

Penggunaan Media *Video Motion Graphic (Powtoon)* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI di SMP

Nandalawi

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia
22204012047@student.uin-suka.ac.id

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah memperbaiki masalah ketuntasan pada hasil belajar peserta didik sebelumnya dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *powtoon*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan sebanyak dua siklus pada proses pembelajaran. Pada setiap siklus terdiri atas empat tahap, diantaranya yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian ini dilakukan sebagai solusi dari masalah yang dihadapi guru, salah satunya yaitu hasil belajar peserta didik yang rendah. Sedangkan pada prosesnya, digunakan beberapa metode pengumpulan data diantaranya observasi, wawancara, pre test dan pos test dan dokumentasi. Analisis data pada penelitian ini adalah dengan membandingkan nilai standar ketuntasan atau KKM, dengan peningkatan pada persentase ketuntasan peserta didik setiap siklusnya. Sedangkan pada hasil penelitian ini terdapat perubahan kenaikan persentase pada hasil belajar peserta didik yaitu, sebelum pembelajaran menggunakan media *powtoon* (menggunakan metode pembelajaran konvensional), hanya terdapat 7 peserta didik yang tuntas dengan persentase 58,33% dan 5 orang peserta didik tidak tuntas. Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media *powtoon*, terdapat peningkatan persentase hasil belajar. Yaitu menjadi 75% dengan ketuntasan belajar pada 9 orang dan 3 orang tidak tuntas. Setelah dilakukan refleksi terhadap siklus 1, penelitian berlanjut pada siklus 2 dengan peningkatan persentase menjadi 83,33% atau 10 peserta didik tuntas dan 2 peserta didik tidak tuntas dengan rata-rata 87,58. Data tersebut terbukti telah mencapai indikator ketuntasan dengan standar KKM 75 dan persentase nilai klasikal 85%.

Kata kunci: *Media Video Motion Graphic, Powtoon, Hasil Belajar*

Use of Motion Graphic Video Media (*Powtoon*) in Improving Student Learning Outcomes in PAI Subjects in Middle Schools

Abstract: *The aim of this research is to improve the problem of completeness in previous student learning outcomes by using the *Powtoon* application learning media. This research is classroom action research (PTK) which was carried out in two cycles during the learning process. Each cycle consists of four stages, including the planning, implementation, observation and reflection stages. This research was conducted as a solution to the problems faced by teachers, one of which is low student learning outcomes. Meanwhile, in the process, several data collection methods were used, including observation, interviews, pre-test and post-test and documentation. Data analysis in this research is by comparing the standard completion scores or KKM, with the increase in the percentage of students completing each cycle. Meanwhile, in the results of this research, there was a change in the percentage increase in student learning outcomes, namely, before learning using *Powtoon* media (using conventional learning methods), there were only 7 students who completed with a percentage of 58.33% and 5 students did not complete. After learning using *Powtoon* media, there was an increase in the percentage of learning outcomes. That is 75% with complete learning for 9 people and 3 people incomplete. After reflecting on cycle 1, the research continued in cycle 2 with an increase in the percentage to 83.33% or 10 students completed and 2 students did not complete with an average of 87.58. This data is proven to have achieved the completion indicator with a KKM standard of 75 and a classical score percentage of 85%.*

Keywords: *Motion Graphic Video Media, Powtoon, Learning Result.*

1. Pendahuluan

Pengaruh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat besar dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Pendidikan sebagai salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari proses

pendewasaan manusia tentu di satu sisi memiliki andil yang besar bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut, namun di sisi lain pendidikan juga perlu memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi agar

mampu mencapai tujuannya secara efektif dan efisien (Muhson, 2010).

