

Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 3 Palopo

¹Puput, ²Mawardi, ³Nur Fakhrunnisaa, ⁴Indah Safitri

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo

Corresponding Email: nurfakhrunnisaa@iainpalopo.ac.id

Received : 5 Mar 2024
Accepted : 24 Mei 2024
Published: 31 Mei 2024

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kepraktisan dari media yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis *powtoon*. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan atau *research and development (R&D)*. Teknik pengumpulan data kepraktisan dilakukan dengan menggunakan angket uji praktikalitas media pembelajaran oleh guru dan peserta didik. Data pada instrumen angket uji praktikalitas yang telah di isi kemudian di analisis secara kuantitatif dengan melakukan perhitungan skor total untuk seluruh indikator yang kemudian di analisis dengan rumus untuk mengetahui nilai kepraktisannya. Hasil praktikalitas yang dilakukan oleh guru diperoleh skor 90% dengan kategori “sangat praktis” dan hasil praktikalitas yang dilakukan oleh peserta didik diperoleh skor 91% dengan kategori “sangat praktis”. Kemudian hasil rata-rata keduanya diperoleh skor 91% dengan kategori “sangat praktis”. Berdasarkan hasil uji kepraktisan yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dapat diketahui bahwa media pembelajaran berbasis *powtoon* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam materi ibadah haji dan umrah yang telah dikembangkan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Praktikalitas, Pendidikan Agama Islam, *Powtoon*.

ABSTRACT

The aim of this research is to describe the practicality of the media being developed, namely *powtoon*-based learning media. The research carried out is research and development (R&D). The practicality data collection technique was carried out using a questionnaire to test the practicality of learning media by teachers and students. The data on the practicality test questionnaire instrument that has been filled in is then analyzed quantitatively by calculating the total score for all indicators which are then analyzed using a formula to determine the practical value. The results of the practicality carried out by the teacher obtained a score of 90% in the "very practical" category and the results of the practicality carried out by the students obtained a score of 91% in the "very practical" category. Then the average result of both obtained a score of 91% in the "very practical" category. Based on the results of practical tests carried out by teachers and students, it can be seen that the *Powtoon*-based learning media in Islamic religious education subjects, the Hajj and Umrah material that has been developed, is very practical to use in learning.

Keywords: Learning Media, Practicality, Islamic Religious Education, *Powtoon*.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi sangat berpengaruh terhadap kehidupan masyarakat secara umum, baik itu di bidang sosial, budaya, politik, hukum maupun pendidikan. Masyarakat diuntut untuk menggunakan teknologi sehingga teknologi menjadi suatu kebutuhan hidup yang dapat dirasakan oleh masyarakat baik itu di daerah maupun di kota seiring dengan perkembangan zaman. Hal ini yang mengakibatkan munculnya berbagai inovasi serta kreatifitas dalam penggunaan teknologi yang dapat membantu berbagai macam kegiatan di bidang pendidikan (Merliana, 2019). Pendidikan merupakan pondasi dari semua bidang yang ada dalam kehidupan, pendidikan dapat diartikan sebagai suatu proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan (Ibrahim & Muhsyanur, 2022).

Pendidik memiliki peran penting sebagai garda terdepan dalam ranah pendidikan, kemajuan program pendidikan sangat bergantung pada peran yang dimainkan oleh pendidik, sehingga dalam perkembangan teknologi pendidik harus mampu memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran (Fakhrunnisaa, 2023). Pembelajaran yang bersifat monoton dan konvensional berpusat pada guru sehingga peserta didik lebih banyak mendengarkan teks yang di bacakan oleh guru, tentu menjadi pembelajaran yang harus di hindari. Salah satu cara untuk menghindari pembelajaran yang bersifat monoton dan konvensional adalah dengan memanfaatkan hasil kemajuan teknologi menjadi media pembelajaran yang menarik.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang di sampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik dan sempurna (Rahmawati, 2019). Menurut Musfiquon dalam Muhammad Hasan, mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar efektif dan efisien (Hasan & Milawati, 2021). Fungsi utama media yaitu membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan isi pelajaran, di samping membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran yang dibuat selayaknya memperhatikan karakteristik peserta didik yang berhubungan dengan minat, motivasi, bakat, kemampuan awal, gaya belajar, dan kepribadian. Seperti yang diketahui bahwa ketersediaan media pembelajaran sangat mempengaruhi proses belajar peserta didik. Metode pembelajaran inovatif juga penting dalam proses pembelajaran, semakin baik metode pembelajaran yang dipakai oleh pendidik didukung oleh media pembelajaran yang menarik maka akan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan (Japar, 2020).

Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat tergantung pada kreatifitas guru itu sendiri bagaimana menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik tertarik untuk belajar. Kreatifitas guru merupakan kemampuan untuk mengekspresikan dan mewujudkan potensi daya pikir untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan unik atau kemampuan untuk mengkombinasikan sesuatu yang sudah ada menjadi sesuatu yang lain agar lebih menarik. Sebagai seorang guru yang kreatif hendaknya dalam proses pembelajaran memanfaatkan media pembelajaran (FITRIANI, 2021), salah satu media yang dapat digunakan agar proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan yaitu *powtoon*.

Powtoon merupakan aplikasi berbasis *web* yang disediakan bagi pengguna untuk membuat video animasi pendek dengan memanipulasi benda, gambar impor, menyediakan musik dan pengguna dapat menambahkan suara. Menurut Ernalida *powtoon* adalah aplikasi berbasis *web* teknologi informasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang didalamnya terdapat fitur-fitur menarik seperti fitur untuk membuat presentasi atau video animasi yang dapat digunakan dengan mudah dan menarik (Nurhabibi, 2020). Bahan ajar yang dikembangkan dengan aplikasi *powtoon* dapat digunakan untuk membuat peserta didik lebih tertarik dengan proses pembelajaran. Hasil akhir dari media *powtoon* adalah video animasi (Ohler, 2006; Tahriri et al., 2015). Pengoperasian *powtoon* juga tidak jauh berbeda dengan pemutaran video yang biasa dilakukan di komputer atau laptop pada umumnya. Pemanfaatan *powtoon* sebagai media pembelajaran diharapkan dapat memberikan solusi dan membantu guru dalam proses mengajar serta optimalisasi fasilitas sekolah (Yulisetiani, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pendidikan agama Islam kelas IX di SMP Negeri 3 Palopo yaitu Ibu Arhami, S.Ag mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran guru memiliki kendala yaitu kurangnya perhatian dan minat belajar peserta didik dalam proses belajar, ketika guru menjelaskan masih banyak peserta didik yang berdiskusi dan bermain dengan teman sebangkunya (Guru Pendidikan Agama Islam (Sri), 2023). Hal tersebut terbukti ketika peneliti melakukan observasi pada saat guru melakukan pembelajaran di kelas terlihat masih banyak peserta didik yang tidak memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru dan beberapa peserta didik yang lain sibuk berdiskusi dan bermain dengan teman sebangkunya. Hal tersebut dikarenakan selama ini guru

hanya menggunakan media pembelajaran yang konvensional dan berpatokan pada buku sehingga proses pembelajaran terlihat membosankan. Padahal peserta didik lebih menyukai media pembelajaran yang didalamnya terdapat gambar dan animasi, dengan adanya gambar dan animasi yang menarik akan membuat peserta lebih tertarik untuk belajar. Maka media pembelajaran berbasis *powtoon* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran pendidikan agama Islam.

Sebelum digunakan dalam pembelajaran, media pembelajaran berbasis *powtoon* yang telah dikembangkan terlebih dahulu harus di lihat kualitas dari media ini. Kualitas produk yang telah dikembangkan memiliki peranan yang penting dalam pengembangan produk dalam pendidikan. Menurut Nieveen kualitas produk pengembangan media pembelajaran harus memenuhi tiga kriteria, salah satunya adalah produk pembelajaran yang dikembangkan harus praktis. Perangkat pembelajaran dikatakan praktis jika guru dan peserta didik mempertimbangkan perangkat pembelajaran mudah digunakan dilapangan (materi dapat dipahami) dan sesuai dengan rencana perancangan peneliti, perangkat pembelajaran dikatakan praktis jika para responden menyatakan perangkat pembelajaran dapat digunakan dalam pembelajaran yang ditunjukkan oleh angket atau kuesioner oleh guru dan peserta didik (Nieveen, 1999). Selain itu kepraktisan suatu media juga ditentukan dari hasil penilaian pengguna atau pemakai. Tingkat kepraktisan dapat dilihat dari penjelasan apakah guru dan pihak-pihak lain berpendapat bahwa materi pembelajaran mudah dan dapat digunakan oleh peserta didik dan guru. Produk hasil pengembangan dikatakan praktis jika (1) praktisi menyatakan bahwa produk yang telah dikembangkan dapat diterapkan di lapangan dan (2) tingkat keterlaksanaan produk berada pada kategori “praktis” (HAVIZ, 2016).

