

PENGARUH MEDIA POWTOON DALAM MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII

Sulaiman & Muthia Rahmayani

Universitas Negeri Padang

sulaiman@fis.unp.ac.id , Muthiarahmayani09@gmail.com

Abstract

The lack of media use and the subpar academic performance of seventh graders at SMP Negeri 2 Bukittinggi are the driving forces for this study. 1) The primary objective of this study is to identify the learning process using Powtoon as a medium. 2) to assess educational results utilizing Powtoon media 3) to assess the effect of Powtoon media on seventh-grade students' academic achievement at SMP Negeri 2 Bukittinggi. Experimental quantitative research is used in this work. Students from SMP Negeri 2 Bukittinggi's classes VII.1 and VII.2 made up the study's population. Purposive sampling was used as the sample method in this study. Tests of student learning outcomes, surveys, and documentation were used to gather data. The findings of the study were evaluated using the Independent Sample T-Test. based on the research's conclusions from a survey 1) The average (Mean) usage of Powtoon media was 101.13, and 35% of students fell into the adequate category. 2) Up to 20% of pupils fall into the sufficient category for learning outcomes, as shown by an average score of 83.26. 3) The R square test result of 0.643 (64.3%) which demonstrates a relationship between the independent and dependent variables demonstrates that Powtoon media has an impact on class VII students at SMP Negeri 2 Bukittinggi's learning outcomes.

Keywords : Learning Media, Powtoon, Learning Outcome, Islamic Religious Education

Abstrak: Dalam proses pembelajaran PAI penggunaan media masih belum terlaksanakan dengan baik dan mempengaruhi rendahnya nilai siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Bukittinggi. Tujuan dari penelitian ini 1) untuk mengamati proses belajar menggunakan media Powtoon 2) untuk mengetahui hasil belajar menggunakan media powtoon 3) untuk menilai pengaruh penggunaan media powtoon terhadap hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Bukittinggi. Penelitian kuantitatif eksperimen digunakan dalam penelitian ini. Populasi adalah siswa kelas VII.1 dan VII.2 SMP Negeri 2 Bukittinggi. Purposive sampling digunakan sebagai metode pengambilan sampel. Pengumpulan data dilakukan melalui angket, tes hasil belajar siswa dan dokumentasi. Adapun data dianalisis dengan menggunakan uji Independent Sample T-Test. Berdasarkan temuan penelitian angket 1) penggunaan media Powtoon berada pada rata-rata (Mean) 101.13 terdapat 35% siswa masuk dalam kategori cukup. 2) dalam hasil belajar diperoleh rata-rata 83.26 sebanyak 20% siswa berada pada kategori cukup. 3) Adanya pengaruh media powtoon terhadap hasil belajar siswa kelas

VII SMP Negeri 2 Bukittinggi dibuktikan dengan uji R square 0.643 (64.3%) yang menunjukkan terdapat pengaruh antara variabel independent dengan variabel dependen.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Powtoon, Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam

PENDAHULUAN

Salah satu bidang utama pembangunan di setiap negara ialah pendidikan. UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 menyebutkan dalam pasal 1 bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terorganisasi untuk mewujudkan lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan kemampuan dirinya untuk memiliki kecakapan intelektual, kekuatan moral, dan sifat-sifat lain yang diinginkan. Guru dan masyarakat secara keseluruhan perlu bekerja sama untuk mengembangkan potensi setiap siswa melalui proses belajar mengajar. Menurut pasal 4, siswa merupakan anggota masyarakat yang bekerja mencapai potensi penuh mereka melalui proses pembelajaran yang disediakan oleh pilihan karir, gelar pendidikan, dan disiplin ilmu tertentu (Hartani, 2011).