Hal ini juga dijelaskan oleh Firman Allah dalam surah Ar-Rahman ayat 33 sebagai berikut:

يَا مَعْشَرَ الْجِنِّ وَالْإِنسِ إِنِ اسْتَطَعْتُمْ أَنْ تَنْفُذُوا مِنْ أَقْطَارِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ فَانْفُذُوا لَا تَنْفُذُونَ إِلَّا بِسُلْطَانٍ (٣٣)

Terjemahnya:

“Hai jamaah jin dan manusia, jika kamu sanggup menembus (melintasi) penjuru langit dan bumi, maka lintasilah, kamu tidak dapat menembusnya melainkan dengan kekuatan” (QS. Ar-Rahman:33)

Abdul Al-Razzaq Naufal dalam bukunya *Al-Muslimun wa al-Ilm al-Hadis*, mengartikan kata “sulthan” dengan ilmu pengetahuan dan kemampuan atau teknologi. Kemudian beliau menjelaskan bahwa ayat ini member isyarat kepada manusia bahwa mereka tidak mustahil untuk menembus ruang angkasa, bila ilmu pengetahuan dan kemampuannya atau teknologinya memadai (Lubis, 2015)

Dalam ayat-ayat yang telah diturunkan Allah SWT dalam Al-Qur’an, kita telah mengetahui bagaimana Allah menjelaskan ilmu pengetahuan ataupun teknologi dengan berbagai macam cara, gambaran dan contoh kisah yang mampu menjadi bahan motivasi ataupun contoh besar terhadap kita manusia, salah satunya agar manusia selalu bergerak, berproses untuk maju dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi.

Peningkatan mutu pendidikan pada sekolah merupakan suatu tuntutan. Termasuk pada Pendidikan Agama Islam di sekolah. Salah satu aspek peningkatan dalam meningkatkan mutu PAI adalah bidang pembelajaran, menyangkut pengorganisasian materi, metode, menggunakan media pembelajaran, dan juga evaluasi Pendidikan (Yazdi, 2012). Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. *Learning Process* menjadi inti penting dalam kegiatan pembelajaran.

Dikarenakan, dikatakan hasil belajar jika ciri-ciri sebagai berikut terpenuhi: (1) belajar sifatnya didasari. Artinya, peserta didik memiliki kesadaran bahwa dirinya sedang belajar, yang menimbulkan dorongan-dorongan untuk memiliki pengetahuan yang diharapkan, sehingga peserta didik bias melewati tahapan-tahapan dalam proses belajar sampai kepada memiliki pengetahuan yang bersifat permanen (retensi). (2) hasil belajar didapatkan dari adanya proses. Artinya, pengetahuan didapatkan

bertahap tidak secara spontanitas ataupun instan. (3) Interaksi yang bersifat manusiawi diperlukan dalam proses belajar. Dalam hal ini, transfer pengetahuan akan lebih cepat tersampaikan kepada peserta didik melalui dua arah antra peserta didik bersama guru, pelatih maupun instruktur. (Riyana, 2012).

Guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik, monoton dan membosankan sehingga akan menghambat terjadinya *transfer of knowledge*. Oleh karena itu, peran media dalam proses pembelajaran menjadi penting karena akan menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan (Muhson, 2010).

Namun dalam hal persiapan media pembelajaran, masih banyak kita temui guru yang kurang dalam pemanfaatannya. Hasil penelitian “Potret Profesionalitas Guru Kota Yogyakarta dalam Kegiatan Belajar-Mengajar” yang dilakukan Jaringan Penelitian Pendidikan Kota Yogyakarta (JP2KY) awal tahun 2010 menunjukkan, 75 persen guru peserta penelitian belum menggunakan media pembelajaran dalam mengajar. “Benda-benda yang ada di kelas saja belum banyak dimanfaatkan untuk alat bantu mengajar, apalagi menyiapkan media pembelajaran dari rumah,” tutur Ujang Fahmi, peneliti JP2KY di Yogyakarta, Senin (24/5/2010) (Kompas.com). Selain itu, dari hasil observasi awal peneliti dengan mewawancarai guru, adanya keluhan guru mata pelajaran PAI pada SMP Muhammadiyah Pone mengenai peserta didik yang diantaranya: terdapat beberapa peserta didik yang susah diajak untuk mengikuti proses pembelajaran pada masa pandemi yang berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan beberapa faktor. Diantaranya faktor dari peserta didik itu sendiri dan faktor dari kedua orang tua. Pada saat seperti itu, guru akan dihadapi dua kondisi dimana guru akan membiarkan anak tersebut dengan nilai rendah dan akan memperbaiki kualitas proses belajar atau guru akan menopang nilai anak tersebut hanya agar peserta didik tersebut naik kelas.

