

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWTOON UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI SMAN 2
SIDOARJO**

SKRIPSI

Oleh:

FACRIATUL IVADAH

NIM. D91218130



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

2022

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Facriatul Ivadah

NIM : D91218130

Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran
Pendidikan Agama Islam di SMAN 2 Sidoarjo

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian yang menjadi rujukan sebelumnya.

Surabaya, 02 Agustus 2022



Facriatul Ivadah

NIM. D91218130

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh :

Nama : Facriatul Ivadah

NIM : D91218130

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan
Agama Islam di SMAN 2 Sidoarjo

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan

Surabaya, 02 Agustus 2022

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Prof. Dr. H. Abd. Rachman Assegaf, M.Ag
NIP. 196403121995031001



Fathur Rohman, M.Ag
NIP. 197311302005011005

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi oleh **Facriatul Ivadah** ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Surabaya, 11 Agustus 2022

Mengesahkan, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan



Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd

NIP. 195303051986031001

Penguji I

Prof. Dr. H. Saiful Jazil, M.Ag

NIP. 196912121993031003

Penguji II

Wiwin Luqna Hunaida, M.Pd.I

NIP. 197402072005012006

Penguji III

Prof. Dr. H. Abd. Rachman Assegaf, M.Ag

NIP. 196403121995031001

Penguji IV

Fathur Rahman, M.Ag

NIP. 197311302005011005

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Facriatul Ivadah
NIM : D91218130
Fakultas/Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Agama Islam
E-mail address : facriatulivadah99@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 2 Sidoarjo

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 18 Oktober 2022

Penulis

(Facriatul Ivadah)

ABSTRAK

Facriatul Ivadah, D91218130, 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 2 Sidoarjo

Melalui kegiatan PLP II yang telah dilakukan oleh peneliti di SMAN 2 Sidoarjo. Peneliti melihat bahwa media yang digunakan oleh guru Pendidikan Agama Islam di SMAN 2 Sidoarjo saat ini masih menggunakan buku paket sehingga terlihat ketika proses pembelajaran sebagian siswa kurang memperhatikan penjelasan dari guru, seperti kurang merespon ketika guru memberi pertanyaan, hanya beberapa anak saja yang terlihat interaktif. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan media agar dapat digunakan ketika proses pembelajaran. Media tersebut berupa video animasi yang bisa dilihat kapanpun dan dimanapun. Jenis dari penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Developmant, Implementation, Evaluation*). Hasil validasi ahli media sebesar 83,5% dengan kategori "Valid". Hasil validasi ahli materi sebesar 81,6% dengan kategori "Valid". Sedangkan hasil tingkat kepraktisan guru sebesar 83,8% dengan kategori "Praktis". Hasil uji coba untuk mengukur tingkat kepraktisan oleh siswa dalam skala kecil sebesar 84,2% dengan kategori "Praktis", sedangkan hasil uji coba dalam skala besar sebesar 90,1% dengan kategori "Sangat praktis". Untuk mengukur hasil belajar peneliti memberikan soal pretest dan posttest. Soal pretest dilakukan sebelum proses pembelajaran pada materi jenazah, sedangkan soal posttest diberikan setelah proses pembelajaran. Pada uji coba skala kecil dapat diketahui bahwa nilai rata-rata dari pretest dan posttest mengalami peningkatan sebesar 31,6 dengan presentase nilai siswa yang mengalami peningkatan sebesar 50,56%, sedangkan pada uji coba skala besar dapat diketahui bahwa nilai rata-rata dari pretest dan posttest mengalami peningkatan sebesar 34 dengan presentase nilai siswa yang mengalami peningkatan sebesar 58,85%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media Powtoon dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Powtoon, Hasil Belajar

ABSTRACT

Facriatul Ivadah, D91218130, 2022. Development of Powtoon Learning Media to Improve Student Learning Outcomes in the Eyes of Islamic Religion and Character Education at SMAN 2 Sidoarjo