Guna meningkatkan minat belajar siswa, guru sebagai inovator harus dapat menggunakan strategi seperti menggunakan bahan ajar yang tepat. Penggunaan media dalam kegiatan pendidikan dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan kegembiraan siswa untuk belajar dan mungkin secara positif mempengaruhi kesejahteraan psikologis mereka. Salah satunya termasuk dalam bidang pengajaran dalam agama Islam. Al-qur'an dan hadits, akidah, akhlak, fikih/Ibadah, sejarah, dan secara keseluruhan dalam lingkup yang tercakup di dalamnya sekaligus menggambarkan bagaimana keseimbangan dalam interaksi antara manusia dengan Allah SWT, diri sendiri, dan sesama makhluk ciptaan Allah SWT terwujud. (Billah & Suharyat, 2020).

Tercapainya tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor selama proses belajar mengajar, antara lain pengajar, siswa, lingkungan, strategi pembelajaran, dan media pembelajaran. Pada kenyataannya, proses pengajaran sering berlanjut meskipun tidak efektif ketika siswa sedang belajar sementara tujuan pembelajaran tidak dapat dipenuhi dan bahkan ada pengalihan (Solehudin, 2019).

Kata Latin “medius” yang berarti tengah, perantara, atau pengantar, adalah asal kata “media pembelajaran”. Perantara antara pengirim dan penerima pesan dalam bahasa Arab (Arsyad, 2011). Menurut Clark, media hanya berfungsi sebagai “kendaraan” pesan. Dengan

bimbingan dari guru yang bertindak sebagai fasilitator pembelajaran, terserah kepada pembelajar atau siswa untuk aktif mengeksplorasi bahan atau isi alat tersebut (Siregar, 1977).

Baik di dalam maupun di luar kelas media pembelajaran memainkan peran penting dalam proses belajar karena mereka berfungsi lebih dari sekedar alat pengajaran; mereka juga memainkan peran penting dalam proses pembelajaran itu sendiri. Media pembelajaran memiliki kemampuan unik untuk memberi manfaat bagi siswa dengan meningkatkan semangat belajar siswa dan memfasilitasi kegiatan belajar siswa di samping mampu menggantikan peran guru sebagai penyampai informasi pembelajaran (penyalur pesan).

Ada banyak pendekatan untuk mengkategorikan media menurut kontrol manusia, atribut kompleksitas, atau karakteristik fisik. Namun, tiga komponen utama media audio, visual, dan audio-visual mendefinisikannya secara umum. Penggunaan media pembelajaran diupayakan dapat membantu mengatasi sejumlah kesulitan dalam proses belajar mengajar, termasuk psikologis, fisik, budaya, dan lingkungan. Media pembelajaran memiliki manfaat yang meliputi: Memperjelas cara komunikasi disajikan, memperluas ruang yang tersedia, dan memudahkan siswa memahami materi (Qusyairi, 2020). Guru tidak bisa hanya memberi ceramah kepada siswa agar mereka belajar apa yang digariskan dalam undang-undang sistem pendidikan nasional, hal itu sering menyebabkan siswa kehilangan minat pada apa yang diajarkan. Akibatnya, sangat penting untuk memiliki media untuk membantu siswa menyerap informasi yang diajarkan kepada mereka dengan lebih baik.

Mengingat media pendidikan memiliki peran yang cukup besar dalam membangkitkan ide, perasaan, perhatian, bakat, bahkan keterampilan siswa dalam rangka menunjang pembelajaran. Dalam situasi ini, tugas seorang guru mengharuskan dia untuk memiliki kesadaran yang menyeluruh dari murid-muridnya, termasuk preferensi dan kebiasaan belajar mereka, serta potensi dan bahkan bakat mereka, serta didikan mereka. Salah satu media yang disarankan adalah media *powtoon* karena Pengetahuan ini sangat penting untuk memilih pendekatan dan jenis bimbingan yang harus diberikan seorang guru kepada siswanya.

