makalah akademis ini:

1. Peningkatan perhatian dan ketertarikan: masalah awal di smp negeri 3 bangil yang berkaitan dengan rendahnya ketertarikan dan perilaku pasif siswa dapat diatasi karena powtoon menyajikan materi dalam bentuk animasi 2D yang menarik. Siswa tidak lagi merasakan kebosanan seperti saat mengikuti metode ceramah konvensional.
2. Visualisasi konsep moral yang sulit: materi akidah akhlaq yang umumnya dianggap berat dan teoritis berhasil dikemas menjadi narasi visual yang lebih mudah dipahami. Penerapan gambar bergerak dan audio membantu siswa dalam memahami nilai-nilai ibadah dengan cara yang lebih nyata.
3. Keterlibatan aktif melalui pertanyaan interaktif: Sesuai dengan tujuan penelitian, penambahan pertanyaan menarik dalam video powtoon mendorong siswa untuk berpikir kritis dan bereaksi terhadap materi secara langsung, sehingga mereka tidak hanya sekadar menjadi penonton yang pasif.

Secara keseluruhan, data penelitian menunjukkan bahwa transformasi digital melalui platform seperti powtoon memiliki dampak nyata dan positif terhadap prestasi akademik. Hal ini mendukung teori bahwa tujuan utama media pendidikan adalah meningkatkan keterlibatan siswa, yang pada gilirannya menghasilkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar. Dari perspektif filosofis, penggunaan powtoon dalam pendidikan moral bukanlah tentang “mendigitalkan” moral, melainkan tentang menyediakan alat visual yang lebih efektif untuk membantu menyampaikan pesan moral ke dalam hati dan pikiran siswa. Dengan menyertakan pertanyaan-pertanyaan menarik dalam media powtoon, siswa didorong untuk berpikir aktif dan merespons, bukan hanya menjadi pendengar pasif. Studi ini diharapkan tidak hanya memenuhi persyaratan akademik, tetapi juga memberikan landasan yang kuat untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih efisien di masa depan, terutama dalam memperkuat pendidikan karakter di era kecerdasan buatan dan transformasi digital

IV. SIMPULAN

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang memudahkan proses mengajar dan belajar. Penggunaan media secara efektif dapat memperbaiki komunikasi antara guru dan siswa, sehingga guru dapat menjelaskan materi pelajaran dengan lebih mudah dan siswa dapat memahami materi dengan lebih jelas. Penggunaan media tidak hanya membatasi pemahaman pada interaksi tatap muka, tetapi juga memungkinkan siswa untuk menjelajahi berbagai jenis pengetahuan. Salah satu media yang efektif adalah powtoon, platform berbasis web yang memudahkan pembuatan presentasi atau video animasi. Dengan menggunakan powtoon, proses penyampaian konten menjadi lebih menarik, interaktif, dan memanfaatkan teknologi secara optimal. Dalam arti yang lebih luas, teknologi pendidikan sebagai bidang studi yang menggabungkan komunikasi, psikologi, teknologi, dan pendidikan mendorong inovasi melalui proses seperti peniruan, adopsi, adaptasi, modifikasi, penciptaan, dan integrasi. Oleh karena itu, penggunaan

teknologi informasi dalam pembelajaran merupakan upaya untuk menggabungkan teknologi dengan teori pembelajaran, yang membantu menciptakan metode dan strategi yang lebih efektif dalam melaksanakan proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya mengucapkan terimakasih dan puji syukur yang sebesar-besarnya kepada Tuhan yang maha Esa, kerana melalui kasih karunia dan berkat-Nya saya dapat menyelesaikan penelitian ini dengan lancar tanpa hambatan yang berarti. Penulis dengan tulus mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi, memberikan dukungan, dan membantu dalam pelaksanaan penelitian ini. Penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca, menjadi masukan yang berharga dan menginspirasi lembaga Pendidikan serta penulis-penulis di masa depan.

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 Hidayatullah 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).
- [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.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.