Through PLP II activities that have been carried out by researchers at SMAN 2 Sidoarjo. Researchers see that the media used by Islamic Religious Education teachers at SMAN 2 Sidoarjo currently still uses textbooks so it can be seen that when the learning process some students pay less attention to explanations from the teacher, such as not responding when the teacher asks questions, only a few children look interactive. Therefore, researchers want to develop media so that they can be used during the learning process. The media is in the form of animated videos that can be viewed anytime and anywhere. The type of this research is development research using the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The results of media expert validation are 83.5% in the "Valid" category. The results of material expert validation are 81.6% with the "Valid" category. While the results of the practicality level of teachers are 83.8% in the "Practical" category. The results of trials to measure the level of practicality by students on a small scale are 84.2% in the "Practical" category, while the results of trials on a large scale are 90.1% in the "Very practical" category. To measure learning outcomes, the researchers gave pretest and posttest questions. The pretest questions were carried out before the learning process on the corpse material, while the posttest questions were given after the learning process. In small-scale trials, it can be seen that the average value of the pretest and posttest has increased by 31.6 with a percentage of student scores that have increased by 50.56%, while in large-scale trials it can be seen that the average value of the pretest and posttest increased by 34 with the percentage of student scores which increased by 58.85%. This shows that Powtoon media can improve student learning outcomes.

Keywords: Developmant Media, Powtoon, Learning Outcomes

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	iv
PENGESAHAN TIM PENGUJI	v
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	15
A. Latar Belakang Masalah.....	15
B. Rumusan Masalah	18
C. Tujuan Pengembangan	19
D. Spesifikasi Produk.....	19
E. Pentingnya pengembangan.....	20
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	21
G. Penelitian Terdahulu	22
H. Definisi Istilah.....	30
I. Sistematika Pembahasan	31
BAB II KAJIAN PUSTAKA	33
A. Media Pembelajaran	33
1. Pengertian Media Pembelajaran	33
2. Fungsi Media Pembelajaran	34
3. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	36
B. Powtoon	37

1. Pengertian Powtoon.....	37
2. Manfaat Powtoon	38
3. Kelebihan dan Kekurangan	38
4. Langkah-Langkah Membuat Powtoon	39
C. Hasil Belajar	41
1. Pengertian	41
2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	43
3. Kesulitan Belajar	45
D. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.....	46
1. Pengurusan Jenazah.....	47
2. Ta'ziah.....	56
3. Ziarah Kubur	57
BAB III METODE PENGEMBANGAN	58
A. Model Pengembangan	58
B. Prosedur Pengembangan.....	59
C. Uji Coba Produk	61
1. Desain Uji Coba	61
2. Subjek uji coba produk.....	61
3. Jenis data	62
4. Teknik pengumpulan data	62
5. Instrumen pengumpulan data	64
6. Teknik Analisis Data.....	69
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	73
A. Penyajian Data Uji Coba	73
1. Penyajian Data Kevalidan Media	73
2. Penyajian Data Kevalidan Materi	75
3. Penyajian Data Kepraktisan Media Oleh Guru	76
4. Penyajian Data Kepraktisan Media Oleh Siswa	78
5. Penyajian Data Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Powtoon.....	82
B. Analisis Data.....	85