Powtoon adalah perusahaan berbasis di Inggris yang memasok alat animasi berbasis web untuk memproduksi video pendidikan dan presentasi animasi. Ungkapan "*Powtoon*" gabungan dari kata Portmanteau yang berarti powerpoint, dan toon yang berarti cartoon

(Fitriani, 2021). Alat internet yang disebut Media *Powtoon* menawarkan elemen animasi untuk membuat presentasi sumber daya pendidikan. Kemampuan animasi yang diberikan meliputi kartun, animasi tulisan tangan, efek transisi untuk meningkatkan estetika, dan pengaturan garis waktu yang sangat sederhana. (Qurrotaini et al., 2020).

Setiap orang, termasuk guru dan siswa, dapat menggunakan program ini. Fiturnya yang luas, termasuk animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup dan kreatif, membuat pembuatan video animasi cukup sederhana. Satu layar dapat digunakan untuk mengakses hampir semua opsi sambil membuat presentasi sumber daya instruksional. Akibatnya, penggunaan aplikasi Powtoon dalam proses pendidikan berkembang (Deliviana, 2017). Media Powtoon ini memiliki kelebihan yaitu membuat penyajian pesan menjadi lebih sederhana, mengatasi kendala ruang dan waktu, serta menghindari penggunaan beberapa media. Mengenai manfaat media ini, yang mencakup semua indera, ada lebih banyak pilihan untuk penggunaan praktis. Keterbatasan media ini antara lain kebutuhan akan koneksi internet yang stabil dan komputer atau laptop dengan RAM 1 GB.

Karena berbagai alasan, media pembelajaran terkadang diabaikan. Keterbatasan waktu bagi guru untuk mempersiapkan pelajaran sebagai pendidik dan kesulitan menemukan model dan jenis media yang sesuai adalah beberapa di antaranya. Sering terjadi bahwa pendidikan membutuhkan waktu lama untuk menjelaskan suatu mata pelajaran. Ini tidak akan terjadi jika Anda menggunakan media secara maksimal selama proses pembelajaran. Karena biasanya guru menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan materi tanpa menggunakan media pembelajaran, dan karena media pembelajaran menghilangkan kebutuhan untuk mengulang penjelasan materi dan memudahkan siswa untuk memahami, hasil belajar hanya dapat dicapai melalui penggunaan dari media pembelajaran.

Hasil belajar dapat dianggap sebagai tujuan pendidikan bagi siswa yang berpartisipasi dalam proses belajar mengajar atau sebagai penyesuaian yang dibawa oleh orang-orang yang mengubah sikap dan perilaku mereka. Kemampuan yang dicapai setelah pengalaman belajar merupakan hasil dari proses belajar mengajar. (Ariyanto, 2018). Keterampilan dan prestasi yang diperoleh siswa sebagai hasil dari partisipasi mereka dalam proses pembelajaran dikenal sebagai hasil belajar.

Oleh karna itu, Media *Powtoon* bisa menjadi solusi dan digunakan dalam pembelajaran karena dapat memberikan kesan nyata bagi peserta didik saat mempelajari materi dan membuat siswa tertarik dalam pembelajaran. media ini diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Komponen penting dari iman Islam adalah pendidikan agama Islam. Al-qur'an dan As-sunnah adalah dua sumber utama ajaran Islam, dan mereka berfungsi sebagai dasar Pendidikan Agama Islam. Dan dikukuhkan dengan sumber lainya melalui pemahaman para ulama dalam bentuk qiyas, Ijma'', Ijtihad dan Tafsir. Dalam artian Pendidikan Agama Islam menjelaskan ajaran Al-qur'an dan Sunni serta pendapat para ulama yang diambil dari dua sumber utama tersebut (Jalaluddin, 2016). Menurut Arifin (2011) Setiap muslim harus mampu memahami, menghargai, dan menerapkan ajaran Islam sesuai dengan akidah dan akidah Islam, sehingga umat Islam dapat mewujudkan harapan masyarakat mereka akan kemakmuran dan perdamaian.