Berikutnya, guru mata pelajaran PAI pada sekolah tersebut pun mengakui akan kurangnya keahlian guru dalam menggunakan media pembelajaran sebagai komponen pendukung dalam proses pembelajaran. Hal ini menggambarkan bahwa proses kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran PAI di sekolah tersebut masih kurang atau monoton.

Mendapatkan fakta diatas, membuat saya sebagai penulis menyayangkan terjadinya hal tersebut. Padahal dengan memanfaatkan media pembelajaran sebagai komponen pendukung dalam proses pembelajaran selain berusaha membuat peserta didik tertarik akan materi yang disampaikan, guru juga dapat melatih kreatifitas dan mengolah waktu dengan baik dalam pembagian agenda di dalam dan diluar proses pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran diantaranya adalah audio visual. Dalam hal ini, video termasuk dalam audio visual. Peranan video dalam konteks bertambahnya pengetahuan anak memerlukan pengamatan yang lebih mendalam terutama tentang pengaruh-pengaruh yang ditimbulkannya, mengingat kelebihan-kelebihan dari video, mengatasi keterbatasan jarak dan waktu, mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu dalam waktu yang singkat, pesan yang disampaikan cepat dan mudah di singkat, mengembangkan pikiran dan pendapat siswa, mengembangkan imajinasi peserta didik (Busyaeri, 2018). Salah satu jenis video adalah *Video Motion Graphic*. Dimana dalam video ini terdapat berbagai fitur menarik yang bisa dikreasikan oleh seorang guru untuk menampilkan konten berisi materi pembelajaran yang tentunya lebih menarik.

Oleh karenanya, penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Video Motion Graphic (Aplikasi Powtoon) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI di Smp Muhammadiyah Pone Limboto Barat”.

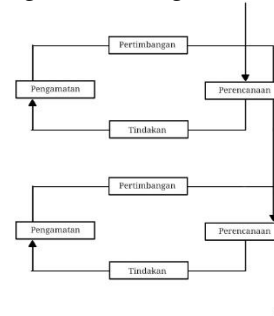
Selanjutnya, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: (1) Bagaimana penggunaan *video motion graphic* (powtoon) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik?, (2) Apakah penggunaan *video motion graphic* (powtoon) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah Pone?.

Manfaat dari penelitian ini meliputi: Agar guru memperoleh informasi mengenai penggunaan media video motion aplikasi *powtoon* terhadap proses meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI, sehingga kedepannya guru lebih bersemangat lagi dalam meng-*upgrade* ide-ide dalam menggunakan media yang akan di berikan kepada peserta didik. Agar sekolah dan lembaga lainya dapat mengetahui sberapa besar kontribusi media *powtoon* ini terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI, sehingga kepala sekolah sebagai pemimpin dapat terus menggerakkan, meningkatkan serta

mengoptimalkan penggunaan media dan membangun inovasi-inovasi didalamnya terhadap para guru.

2. Metode Penelitian

Pada penelitian ini, penulis menggunakan jenis penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas) atau *Classroom Action Research* dengan mengaitkan peneliti secara langsung dalam proses tindakan penelitian. Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan Kurt Lewin, dengan gambar sebagai berikut:



Konsep inti PTK yang diperkenalkan oleh Kurt Lewin bahwa dalam satu siklus, terdapat empat langkah. Diantaranya; (1) Perencanaan (*planning*), (2) Tindakan (*Action*), (3) Pengamatan (*Observing*), (4) Refleksi (*Reflection*) (Sudaryono, 2019).

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah Pone, Kecamatan Limboto Barat, kabupaten Gorontalo. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII di SMP Muhammadiyah Kota Gorontalo, berjumlah 61 orang peserta didik. Sampel pada penelitian ini adalah kelas VIIIA dengan jumlah peserta didik 21 orang. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan sumber data sebagai berikut.