C. Revisi Produk.....	94
BAB V KAJIAN DAN SARAN	97
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	97
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	98
BAGIAN II	100
A. Spesifikasi Produk.....	101
B. Model Pengembangan	102
C. Prosedur Pengembangan	102
D. Hasil Tampilan Produk yang Telah Direvisi.....	104
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian terdahulu.....	24
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media.....	64
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi	65
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Oleh Guru	67
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Oleh Siswa.....	68
Tabel 3. 5 Kriteria Kevalidan Media.....	70
Tabel 3. 6 Kriteria Kepraktisan Media.....	71
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Media.....	74
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi	75
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media.....	77
Tabel 4. 4 Hasil Uji Coba Skala Kecil	78
Tabel 4. 5 Hasil Uji Coba Skala Besar.....	80
Tabel 4. 6 Hasil Belajar (Uji Coba Skala Kecil).....	82
Tabel 4. 7 Hasil Belajar (Uji Coba Skala Besar).....	83
Tabel 4. 8 Hasil Analisis Data Validasi Ahli Media	85
Tabel 4. 9 Hasil Analisis Data Validasi Ahli Materi.....	86
Tabel 4. 10 Hasil Analisis Data Tingkat Kepraktisan	86
Tabel 4. 11 Hasil Analisis Data Tingkat Kepraktisan Oleh Siswa (Skala Kecil) 87	
Tabel 4. 12 Hasil Analisis Data Tingkat Kepraktisan Oleh Siswa (Skala Besar) 88	
Tabel 4. 13 Hasil Nilai Pretest dan Posttest Uji Coba Skala Kecil	89
Tabel 4. 14 Hasil Nilai Pretest dan Posttest Uji Coba Skala Besar.....	91
Tabel 4. 15 Revisi Produk	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Langkah Pertama Membuka Powtoon.....	39
Gambar 2. 2 Langkah Kedua Membuka Powtoon	40
Gambar 2. 3 Langkah Ketiga Membuka Powtoon	40
Gambar 2. 4 Langkah Keempat Membuka Powtoon	41
Gambar 3. 1 Model ADDIE	59
Gambar 4. 1 Nilai Rata-Rata Peningkatan Hasil Belajar	90
Gambar 4. 2 Bagan Rata-Rata Hasil Belajar	93



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Lembar Angket Validasi Ahli Media
- Lampiran 2 Lembar Angket Validasi Ahli Materi
- Lampiran 3 Lembar Angket Guru
- Lampiran 4 Lembar Angket Siswa
- Lampiran 5 Hasil Pengembangan Produk



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengembangan IPTEK akan terjadi terus-menerus hingga semakin lama semakin meningkat dan berdampak pada kehidupan manusia. Perkembangan tersebut akan berpengaruh terhadap berbagai aspek, seperti ekonomi, industri, pemerintahan, kesehatan, sosial budaya, juga tak terkecuali aspek pendidikan. Meningkatnya sumber daya alam menjadikan adanya teknologi baru yang membuat teknologi terus berkembang sampai saat ini. Kondisi tersebut menjadikan aktivitas manusia semakin modern, cepat dan praktis.

Dengan munculnya kecanggihan teknologi yang begitu cepat, dunia pendidikan juga harus mengikuti agar ada mutu Pendidikan.¹ Unsur penting dari sebuah pendidikan salah satunya adalah pendidik. Profesionalisme pendidik bukan hanya pada penguasaan mengajarkan siswa, namun penguasaan dalam mengendalikan informasi dan lingkungan antara lain tempat belajar, metode, media, sistem penilaian serta sarana dan prasarana untuk memudahkan proses pembelajaran supaya bertambah mudah. Pembelajaran yang maksimal akan terjadi bila didukung dengan motivasi belajar dan kreativitas pendidik. Pendidik yang memiliki kreativitas tinggi akan terus berusaha menjadikan proses belajar

¹ Budiman Haris, "Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan", *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8:1, (Mei, 2017), 86.

mengajar menjadi mengasyikkan bagi siswanya. Pendidik bisa melakukan salah satu cara yakni dengan penggunaan media pembelajaran. Tidak dipungkiri bahwa melalui adanya media pembelajaran guru akan terbantu untuk memberikan pesan-pesan dari bahan pelajaran.² Dalam melakukan pembelajaran, media adalah suatu alat yang dapat digunakan guru. Agar siswa paham pada materi yang diajarkan, maka alat bantu berupa media pembelajaran digunakan karena tidak seluruh materi pembelajaran bisa disampaikan secara verbal oleh guru. Media juga merupakan alat untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa, dengan adanya media interaksi langsung antara siswa dan sumber belajar mungkin akan terjadi.³ Pendidik diharuskan menggunakan alat-alat yang sudah disediakan. Media yang murah dan efisien namun tetap bersahaja yang setidaknya digunakan oleh pendidik. Selain bisa menggunakan media yang telah tersedia, keterampilan membuat media pembelajaran juga harus bisa dikembangkan oleh guru.⁴

Istilah media menurut *Association for Education and Communication Technology* (AECT) adalah segala bentuk yang diperlukan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan, menurut *Education Association* (NEA) memberi pengertian sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.⁵

² Djamarah, Syaiful Bahri, Azwan Zein, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 121.

³ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer* (Bandung: Alfabeta, 2012), 163.

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2006), 50.

⁵ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers: 2002)

Peningkatan keinginan siswa untuk ikut ketika kegiatan belajar mengajar bisa dilakukan melalui ketepatan pemilihan media.⁶ Dengan memanfaatkan teknologi yang ada saat ini, guru bisa membuat media pembelajaran melalui internet. Fasilitas yang mendukung akan lebih baik jika dimanfaatkan sebaik-baiknya. Seperti yang diamati oleh peneliti bahwa guru Pendidikan Agama Islam di SMAN 2 Sidoarjo saat ini hanya menggunakan media buku paket sehingga terlihat ketika proses pembelajaran penjelasan dari guru kurang diperhatikan oleh beberapa siswa, seperti kurangnya respon ketika guru memberi pertanyaan, hanya beberapa anak saja yang terlihat interaktif, terutama pada materi Pengurusan jenazah. Materi ini memerlukan praktek agar siswa mengetahui tata cara pengurusan jenazah. Akan tetapi, ketika masa belajar secara daring praktek tidak dilakukan. Guru hanya menjelaskan berdasarkan pada buku ajar saja. Padahal, materi ini begitu penting karena di kehidupan sehari-hari kemungkinan kita akan dihadapkan pada kondisi untuk melakukan proses pengurusan jenazah. Ada sebuah media yang bisa dimanfaatkan oleh guru melalui situs web di internet. Media yang bisa dibuat oleh guru melalui internet yakni media Powtoon. Media powtoon adalah aplikasi berbasis web yang bisa digunakan untuk membuat presentasi menggunakan animasi, gambar dan tersedia musik. Media powtoon memiliki keunggulan yaitu tersedia berbagai tampilan animasi kartun yang bisa menarik perhatian peserta didik untuk memperhatikan pelajaran yang disampaikan oleh guru.⁷ Penggunaan media Powtoon ini sangat memudahkan

⁶ Zayadi Ahmad Tadzkirah, *Pembelajaran Pembelajaran Islam Berdasarkan Kontekstual* (Jakarta: Grafindo Persada, 2005), 2-3.

⁷ Yeni Adriani, dkk., Pengembangan Media Powtoon Berbasis Audio Visual pada Pembelajaran Sejarah, *Jurnal Criksetra*, Vol. 5, No. 9, 2016.

siswa. Siswa bisa melihat materi yang diajarkan oleh guru berupa video animasi kapanpun dan dimanapun siswa berada dan tanpa perlu khawatir ketinggalan. Penggunaan media Powtoon ini diharapkan dapat menjadi sebuah solusi untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga media Powtoon ini dapat digunakan untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Oleh karena adanya dasar tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMAN 2 Sidoarjo".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran Powtoon dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 2 Sidoarjo?
2. Bagaimana kevalidan media Powtoon dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 2 Sidoarjo?
3. Bagaimana kepraktisan media Powtoon dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 2 Sidoarjo?
4. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran menggunakan media media Powtoon beserta peningkatannya?

C. Tujuan Pengembangan

Setelah diketahui rumusan masalahnya, maka dapat diketahui juga tujuan penelitiannya yaitu:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media Powtoon dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 2 Sidoarjo.
2. Untuk mengetahui kevalidan media Powtoon dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 2 Sidoarjo.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media Powtoon dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 2 Sidoarjo
4. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran menggunakan media media Powtoon beserta peningkatannya.