METODE

Penelitian kuantitatif menggunakan metode *quasy experiment* (eksperimen semu) dan juga penelitian deskriptif merupakan dua jenis penelitian yang digunakan. Sejalan dengan pendapat Sugiyono (2014) bahwa desain penelitian eksperimen diantaranya adalah *non-equivalent control-group design* peneliti dalam penelitian ini.

Dua kelompok yang menjadi responden dalam penelitian ini adalah kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelompok yang menggunakan media konvensional (PPT) dianggap berada di kelas kontrol, sedangkan kelas eksperimen yang menggunakan media *powtoon*. Adapun populasi pada penelitian ini ialah siswa kelas VII SMP Negeri 2 Bukittinggi. Teknik pengambilan sampel yang dilakukan adalah *Purposive Sampling* yaitu pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2014). Dalam penelitian ini, dua kelas—VII.1. dengan 31 siswa dan VII.2. dengan 31 siswa, masing-masing dipilih sebagai kelompok kontrol dan eksperimen.

Instrumen pada penelitian ini melalui hasil *Posstest* yang dilakukan di kelas eksperimen maupun kelas kontrol dengan materi dan soal yang sama setelah dilakukan pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa, uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis untuk melihat pengaruh dari penggunaan media yang diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Analisis Data

Dalam pembelajaran pendidikan agama Islam, siswa kelas VII SMP Negeri 2 Bukittinggi diberikan materi tentang menghadirkan shalat dan zikir dalam kehidupan. Pertemuan dilakukan sebanyak tiga kali, dua pertemuan pertama dan kedua melibatkan penggunaan media Powtoon dan pertemuan ketiga melibatkan pemberian angket dan tes. Implementasi yang baik adalah ketika kategori perolehan angket termasuk dalam kelompok cukup atau 35%. Menurut hasil angket yang berdasarkan sampel 31 siswa diperoleh nilai tertinggi 115, terendah 77, dan rata-rata 101,13. Pada kategori sangat rendah rendah terdapat 2 siswa pada interval 77 – 83 atau 6%. Kategori rendah terdapat 3 siswa pada interval 84 – 90 atau 10%. Pada kategori sedang terdapat 3 siswa pada interval 91 – 97 atau 10%. Pada kategori tinggi sebanyak 11 siswa pada interval 105 – 111 atau 33%. Dan sebanyak 2 siswa atau 6% dalam interval 112 – 115 yang tergolong dalam kategori sangat tinggi. Terlihat jelas bahwa penggunaan media *powtoon* masuk pada kategori cukup berdasarkan nilai rata-rata (mean) sebesar 101.13 yang terletak pada rentang 98 sampai 104. Dilihat dari tabel berikut :

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Penggunaan Media Powtoon

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	77 – 83	Sangat rendah	2	6 %
2	84 – 90	Rendah	3	10 %
3	91 – 97	Sedang	3	10 %
4	98 – 104	Cukup	11	35 %
5	105 – 111	Tinggi	10	33 %
6	112 – 115	Sangat Tinggi	2	6 %
Total			31	100

Untuk hasil belajar diperoleh dari nilai *posstest*: responden (N) : 31 dengan nilai terendah (Min) = 57 dan nilai tertinggi (Max) = 95 rata-rata (Mean) = 83.26. dengan skor sangat rendah pada rentang 57 – 63 dengan 1 siswa atau 3%, skor rendah pada rentang 64 – 70 dengan 1 siswa atau 3%, skor sedang pada rentang 71 – 77 sebanyak 4 siswa atau 13%, skor cukup pada rentang 78 – 84 sebanyak 6 siswa atau 20%, skor tinggi pada rentang 85 – 91 hingga 17 siswa atau 55% dan skor sangat tinggi pada rentang 92 – 95 sebanyak 2 siswa atau 6%. Yang tergambar dalam tabel berikut :

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Hasil Posstest kelas Eksperimen