Observasi

Mengumpulkan data dengan mengamati situasi saat berlangsungnya proses belajar mengajar menggunakan lembar instrument/angket yang terdiri dari instrument untuk peserta didik dan instrument untuk guru atau pengajar. Hal ini bertujuan sebagai factor penguat data mengenai situasi belajar siswa dan proses guru dalam mengajar dan menggunakan media.

Tes

Pengumpulan data dengan memberikan tes kepada peserta didik pada setiap siklus, yaitu akhir siklus 1 dan siklus 2. Tes ini diberikan dalam bentuk *Multiple Choise* atau pilihan ganda yang diberikan sebelum pembelajaran menggunakan media *powtoon* berbentuk pre test,

dan setelah pembelajaran menggunakan media *powtoon*.

Wawancara

Wawancara dilakukan oleh peneliti kepada peserta didik maupun guru itu sendiri dengan jenis wawancara bebas terpimpin, yaitu peneliti memiliki pedoman sebagai garis besarnya saja mengenai apa yang akan ditanyakan.

Dokumentasi

Pada dokumentasi penelitian ini, peneliti mengumpulkan data berupa foto-foto aktivitas peserta didik ataupun guru dalam proses belajar mengajar sebagai data penunjang untuk memperkuat bukti penelitian

Teknik analisis data diantaranya sebagai berikut:

Menghitung ketuntasan belajar

Dalam menghitung ketuntasan belajar, terdapat dua kategori yaitu ketuntasan individual dan klasikal. Mengetahui ketuntasan individual adalah dengan mengetahui KKM mata pelajaran pada masing-masing sekolah.

Pada penelitian ini, KKM yang peneliti gunakan sudah disesuaikan dengan petunjuk proses kegiatan belajar. Sedangkan dalam menghitung persentase ketuntasan klasikal, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut (Sudaryono, 2019) :

Rumus :
$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum n1}{\sum N} \times 100\%$$

Keterangan :

- P = nilai ketuntasan belajar klasikal
- $\sum n1$ = jumlah peserta didik yang tuntas belajar
- $\sum N$ = jumlah peserta didik

Adapun kriteria penilaian menurut Sudjana sebagai berikut:

Kriteria	Persentase
Sangat baik	90-100%
Baik	80-89%
Cukup	70-79%
Kurang	60-69%
Sangat kurang	<60%

Untuk mengetahui nilai rata-rata dari hasil belajar peserta didik, maka digunakan rumus sebagai berikut :

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

- M : Rata-rata
- $\sum x$: jumlah nilai yang diperoleh individu
- N : Banyaknya individu

Mengitung persentase hasil observasi peserta didik dan guru

$$P = \frac{\sum \text{skor perolehan}}{\sum \text{skor total}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Tingkat keberhasilan

Sedangkan kategori keberhasilan observasi peserta didik dan guru Menurut Agip, dkk, dapat dilihat pada tabel berikut:

No.	Kriteria	Persentase
1.	Sangat baik	86-100%
2.	Baik	71-85%
3.	Cukup	56-70%
4.	Kurang	41-55%
5.	Sangat kurang	<40%

Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah 85%. Yaitu apabila 85% jumlah peserta didik mencapai ketuntasan KKM dengan nilai 75. Hal ini akan dilihat dari persentase klasikal ketuntasan peserta didik. Sedangkan KKM ditentukan oleh peneliti dan guru mata pelajaran berdasarkan KKM yang digunakan oleh sekolah SMP Muhammadiyah Pone.