D. Spesifikasi Produk

Penelitian ini mengembangkan media Powtoon untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Di bawah ini spesifikasi media Powtoon yang dikembangkan oleh peneliti:

1. Penggunaannya bisa ditayangkan melalui komputer atau laptop dan smartphone.
2. Siswa dapat melihat video animasi dimanapun dan kapanpun.
3. Video animasi merupakan media pembelajaran yang dihasilkan.
4. Tersedia seperti animasi, musik, tulisan, dan gambar.

E. Pentingnya pengembangan

Berikut ini pentingnya pengembangan media pada penelitian ini yakni antara lain:

1. Secara teoritis

Secara teoritis, diharapkan hasilnya nanti bisa memperkuat teori-teori yang sudah ada dan temuan-temuan penelitian terdahulu. Serta bisa menjadi motivasi bagi penelitian sejenis dalam waktu mendatang.

2. Secara praktis

a. Peneliti

Memberi wawasan baru mengenai pengembangan media pembelajaran Powtoon. Kemudian selanjutnya agar bisa diaplikasikan dalam dunia Pendidikan.

b. Bagi sekolah

Penelitian ini nantinya diharapkan bisa menjadi rujukan oleh sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran sehingga tercapai keberhasilan dalam proses belajar mengajar.

c. Bagi guru

Media Powtoon ini diharapkan akan menjadi media alternatif ketika proses belajar mengajar materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

d. Siswa

Diharapkan siswa akan semakin tertarik ketika ikut dalam proses belajar mengajar dengan adanya media Powtoon ini, sehingga hasil belajar ada peningkatan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi merupakan ungkapan mendasar yang dipakai sebagai landasan teori dalam melaporkan hasil penelitian. Didasarkan dari observasi dan wawancara bersama guru dan siswa selama melakukan PLP II di SMAN 2 Sidoarjo, peneliti melihat bahwa tersedia fasilitas yang mendukung seperti disediakannya komputer atau laptop dan wifi akan tetapi belum dimanfaatkan secara maksimal. Selain itu seluruh siswa yang ada di SMAN 2 Sidoarjo sudah memiliki *smartphone*. Proses belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru hanya menggunakan buku paket. Hal tersebut menurut siswa terasa jenuh, apalagi ketika proses pembelajaran daring pada materi pengurusan jenazah yang seharusnya dilakukan praktek ditiadakan karena belum bisa melakukan pembelajaran secara *offline*. Oleh sebab itu, pengembangan media ingin peneliti lakukan agar bisa digunakan ketika proses pembelajaran. Peneliti berasumsi dengan mengembangkan media ini diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar, mengatasi kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Perlu adanya batasan penelitian agar tidak ada penyimpangan dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan hanya media Powtoon berupa video animasi.

2. Penelitian ini mengembangkan media Powtoon pada materi kelas XI bab Pengurusan Jenazah pada materi Pendidikan Agama Islam.

G. Penelitian Terdahulu

Selain penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat ini, terdapat penelitian terdahulu yang relevan sehingga dijadikan bahan acuan untuk menentukan pertimbangan bagi peneliti. Berikut ini penelitian yang relevan adalah:

1. Skripsi; karya Nasiruddin Sidqi tahun 2021 berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas IV MI”. Hasil penelitian pada skripsi karya Nasiruddin Sidqi pada penilaian ahli media mendapat skor presentase 96% pada kategori “Sangat Layak”, pada penilaian ahli materi mendapat skor presentase 97,5% pada kategori “Sangat Layak”, sedangkan pada percobaan dengan kelompok kecil mendapatkan skor presentase 89,04 pada kategori “Sangat Layak”.
2. Skripsi; karya Saharim Salasela tahun 2021 berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Inquiry Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Statistik Sekolah Menengah Pertama”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media Powtoon dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dapat dilihat dari perbedaan rerata nilai hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 17,16 poin. Ada juga perbedaan rata-rata yang signifikan antara nilai *pretest* dan nilai *posttest* pada kelas eksperimen yang mana rerata nilai *posttest* lebih tinggi 30 poin dari rerata nilai *pretest*.