Media pembelajaran harus bisa dengan mudah digunakan oleh peserta didik agar dalam proses pembelajaran peserta didik tidak kesulitan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Uji kepraktisan dilakukan untuk melihat kemudahan dari media pembelajaran berbasis *powtoon* melalui angket praktikalitas guru dan peserta didik. Penilaian kepraktisan media pembelajaran berbasis *powtoon* dilakukan pada satu orang guru mata pelajaran pendidikan agama Islam dan peserta didik kelas IX.B SMP Negeri 3 Palopo. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran berbasis *powtoon* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam materi ibadah haji dan umrah.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Penelitian pengembangan atau *research and development* adalah metode penelitian untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Menurut Richey and Klein dalam Sugiyono, metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji produk yang dihasilkan (Sugyono, 2016). Model pengembangan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan: *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Adapun prosedur pengembangan dengan model pengembangan ADDIE yaitu:

Adapun teknik pengumpulan data dan instrumen yang digunakan oleh peneliti yaitu observasi, wawancara dan angket. Data yang diperoleh kemudian di analisis oleh peneliti secara kualitatif dan kuantitatif. Skor angket akan dihitung berdasarkan skala likert (kriteria 1-4) sebagai berikut.

Skor 1:	Tidak Baik
Skor 2:	Cukup Baik
Skor 3:	Baik
Skor 4:	Sangat Baik

Untuk menentukan hasil dari praktikalitas yaitu dari hasil tabulasi oleh guru dan peserta didik yang kemudian dicari persentasinya dengan rumus:(Yanto, 2019)

$$\% \text{ Praktikalitas} = \frac{\text{nilai total}}{\text{nilai maksimum}} \times 100$$

Berdasarkan hasil persentase kemudian dikategorikan sesuai dengan kriteria praktikalitas instrumen media pembelajaran berbasis *powtoon* sebagai berikut:

Tabel 1. Pengkategorian Praktikalitas (Marthalena et al., 2021)

No	Interval	Tingkat Praktikalitas
1.	1% - 50%	Tidak Praktis
2.	50,01% - 70%	Kurang Praktis
3.	70,01% - 85%	Praktis
4.	85,01% - 100%	Sangat Praktis

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran berbasis *powtoon* adalah sebuah penggunaan platform atau *web powtoon* untuk membuat materi pembelajaran yang interaktif dan menarik. *Powtoon* adalah aplikasi berbasis *web* yang disediakan bagi pengguna untuk membuat video animasi pendek dengan memanipulasi benda, gambar impor, menyediakan musik dan pengguna dapat menambahkan suara. Data yang diperoleh setelah dilakukan pengisian lembar angket praktikalitas oleh subjek penelitian :

Tabel 2. Hasil Angket Praktikalitas oleh Guru

No.	Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Skor maks
1.	Kemudahan pengguna	17	20
2.	Efektivitas waktu	4	4
3.	Daya tarik	12	12
4.	Manfaat	21	24
	Jumlah	54	60
	Persentase	90%	
	Kategori	Sangat Praktis	

Berdasarkan pada tabel 2 diperoleh hasil uji praktikalitas pada empat aspek yang dinilai oleh guru, diantaranya aspek kemudahan pengguna memperoleh persentase nilai 85% kategori “praktis”, aspek efektivitas waktu dengan persentase 100% kategori “sangat praktis”, aspek daya tarik memperoleh persentase 100% kategori “sangat praktis” dan yang terakhir pada aspek manfaat memperoleh persentase nilai sebesar 87,5% kategori “sangat praktis”. Persentase rata-rata skor dari keempat aspek tersebut adalah 90% dan apabila dikonversikan pada tabel 1 maka masuk pada kategori “sangat praktis” untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian media pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi ibadah haji dan umrah ini telah memenuhi kriteria kepraktisan dengan kategori “sangat praktis” oleh guru.

Tabel 3. Hasil Angket Praktikalitas oleh Peserta Didik

No.	Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Skor maks
1.	Kemudahan pengguna	326	348
2.	Efektivitas waktu	104	116
3.	Daya Tarik	317	348
4.	Manfaat	307	348
	Jumlah	1054	1160
	Persentase	91%	
	Kategori	Sangat Praktis	

Berdasarkan hasil penelitian mengenai media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 3 Palopo, baik guru maupun peserta didik memberikan penilaian yang sangat positif terhadap kepraktisan penggunaan media ini dalam proses pembelajaran. Skor praktikalitas yang diperoleh dari penilaian guru mencapai 90%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Hasil ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menekankan pentingnya penggunaan materi pembelajaran yang interaktif dan menarik (Huang et al., 2017; Liu et al., 2018). Sebagai contoh, penggunaan digital storytelling dan video animasi telah terbukti dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar. *Powtoon* sebagai

platform pembelajaran memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi yang tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran (Sarica & Usluel, 2016). Penilaian dari peserta didik juga menunjukkan skor praktikalitas sebesar 91%, yang menunjukkan efektivitas media ini dalam hal kemudahan penggunaan, efisiensi waktu, daya tarik, dan manfaat, sesuai dengan temuan penelitian lainnya yang menunjukkan dampak positif penggunaan alat pembelajaran multimedia.