Tahap-tahap penelitian dapat diuraikan sebagai berikut. 1) Perencanaan Tindakan. Pada tahap ini, peneliti mulai merencanakan segala hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran setiap siklusnya, dari segi perancangan RPP, metode, penggunaan media pembelajaran yang akan diteliti, menyusun lembar observasi peserta didik dan guru serta penyusunan soal pre test dan post test, dan menyiapkan materi yang akan diajarkan pada proses pembelajaran serta tujuannya; 2) Pelaksanaan Tindakan. Pada tahap ini, pelaksanaan pembelajaran disesuaikan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun pada tahap perencanaan. Kemudian diadakan tes awal atau pre tes untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada materi yang akan dipelajari sebelum menggunakan

media *powtoon*. Setelah proses pembelajaran selesai, diadakan evaluasi akhir pembelajaran; 3) Observasi. Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan pada proses pembelajaran yang meliputi interaksi antara guru dan peserta didik, keaktifan peserta didik selama berlangsungnya materi tersebut, keaktifan guru dalam menyajikan materi pembelajaran, mendokumentasikan suasana pembelajaran serta mewawancarai peserta didik dan guru mata Pelajaran; 4) Refleksi. Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam siklus tindakan. Dimana peneliti dan guru menganalisis serta menyimpulkan hasil data dari tahap sebelumnya. Dari simpulan tersebut peneliti dan guru mengetahui apa saja komponen-komponen yang kurang dan belum tercapai dalam proses pembelajaran sebelumnya, yang kemudian akan diperbaiki pada siklus berikutnya.

3. Hasil dan Pembahasan

Setelah diadakan penelitian yang berjalan dua siklus, peneliti mendapatkan hasil sesuai harapan. Yaitu dengan terlihatnya perubahan antusias belajar dan hasil belajar peserta didik sebagai data penunjang.

Tabel 1. Observasi Guru

Siklus I	Siklus II
69,23% Cukup baik	80,76% (baik) Baik

Berdasarkan hasil observasi guru seperti pada tabel 1, diketahui bahwa persentase skor pencapaian dari hasil observasi guru pada siklus 1 adalah 69,23% dengan kategori cukup. Namun peneliti mengetahui bahwa terdapat indikator yang masih memiliki skor rendah. Salah satunya pada indikator “guru menyampaikan tujuan pembelajaran”, peneliti mengamati bahwa guru masih lupa untuk menyampaikan tujuan pembelajaran. Oleh karenanya pada kategori tersebut peneliti memberi skor 1 atau sangat rendah. Hal ini akan menjadi bahan refleksi pada siklus 2.

Selanjutnya, dari hasil observasi guru pada siklus ke dua diketahui persentase skor mencapai 80,76% dengan kategori baik. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil persentase skor observasi guru pada siklus 1 ke siklus 2 yaitu dari 69,23% meningkat menjadi 80,76% dengan selisih 11,53% artinya, tinggi persentase peningkatan adalah 11,53%.

Tabel 2. Observasi Peserta Didik

Siklus I	Siklus II
72,72% Baik	86,36% Sangat baik

Dari data diatas terkait hasil observasi peserta didik pada tabel 2, dapat disimpulkan bahwa persentase skor hasil observasi peserta didik pada siklus I adalah 72,72% dengan kategori baik. Beberapa indikator masih memiliki skor rendah, seperti indikator keaktifan artinya, menyampaikan pendapat dan ide peserta didik. Peneliti memberikan skor 2 dikarenakan pada proses pembelajaran siklus 1 ini peserta didik masih sangat pasif mengikuti proses pembelajaran. Peserta didik masih sangat canggung dan tidak luwes dalam bertanya ataupun menyampaikan pendapatnya meskipun ketika penayangan materi sebelumnya terlihat ekspresi ketertarikan mereka.

Sedangkan pada siklus II, diketahui skor hasil observasi peserta didik mencapai 86,36% kategori sangat baik dengan jumlah total skor 38. Pada siklus 2 ini, terdapat peningkatan persentase dari siklus 1 ke siklus 2 yaitu dari 72,72% pada siklus 1 meningkat menjadi 86,36% dengan selisih atau besar peningkatan 13,64%. Peneliti juga mengamati bahwa terdapat peningkatan keaktifan peserta didik dalam tanya jawab ataupun menyampaikan pendapat.