3. Skripsi; karya Ima Ayu Mahesyarah tahun berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Powtoon pada Materi Dinamika untuk SMA Kelas X”. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa produk yang dihasilkan dalam kategori sangat layak, media Powtoon menarik untuk digunakan sebagai bahan ajar.
4. Skripsi; karya Luqyana Tifani tahun 2021 berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon pada Materi Minyak Bumi di SMA Muhammadiyah Pekanbaru”. Hasilnya bahwa media Powtoon teruji valid dan praktis sehingga dapat dilaksanakan uji coba pada produk yang dihasilkan.
5. Skripsi; karya Hesti Putri Nyai Sakti tahun 2021 berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran IPA dalam Bentuk Video Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Materi Pencemaran Lingkungan pada Kelas VII di SMP Negeri 03 Kota Bengkulu”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Powtoon dalam kategori sangat layak dan sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran.
6. Skripsi; karya Rio Dwi Andana Adi Massana tahun 2020 berjudul “Pengembangan Produk Bermedia Powtoon untuk materi Teks Eksposisi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kalsan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Powtoon dalam kategori layak digunakan sebagai media pembelajaran Kurikulum 2013.
7. Skripsi; karya Puspita Aprilianti tahun 2019 berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Powtoon pada Materi

Trigonometri Siswa SMK PAB Helvetia T.P 2019/2020". Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Powtoon dalam kategori layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Berikut ini adalah persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian pada skripsi ini:

Tabel 1. 1 Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian terdahulu

No.	Skripsi	Persamaan	Perbedaan
1	Nasiruddin Sidqi	1. Media yang digunakan sama yaitu media Powtoon.	1. Model pengembangan menggunakan model ADDIE hanya empat tahapan. 2. Mata pelajaran pada penelitian terdahulu IPS, sedangkan penulis pada mata pelajaran PAI. 3. Animasi dan gambar yang digunakan masih sangat sedikit. Sedangkan pada penelitian ini, animasi dan gambar lebih banyak agar bervariasi dan

			disesuaikan dengan materi.
2	Saharim Salasela	<p>1. Sama-sama menggunakan media Powtoon.</p> <p>2. Sama-sama mengukur hasil belajar.</p>	<p>1. Penelitian terdahulu menggunakan model Dick and Carry, sedangkan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE.</p> <p>2. Penelitian terdahulu pada mata pelajaran Matematika. Sementara itu pada penelitian ini mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.</p> <p>3. Animasi dan gambar yang digunakan masih sangat sedikit. Sedangkan pada penelitian ini, animasi dan gambar lebih banyak</p>

			agar bervariasi dan disesuaikan dengan materi.
3	Ima Ayu Mahesyarah	Media yang digunakan adalah media Powtoon	<p>1. Penelitian terdahulu pada mata pelajaran Fisika. Sedangkan penelitian ini pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.</p> <p>2. Penulis mengukur hasil belajar sebelum dan setelah menggunakan Powtoon, sedangkan penelitian terdahulu tidak.</p> <p>3. Animasi dan gambar yang digunakan masih sangat sedikit. Sedangkan pada penelitian ini, animasi lebih banyak agar bervariasi dan</p>

			disesuaikan dengan materi.
4	Luqyana Tifani	Media yang dikembangkan adalah media Powtoon	<p>1. Model pengembangan penelitian terdahulu 4D, sedangkan penulis menggunakan model pengembangan ADDIE.</p> <p>2. Mata pelajaran pada penelitian terdahulu adalah fisika, sedangkan penulis pada mata pelajaran PAI.</p> <p>3. Tidak mengukur hasil belajar setelah menggunakan media Powtoon.</p> <p>4. Animasi yang digunakan masih sedikit. Sedangkan pada penelitian ini animasi lebih banyak sesuai dengan materi.</p>