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	57 – 63	Sangat rendah	1	3 %
2	64 – 70	Rendah	1	3 %
3	71 – 77	Sedang	4	13 %
4	78 – 84	Cukup	6	20 %
5	85 – 91	Tinggi	17	55 %
6	92 – 95	Sangat Tinggi	2	6%
Total			31	100

2. Uji Normalitas

Dengan uji Kolmogorov-Smirnow digunakan untuk menentukan apakah data normal, hasilnya $0.155 > 0.05$ yang menunjukkan bahwa residual berdistribusi normal. Pada tabel berikut :

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		31
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	8.47969906
Most Extreme Differences	Absolute	.136
	Positive	.083
	Negative	-.136
Test Statistic		.136
Asymp. Sig. (2-tailed)		.155 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

3. Uji Homogenitas

Hasil pengecekan konsistensi menunjukkan bahwa data bersifat homogen karna nilai $0.328 > 0.05$ menunjukkan bahwa data bersifat homogen yang ditunjukkan pada tabel berikut :

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar PAI	Based on Mean	.974	1	60	.328
	Based on Median	1.125	1	60	.293
	Based on Median and with adjusted df	1.125	1	59.388	.293
	Based on trimmed mean	.860	1	60	.358

4. Uji Hipotesis

a. Uji *Independent Sample T-Test*

Uji hipotesis ini menggunakan rumus *Independent Sample T-Test* dengan bantuan SPSS 26. terdapat hasil yang signifikan dimana nilai sig 0.05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima dimana terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y yang dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5. Uji *Independent Sampek T-Test*

Independent Samples Test				
Levene's Test for Equality of Variances t-test for Equality of Means				
F	Sig	T	df	Sig.(2-tailed)
.974	.328	3.243	60	.002
		3.243	57.072	.002

Berdasarkan tabel 5 maka diperoleh nilai sig = 0.002 < 0.05 menunjukkan adanya pengaruh media *powtoon* terhadap hasil belajar.

b. Hasil Uji Determinasi (R)

Dalam peneelitian ini koefisien determinasi (R) digunakan untuk melihat seberapa baik variabel terikat (dependen) menyumbang variabel bebas (independen). Nilai R Square yang diperbaharui menghasilkan koefisien korelasi (R) seperti yang ditunjukkan pada tabel berikut :

Tabel 6. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.802 ^a	.643	.631	4.388
a. Predictors: (Constant), X				

Karena R sebesar 0.802 dan R kuadrat sebesar 0.643 maka persentase pengaruh media *powtoon* (X) terhadap hasil belajar siswa (Y) secara simultan sebesar 62,3% sesuai dari tabel di atas

Pembahasan

1. Penggunaan Media *Powtoon*

Berdasarkan data dalam penggunaan media *Powtoon* terhadap pembelajaran dari penyebaran angket di peroleh rata-rata 101.13 yang berada pada interval 94-104 yang dikategorikan cukup. Berdasarkan prnyataan Akksoy, (2012) bahwa anak-anak akan semakin suka

menggunakan media berbasis komputer karna semakin menarik. Kartun dan fitur animasi lainnya, termasuk animasi tulisan tangan, dapat ditampilkan menggunakan media *powtoon*. Elemen *Powtoon* animasi ini memberikan tampilan yang lucu dan menarik pada media, dua karakteristik yang membuatnya sempurna untuk siswa. Selain itu, materi pembelajaran berbasis animasi lebih efektif daripada materi pembelajaran konvensional.

Penggunaan media *powtoon* dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan rasa senang dan perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak menyebabkan siswa bosan. Agar materi yang diajarkan tersampaikan dengan baik, guru dapat mengingat dasar penggunaan media dalam pembelajaran dengan secara cermat dan hati-hati.