Tabel 3. Analisis hasil belajar siklus I

Siklus I			
Pre Test		Post Test	
Presentase Ketuntasan	Ket	Presentase Ketuntasan	Ket
58,33%	5 orang tidak tuntas	75%	3 orang tidak tuntas

Dari hasil pre test dan post test diatas, diketahui terdapat perubahan pada presentase hasil belajar yakni 58,33% dengan ketuntasan 7 (tujuh) orang pada pre test, dan 75% dengan ketuntasan 9 (sembilan) orang pada post test materi siklus I.

Tabel 4. Analisis hasil belajar siklus II

Siklus II	
Post Test	
Presentase Ketuntasan	Keterangan
83,33%	2 orang tidak tuntas

Dari hasil post test diatas, diketahui terdapat perubahan pada presentase hasil belajar yakni menjadi 83,33% dengan ketuntasan 10 (sepuluh) orang pada. Hasil belajar peserta didik merupakan data penunjang terhadap bukti peningkatan antusias belajar peserta didik dengan menggunakan media belajar aplikasi.

Motion Graphic merupakan grafis dalam bentuk video/animasi untuk menciptakan suatu transformasi atau ilusi dari gerak. Perubahan *Graphic Design* dari *statistic publishing* memanfaatkan teknologi komunikasi termasuk

film, animasi, *interactive media*, dan *environmental design*. (Anita & Marisa, 2017). Dalam pembelajaran, peran media ini dapat membantu guru sehingga peran guru hanya sebagai fasilitator (Prihatin, 2008).

Powtoon merupakan sebuah perangkat berbasis web dengan penawaran media yang beragam, grafik, kartun dan animasi untuk sebuah presentasi dengan lancer dan logis. Selain itu, terdapat akun kelas untuk pembelajaran berbasis proyek. Hasil dari presentasi dapat diekspor kedalam *YouTube* dan *PowerPoint* yang memberikan fleksibilitas dalam berbagi "kehebatan" (Semaan & Ismail, 2018)

Pada setiap media pembelajaran pasti mempunyai kekurangan dan kelebihan, adapun kekurangan dan kelebihan media pembelajaran *powtoon* sebagai jenis media pembelajaran Audio-Visual, dalam (Bahtraedu, 2019) yakni: Kelebihan Interaktif (Mencakup segala aspek indera, praktis dalam penggunaan, kolaboratif, Dapat digunakan dalam kelompok besar, Lebih variatif, Dapat memberikan *feedback*, dan dorongan). Kekurangan (ketergantungan pada ketersediaan dukungan sarana teknologi, harus disesuaikan dengan system dan kondisi yang ada, mengurangi kreatifitas dan unovasi dari jenis media pembelajaran lainnya, membutuhkan dukungan SDM yang professional untuk pengoperasiannya.

Menurut (Rusman, 2017) Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat. Penyesuaian sosial, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi: faktor internal (fisiologis dan psikologis), dan faktor eksternal (lingkungan dan instrumental).

Dari hasil yang telah diperoleh peneliti, penelitian yang dilakukan sebanyak dua siklus ini menunjukkan adanya masalah yang dihadapi guru dan peserta didik terkait rendahnya hasil belajar dapat diantisipasi. Masalah yang terjadi sebelumnya disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya kurangnya ketertarikan peserta didik terhadap penyajian materi yang terkesan monoton dan pasif. Hal ini membuat peserta didik tidak terlalu fokus terhadap materi dan pada umumnya menyebabkan rendahnya daya ingat peserta didik terhadap materi tersebut.

Hadirnya media pembelajaran khususnya audio visual memberikan ketertarikan tersendiri kepada peserta didik, yaitu dengan adanya tampilan gambar bergerak atau animasi yang dirangkaikan dengan isi materi, peserta didik dibawa untuk merasa enjoy dalam menikmati

penyajian materi pelajaran. Hal ini dilihat dari adanya peningkatan skor hasil observasi peserta didik pada siklus 2 ini, dimana terdapat peningkatan keaktifan peserta didik dalam tanya jawab ataupun menyampaikan pendapat.