5	Hesti Putri Nyai Sakti	Media yang dikembangkan adalah media Powtoon	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak mengukur hasil belajar setelah menggunakan media Powtoon. 2. Animasi dan gambar yang digunakan masih sedikit. sedangkan pada penelitian ini animasi lebih banyak sesuai dengan materi. 3. Pada penelitian terdahulu, tidak menggunakan rekaman suara ketika menjelaskan materi hanya suara latar belakang. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan rekaman suara ketika menjelaskan materi.
---	---------------------------	--	--

6	<p>Rio Dwi Andana Adi Massana</p>	<p>Media yang dikembangkan adalah media Powtoon</p>	<p>1. Tidak mengukur peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media Powtoon</p> <p>2. Penelitian terdahulu menggunakan Model Borg and Gall, sedangkan pada penelitian ini memakai model ADDIE.</p> <p>3. Mata pelajaran pada penelitian terdahulu IPS, sedangkan pada penelitian ini PAI.</p> <p>4. Animasi yang digunakan masih sedikit. Sedangkan pada penelitian ini animasi lebih banyak sesuai dengan materi.</p>
7	<p>Puspita Aprilianti</p>	<p>1. Media yang dikembangkan</p>	<p>1. Penelitian terdahulu pada mata pelajaran Matematika, sedangkan</p>

		adalah media Powtoon.	penelitian ini pada mata pelajaran PAI.
		2. Model pengembangan menggunakan ADDIE	2. Animasi yang digunakan masih sedikit. Sedangkan pada penelitian ini animasi lebih banyak sesuai dengan materi.

H. Definisi Istilah

Di bawah ini adalah beberapa istilah yang dipaparkan lebih jauh berhubungan dengan judul penelitian:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon

Pengembangan media pembelajaran memiliki pengertian yaitu suatu proses yang dilaksanakan untuk menciptakan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang sudah ada. Sedangkan Powtoon memiliki pengertian yaitu layanan secara online dilengkapi dengan fitur yang detail dan lengkap sehingga mudah ketika menyampaikan informasi yang bisa diakses secara gratis atau berbayar. Di dalamnya terdapat animasi yang menarik, diantaranya ada animasi benda, gerakan menulis, kartun, efek transisi yang hidup.⁸ Berdasarkan definisi tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran Powtoon adalah

⁸ Khusnul Basriyah And Dwi Sulisworo, "Pengembangan Video Animasi Berbasis Powtoon untuk Model Pembelajaran Flipped Classroom pada Materi Termodinamika", 2018, 5.

proses untuk menghasilkan produk di dalamnya terdapat animasi, gerakan menulis, kartun, efek transisi dimana proses pengembangannya didasarkan pada teori yang ada.

2. Hasil belajar

Tingkat penguasaan siswa tentang materi yang dipelajari setelah adanya proses pembelajaran disebut hasil belajar, pengukuran hasil belajar berdasarkan pemahaman siswa yang bisa dilihat dari setiap perolehan nilai pada pembelajaran.⁹

3. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Upaya dan pengajaran yang dilakukan guru kepada siswa supaya suatu saat dapat memahami apa yang terkandung dalam Islam dan bisa mengamalkannya sebagai pandangan hidup agar selamat di dunia dan akhirat disebut dengan Pendidikan Agama Islam.

I. Sistematika Pembahasan

Berikut ini adalah sistematika pada penelitian ini:

1. BAB SATU: Pendahuluan, pada bab ini dipaparkan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, spesifikasi produk yang dihasilkan, pentingnya pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, penelitian terdahulu, definisi istilah, sistematika pembahasan.

⁹ Tim Pudi Dikdasmen, *Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Depdikna, 2007), h.32.