Media pembelajaran adalah kumpulan instrumen (materi) yang digunakan dalam menyampaikan pesan secara efektif dan efisien dari guru kepada siswa selama proses pembelajaran. Tiga kategori utama media pembelajaran, menurut Al-qur'an dan Hadis, adalah audio, visual, dan audio visual. Media pembelajaran ialah salah satu strategi atau teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi untuk menyampaikan pesan atau informasi berupa pengetahuan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu alat atau metode yang digunakan sebagai perantara komunikasi untuk menyampaikan pesan atau informasi berupa pengetahuan untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah media pembelajaran. Media digolongkan sebagai suatu aspek pendorong untuk melakukan sesuatu, selain sebagai perangkat lunak, media juga dapat berbentuk alat indra manusia. Dan kita sadar bahwa mata mampu melihat dan menghayati keindahan alam semesta yang luas dan beraneka ragam. Gunakan mata atau penglihatan untuk apa yang dimaksudkan, yaitu di jalan Allah yang baik, seperti dalam proses belajar, dan bukan dengan cara yang membuat Allah SWT murka.

Dalam HR. Imam Bukhari, Rasulullah SAW membahas tentang hakikat kehidupan manusia yang memiliki harapan melalui penggambaran, keinginan dan cita-cita yang jauh untuk mencapai apa yang diinginkannya dalam kehidupan fana ini, dan kematian yang selalu membayangnya di setiap kesempatan. Rasulullah SAW secara tidak langsung digambarkan dalam media ini. Ajari mereka untuk bersiap menghadapi kematian dan tidak melamun terlalu lama (tanpa disadari). Selain itu, hadits tersebut menjelaskan bagaimana Rasulullah

SAW memanfaatkan media dalam khutbahnya dan bagaimana setiap media pembelajaran menjadi salah satu faktor terpenting dalam proses belajar mengajar.

2. Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan *posttest* dalam pembelajaran PAI kelas VII di SMP Negeri 2 Bukittinggi diperoleh hasil belajar yang dibagi menjadi empat bagian yaitu: tinggi, cukup, sedang, rendah. Jumlah sampel sebanyak 31 siswa dari kelas Eksperimen dan 31 siswa dari kelas kontrol. Pada kelas eksperimen ditemukan rata-rata 83.26 yang terletak pada interval 77-84 dan tergolong pada kategori cukup. Namun, pada kelas kontrol didapat rata-rata 75.03 yang jatuh pada interval 75-81 dan termasuk pada kategori tinggi.

Dari argumentasi berbasis rata-rata tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan media *powtoon* biasanya berada pada kategori cukup 20%. Ada aspek lain yang mendukung dan menghambat hasil belajar dari faktor internal antara lain faktor kesehatan, minat, motivasi, dan metode pembelajaran. Wajar jika tidak semua siswa mencapai nilai bagus karena media pembelajaran bukan satu-satunya strategi yang dapat digunakan dalam meningkatkan hasil belajar. Sebaliknya, unsur eksternal meliputi masyarakat, lingkungan, sekolah, dan orang tua.

Upaya yang dilakukan untuk mendapatkan hasil belajar yang efektif tidak dapat dipisahkan darinya. Dalam surat Al-Ankabut ayat 69, Allah SWT secara tegas menyatakan bahwa Dia pasti akan mengirimkan petunjuk, termasuk menuntut ilmu, kepada orang-orang yang sungguh-sungguh mencari keridhaan Allah.

الْجَنَّةِ إِلَى طَرِيقًا بِهِ لَهُ اللَّهُ سَهْلٌ جَلَمًا، فِيهِ يَلْتَمِسُ طَرِيقًا سَلَاكَ وَمَنْ

"Barang siapa yang menempuh suatu jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan mempermudah untuknya jalan menuju surga". (HR Bukhari dan Muslim)

Dan Allah SWT berfirman dalam QS. Al-Ankabut :

وَالَّذِينَ جَاهَدُوا فِينَا لَنَهْدِيَنَّهُمْ سُبُلَنَا وَإِنَّ اللَّهَ لَمَعَ الْمُحْسِنِينَ