Hal ini dikuatkan dalam penelitian (Semaan & Simail, 2018), (Ardaningsih & Adnyayanti, 2022) bahwa peserta didik *enjoy* atas pengalaman baru yang menarik dan interaktif dalam pembelajaran. Serta menyajikan gaya belajar yang inovatif dan tidak monoton (Raditya & kristiani, 2022)

Ketertarikan peserta didik terhadap *powtoon* kebanyakan disebabkan oleh visualisasi animasi yang dipresentasikan dalam bentuk video (Semaan & Simail, 2018) (Apsari, dkk, 2023). Selanjutnya siswa akan lebih perhatian terhadap isi materi yang disajikan dengan bentuk animasi tersebut sehingga dapat meningkatkan kefokuskan dan daya ingat peserta didik. Kemudian, hal ini akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, yang menjadi salah satu tujuan pembelajaran. Dari hasil yang telah dijabarkan oleh peneliti, terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah dilakukan proses pembelajaran menggunakan *media vide motion graphic* aplikasi *powtoon*.

4. Simpulan dan Saran

Hasil belajar peserta didik di SMP Muhammadiyah Pone pada mata pelajaran PAI tergolong masih rendah. Ini dibuktikan rendahnya presentase pada hasil belajar peserta didik pada pre test dengan rata-rata 75,6 dan persentase 58,33%. Kemudian ketuntasan pada 7 orang dari 12 orang peserta didik yang mengikuti pembelajaran.

Terdapat peningkatan hasil belajar siswa melalui dilihat dari hasil belajar post test pada setiap siklusnya. Ini terbukti dari data yang dihasilkan menunjukkan peningkatan antara pre test dan post tes pada siklus 1 dan siklus 2. Dengan hasil rata-rata pada post test siklus 1 adalah 76,08 dan persentasenya 75%. Ketuntasan pada post test ini sebanyak 9 orang peserta didik. Kemudian pada post test siklus 2 naik dengan rata-rata 87,58 dan persentase 83,33%. Oleh karenanya, peneliti menutup penelitian ini menjadi dua siklus saja dikarenakan sudah tercapai tujuan penelitian yaitu dengan melihat adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI menggunakan aplikasi *powtoon*.

Pada penelitian ini, dilaksanakan dua siklus secara berkesinambungan dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *powtoon*, sedangkan peneliti menjadi observer, dan guru mata pelajaran menjadi pelaku tindakan pengajaran.