Integrasi Powtoon dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi ibadah haji dan umrah, mendukung temuan penelitian sebelumnya tentang pentingnya media visual dalam meningkatkan hasil belajar (Di Blas et al., 2009). Penggunaan Powtoon dalam konteks ini tidak hanya membantu menyederhanakan konsep-konsep yang kompleks tetapi juga sejalan dengan pengakuan bahwa digital storytelling dan animasi adalah alat yang efektif untuk meningkatkan motivasi siswa dan kinerja mereka di lingkungan pendidikan. Dengan demikian, hasil penelitian di SMP Negeri 3 Palopo menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Powtoon sangat efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam, yang mendorong terciptanya lingkungan pembelajaran yang lebih menarik, praktis, dan ramah bagi siswa.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam materi ibadah haji dan umrah di uji praktikalitasnya oleh satu orang guru pendidikan agama Islam kelas IX dan peserta didik kelas IX.B SMP Negeri 3 Palopo. Berdasarkan hasil uji praktikalitas oleh guru mata pelajaran pendidikan agama Islam diperoleh skor 90% dengan kategori “sangat praktis” dan persentase hasil uji praktikalitas oleh peserta didik diperoleh skor 91% dengan kategori “sangat praktis”. Kemudian untuk hasil uji praktikalitas keduanya diperoleh nilai rata-ratanya 91% yang berada pada kategori “sangat praktis”. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi ibadah haji dan umrah yang telah dikembangkan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam oleh guru dan peserta didik.

REFERENSI

- Di Blas, N., Garzotto, F., Paolini, P., & Sabiescu, A. (2009). *Digital storytelling as a whole-class learning activity: Lessons from a three-years project*. Springer.
- Fakhrunnisaa, N. (2023). Deskripsi Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Pengguna Media Pembelajaran Pop-Up Book. *Jurnal Konsepsi*, 12(2).
- FITRIANI. (2021). *Penggunaan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas Iv Sd. Negeri 2 Kampung Baru Kab. Majene*. Institut Agama Islam Negeri Parepare.
- Guru Pendidikan Agama Islam (Sri). (2023). *Wawancara Guru Pendidikan Agama Islam di SMA 7 Binjai*.
- Hasan, M., & Milawati, D. (2021). Media Pembelajaran. *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- HAVIZ, M. (2016). Research and Development; Penelitian Di Bidang Kependidikan Yang Inovatif, Produktif Dan Bermakna. *Ta'dib*, 16(1). <https://doi.org/10.31958/jt.v16i1.235>
- Huang, Y.-Y., Liu, C.-C., Wang, Y., Tsai, C.-C., & Lin, H.-M. (2017). Student engagement in long-term collaborative EFL storytelling activities: An analysis of learners with English proficiency differences. *Journal of Educational Technology & Society*, 20(3), 95–109.
- Ibrahim, I., & Muhsyanur, M. (2022). *PSIKOLOGI PENDIDIKAN Suatu Stimulus Pemahaman Awal*. FORSILADI.
- Japar, Dkk. (2020). Media dan Teknologi Pembelajaran PPKn. In 2021. CV. Jakad Publishing.
- Liu, K.-P., Tai, S.-J. D., & Liu, C.-C. (2018). Enhancing language learning through creation: The effect of digital storytelling on student learning motivation and performance in a school English course. *Educational Technology Research and Development*, 66(4), 913–935.
- Marthalena, R., Kartini, & Maimunah. (2021). Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Realistic Mathematics Education untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 05(02), 1431.
- Merliana, N. P. E. (2019). Peranan Teknologi Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan Pembelajaran Bahasa Di SMAN 1 Katingan Hulu Kabupaten Katingan. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 5(2), 214. <https://doi.org/10.25078/jpm.v5i2.895>

- Nieveen. (1999). *Prototyping to Reach Product Quality*. In Jan van den Akker (K. Gustafson & T. Plomp, Eds.). Kluwer Akademik Publishers.
- Nurhabibi, R. (2020). Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Teknologi Informasi Sebagai Upaya dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menarik dan Kreatif. *DIDAKTIS 5: Proseding Seminar Nasional Pendidikan Dasar 2020*, 5(1), 262–266.
- Ohler, J. (2006). The world of digital storytelling. *Educational Leadership*, 63(4), 44–47.
- Rahmawati, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran ... Pengembangan Media Pembelajaran In *AL-Ahya* (Vol. 01, Issue 01). Kencana.
- Sarıca, H. Ç., & Usluel, Y. K. (2016). The effect of digital storytelling on visual memory and writing skills. *Computers & Education*, 94, 298–309.
- Sugyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tahriri, A., Tous, M. D., & MovahedFar, S. (2015). The impact of digital storytelling on EFL learners' oracy skills and motivation. *International Journal of Applied Linguistics and English Literature*, 4(3), 144–153.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>
- Yulisetiani, S. (2022). *Merancang Bahan Ajar Digital Berwawasan Budaya Nusantara Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar*. Jejak Pustaka.