Artinya : "Orang-orang yang berusaha dengan sungguh-sungguh untuk (mencari keridaan) kami benar-benar akan kami tunjukkan kepada mereka jalan-jalan kami. Sesungguhnya Allah benar-benar bersama orang-orang yang berbuat kebaikan". (QS. Al-Ankabut : 69)

Menurut hadits dan ayat-ayat Al-qur'an di atas, mereka yang benar-benar mencari ilmu akan diberikan jalan yang mudah oleh Allah dan akan mengalami hasil yang positif. Dan seperti

yang telah Allah janjikan, ia akan selalu merasa mudah dan menerima balasannya di surga karena Allah selalu memudahkannya untuk mencari ilmu.

3. Pengaruh Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar

Selisih nilai rata-rata hasil belajar siswa pada media konvensional 75.03 dan media *Powtoon* 83.26 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa ketika memanfaatkan media *Powtoon*. Pada uji hipotesis dibuktikan dengan uji T (Persial) yang di peroleh Thitung sebesar $3.243 > 2.042$ dan nilai sig $0.002 < 0.05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, yang menunjukkan penggunaan media *Powtoon* secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dan menjadi bukti lebih lanjut yang diketahui koefisien determinasi (R^2) diketahui R sebesar sebesar **0,802** dan nilai R square sebesar **0,643**. Hal tersebut menunjukkan penggunaan media *Powtoon* (X) berpengaruh **64.3 %** terhadap hasil belajar sedangkan **35.7 %** dipengaruhi faktor lain seperti kecerdasan, minat, sikap, kebiasaan, perilaku, kebutuhan, dan lain-lain.

Media sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, berupa media yang dapat dilihat, didengar dan dirasakan media merupakan salah satu cara yang bisa dipakai untuk meningkatkan hasil belajar, dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga dapat ditemukan dalam Al-quran. Firman Allah SWT dalam QS. As-Sajdah ayat 9 :

ثُمَّ سَوَّاهُ وَنَفَخَ فِيهِ مِنْ رُوحِهِ وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ قَلِيلًا مَّا تَشْكُرُونَ

Artinya : "Kemudian Dia menyempurnakan dan meniupkan roh (ciptaan)-Nya ke dalam (tubuh)nya dan dia menjadikan pendengaran, penglihatan dan hati bagimu, (tetapi) sedikit sekali kamu bersyukur". (QS As-Sajdah:9).

Menurut ayat ini, sejak penciptaan, Allah telah memberikan manusia indra pendengaran, penglihatan, dan hati atau perasaan, yang terus berkembang agar mencapai potensinya secara maksimal. Termasuk di dalamnya adalah proses pendidikan, dimana kemampuan dan kemampuan mereka ditingkatkan untuk menguasai ilmu pengetahuan dengan menggunakan media pendidikan.

Dengan demikian, media dalam penyampaian materi pembelajara merupakan salah satu alat penyampaian pesan. Pelaksanaan penggunaan media dan proses pembelajaran juga tidak terlepas dari peran pendidik atau guru. Pendidik merupakan orang yang selalu mengusahakan pengadaan perubahan kepada manusia untuk menjadi lebih baik. Nabi dapat menjadi teladan bagi para pendidik, sebagaimana tertuang dalam QS. Al-Ahzab ayat 21. Ayat ini berbunyi:

"Sungguh, telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan yang banyak mengingat Allah". (QS. Al-Ahzab : 21).