Daftar Pustaka

- Ardaningsih, Luh Ayu Novi & Adnyayanti, Ni L.P.E. (2022). "The Use of Powtoon as the Learning Media in Teaching English in Elementary School". *JoES: JOURNAL OF Education Study*, 2(1), 105-110. <https://dx.doi.org/10.36663/joes.v2i1.267>
- Apsari, Niken N.L.P, Santosa, Made Hery, dkk. (2023). *Acitya: Journal of Teaching & Education*, 5(2), 384-397.
- Bahtraedu, "Media Pembelajaran Powtoon", diakses dari <http://bahtra12.blogspot.com/2015/04/media-pembelajaran-powtoon.html?m=1>
- Busyaeri, Akhmad, dkk. (2018). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel Ipa di MIN Kroya Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(1), 116-137. <http://dx.doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i1.584>
- Diajeng Anita, Ria & Fitri Marisa, (2017). Rancangan Video Media Promosi Berbasis *Motion Graphic 2d* Untuk Meningkatkan Jumlah Mahasiswa Universitas Widyagama Malang. *Journal Of Information Technology And Computer Science (Jointecs)*, 1(2), 1-5. <https://doi.org/10.31328/jointecs.v2i1.417>
- Harinaldi. (2005). *Prinsip-prinsip Statistik untuk Teknik dan Sains*, Jakarta: Erlangga
- Hakim, Thursan. (2009). *Belajar secara efektif*, Niaga Swadaya
- Herlina, Vivi. (2019). *Panduan Praktis Mengolah Data Kuisisioner Menggunakan SPSS*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Indra, Made & Ika Cahyaningrum. (2019). *Cara Mudah Memahami Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Deepublish
- Kompas.com, "Ah, Pengajaran Guru Masih Membosankan", diakses dari <https://edukasi.kompas.com/read/2010/05/25/11123511/Ah..Pengajaran.Guru.Masih.Membosankan>
- Lubis, Suwardi. [Pandangan Al-Quran Terhadap Perkembangan Teknologi Komunikasi Dan Informasi](https://Suwardilubis.Blogspot.Com/2015/12/Pandangan-Al-Quran-TerhadapPerkembanganTeknologiKomunikasiDanInformasi), Diakses Dari <https://Suwardilubis.Blogspot.Com/2015/12/Pandangan-Al-Quran-Terhadap.Html>
- Muhson, Ali. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), 1-10. <http://dx.doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Mutia. (2007). Teknologi Dalam Al-Qur'an. *Islam Futura*, 6(2), 70-77. <http://dx.doi.org/10.22373/jiif.v6i2.3048>
- Nurdin, Ismail, & Sri Hartati. (2019). *Metodologi Penelitian Sosial*, Surabaya: Media Sahabat Cendekia
- Nasrudin, Juhana. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Buku Ajar Praktis Cara Membuat Penelitian)*. Bandung: PT. Panca Terra Firma
- Prihatin, Eka. (2008). *Guru Sebagai Fasilitator*, Bandung : PT. Karsa Mandiri Persada
- Prayitno, *Dasar Teori dan Praksis Pendidikan*, Grasindo
- Riyana, Cepi. (2012). *Model Pembelajaran*, Jakarta Pusat: Kemenag RI
- Rusman. (2017). *Belajar Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta : Prenadamedia Group), cet. 1
- Suyono. (2018). *Analisi Regresi untuk Penelitian*, Yogyakarta: Deepublish
- Satiadarma, Monty P, dkk. (2013). *Rahasia Ketangguhan Mental Juara Christian Hadinata*, Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia
- Sanjaya, Wina. (2013). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan dan Jenis*. Jakarta: Kencana
- Seaman, Charbel & ismail Nour, (2018). The Effect of using Powtoon on Learning English as a Foreign Languange. *International Journal of Current Research*, 10(5), 69262-69265.
- Suryani & Hendryadi. (2015). *Metode Riset Kuantitatif Teori dan Aplikasi pada Penelitian Bidang Manajemen dan Ekonomi Islam*, Jakarta: Prenadamedia
- Sudaryono. (2019). *Metodologi Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif, dan Mix Method*, Ed. 2, Cet. 3, Depok : Rajawali Pers,
- Wikipedia,"Peserta Didik", diakses dari https://id.m.wikipedia.org/wiki/peserta_didik_pada_27_November_2019
- Zulfikar, I. Nyoman Budiantara. (2014). *Manajemen Riset dengan Pendekatan Komputasi Statistika*, Yogyakarta: Deepublish
- Kompas.com, "Ah, Pengajaran Guru Masih Membosankan", diakses dari <https://edukasi.kompas.com/read/2010/05/25/11123511/Ah..Pengajaran.Guru.Masih.Membosankan>
- Ilham, Mughnifar. "Pengertian Video – Jenis-jenis dan Fungsi Video (Lengkap)", diakses dari <https://materibelajar.co.id/pengertian-video/>
- Om.makplus, "Definisi atau Pengertian Media Pembelajaran Menurut Para Ahli", diakses dari <http://www.definisi-pengertian.com/2015/10/definisi-pengertian-media-pembelajaran-ahli.html?m=1>
- Bahtraedu, "Media Pembelajaran Powtoon", diakses dari <http://bahtra12.blogspot.com/2015/04/media-pembelajaran-powtoon.html?m=1>, diakses pada 27 November 2019
- Wikipedia, "Peserta Didik", diakses dari https://id.m.wikipedia.org/wiki/peserta_didik_pada_27_November_2019
- Referensi: <https://tafsirweb.com/5592-quran-surat-al-anbiya-ayat-80.html>
- <https://kalam.sindonews.com/surah/21/al-anbiya/80>