Dari ayat diatas maka perlu diketahui bagaimana kepribadian Rasulullah yang menjadi *role model* dalam menjadi seorang pendidik. Empat sifat wajib bagi Nabi adalah siddiq, amanah, tabligh, dan fatahan. Secara keseluruhan, akhlak yang dijunjung tinggi oleh Nabi benar-benar patut diteladani dan dapat diteladani oleh para pendidik. Keempat sifat ini bisa di implementasikan oleh pendidik dan akan sangat baik bagi pengajaran yang akan dilakukannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan data yang terkumpul, dapat dlkatakan bahwa : 1. Hasil penelitian untuk variabel (X) menunjukkan bahwa media *Powtoon* cukup berpengaruh dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Karna sebanyak 11 siswa dengan persentase 35% terdapat pada kategori cukup, dimana rata-rata (Mean) 101,13 dalam rentang 98-104. 2. Siswa kelas VII SMP Negeri 2 Bukittinggi yang mengikuti analisis variabel (Y) hasil belajar dengan menggunakan media *Powtoon* cenderung masuk dalam kategori Cukup. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata (Mean) 83,26 untuk 6 siswa, dengan persentase 20%, berada pada interval 78 sampai dengan 84. Sedangkan hasil belajar siswa yang memanfaatkan media konvensional termasuk dalam kelompok tinggi. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata (mean) 75,03 untuk 14 siswa dengan persentase 45% pada Interval antara 75 dan 81. 3. Berdasarkan uji hipotesis terdapat pengaruh Variabel (X) media *Powtoon* dengan variabel (Y) hasil belajar siswa berdasarkan uji T (parsial) menghasilkan nilai thitung sebesar $3.243 > 2.045$ dan nilai sig dari pengaruh media *Powtoon* sebesar 0.002 yang mana $0.002 < 0.05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, hal ini menunjukkan bahwa Media

Powtoon berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Terlihat jelas dari uji koefisien determinasi (R^2) bahwa R sebesar 0.802 dan nilai R square **0.643** atau **64,3 %**, bahwa pengaruh media *Powtoon* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, terdapat pengaruh yang baik dan signifikan media Powtoon terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 2 Bukittinggi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan demikian dapat diartikan bahwa peran media dalam proses pembelajaran juga mempengaruhi pemahaman siswa sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan media belajar yang bervariasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aksoy, Gokhan. (2012). The Effects of Animation Technique on the 7th Grade Science and Technology Course, *Journal Scientific Research*.
- Ariyanto, M. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Materi Kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model Scramble. *Profesi Pendidikan Dasar*, 3(2), 133. <https://doi.org/10.23917/ppd.v3i2.3844>
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Billah, F. A., & Suharyat, Y. (2020). Pengaruh Menggunakan Media Youtube Dengan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI (Studi Survei Pada Mata Pelajaran PAI diSMAN1. *Turats*, 59–71. <https://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/turats/article/download/3133/2012>
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi PowToon Sebagai Media Pembelajaran : Manfaat dan Problematikanya. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1689–1699.
- Drs. H. Sokon Saragih, M.Ag dan Haidir Lubis, M. P. (2018). *efektifitas pemanfaatan media pembelajaran yang menarik*. 7, 1–15.
- Fitriani, F. (2021). *Penggunaan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 2 Kampung Baru Kab. Majene*. IAIN Parepare.
- Hartani, A. L. (2011). *Manajemen Pendidikan*. Laksbang PRESSindo.
- Jalauddin. (2016). *Pendidikan Islam Pendekatan Sisten dan Proses*. PT. RAJA GRAFINDO PERSADA.
- Qurrotaini, L., Sari, T. W., & Sudi, V. H. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, E-ISSN: 27, 7. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/7869/4682>
- Qusyairi, L. A. H. (2020). Pemanfaatan Media Dalam Metode Simulasi Pada Pembelajaran Pai. *V*, 2(2), 195–211.
- Siregar, E. (1977). Konsep Media dan Sumber Belajar Dalam Pembelajaran. *Konsep Media Dan Sumber Belajar Dalam Pembelajaran*, 1–29.

- Solehudin, T. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Prezi Berbasis Cloud Pada Materi PAI Bahasan Abbasiah. *Computer Based Information System Journal*, 7(2), 1. <http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis/article/view/1319>
- Sugiyono. (2014). *metode penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.