2. BAB DUA: Kajian pustaka, di dalamnya terdapat teori yang dipaparkan untuk mendukung penelitian ini.
3. BAB TIGA: Metode pengembangan meliputi model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba produk yang terdiri dari desain uji coba, subjek coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, teknik analisis data.
4. BAB EMPAT: Hasil pengembangan, meliputi penyajian data uji coba, analisis data, revisi produk.
5. BAB LIMA: Kajian dan saran, meliputi kajian produk yang telah direvisi, saran pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media asal katanya dari bahasa latin yakni *medium*, artinya perantara. Memiliki fungsi sebagai perantara antara yang mengirim dan yang menerima informasi. Para ahli telah memberikan banyak pendapat.¹⁰ Diantaranya adalah pandangan *Briggs* bahwa media pembelajaran memiliki pengertian yaitu alat yang digunakan untuk memotivasi siswa untuk belajar.¹¹ Menurut Gagne, media pembelajaran memiliki arti sesuatu yang digunakan pada lingkungan belajar yang berfungsi untuk memacu belajar siswa.¹² Menurut Gerlach & Ely, secara garis besar media yaitu manusia, materi, atau kondisi yang membantu dalam mengubah pengetahuan, keterampilan, atau sikap siswa menjadi lebih baik. Penjelasan tersebut memiliki arti bahwa pengetahuan, keterampilan, atau sikap siswa dapat dirubah dengan adanya media yakni guru, buku kelas, dan lingkungan sekolah.¹³ Media dalam hal ini sebagai penghubung penyampaian dan

¹⁰ Benny A Pribadi, *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran* (Jakarta: PT Balebat Dedikasi Prima, 2017), 15.

¹¹ Gede Putu Arya, *Media dan Multimedia Pembelajaran* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2017), 5.

¹² *Ibid.*, 5.

¹³ Haris Budiman, "Penggunaan Media Visual dalam Proses Pembelajaran", *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 7:1, (November 2017), 176.

pengiriman informasi antara guru dengan siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

Dari beberapa pendapat ahli di atas tentang media, media pembelajaran memiliki arti sarana atau alat yang dapat digunakan oleh guru untuk memberikan materi kepada siswa, memotivasi belajar siswa, serta menumbuhkan minat belajar siswa agar dapat tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Soelarko, fungsi media adalah menggambarkan sesuatu yang tidak bisa diartikan secara verbal sehingga membantu seseorang dalam meningkatkan persepsi dan pemahamannya.¹⁴ Faktor yang memengaruhi efektifitas pembelajaran diantaranya adalah media dan metode pembelajaran, dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan keduanya saling berkaitan. Secara umum, ada 5 fungsi media dalam pembelajaran.¹⁵ Kelima fungsi tersebut antara lain:

a. Terjadinya verbalisme dapat dikurangi

Materi yang tidak dapat dipaparkan secara verbal dapat dijelaskan dengan adanya media pembelajaran yang dapat membantu guru menyampaikan materi.

¹⁴ Rudi Sumiharsono – Hisbiyatul H, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Balebat Dedikasi Prima, 2017), 10.

¹⁵ Nizwardi Jalinus - Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2016) 4.

- b. Keterbatasan ruang, waktu, tenaga, daya indra bisa diatasi

Menggunakan media mampu untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra. Contohnya, saat pembelajaran daring media bisa ditampilkan untuk menjelaskan suatu materi agar lebih efektif dan efisien.

- c. Adanya interaksi yang lebih langsung antara siswa dan sumber belajar serta menimbulkan semangat belajar

Kegiatan belajar mengajar lebih beragam ketika media digunakan ketika proses belajar mengajar. Maka dari itu, guru memakai media sebagai jalan agar motivasi belajar tumbuh. Tidak hanya itu, siswa juga bisa berinteraksi langsung sehingga meningkatkan keaktifan siswa.

- d. Adanya kemungkinan siswa untuk belajar secara mandiri berdasarkan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya

Dengan menggunakan multimedia bisa membantu siswa mempelajari materi sesuai dengan gaya belajarnya.

- e. Rangsangan yang sama diberikan, mempersamakan pengalaman dan timbul persepsi yang sama

Rangsangan yang sama akan diberi ketika menggunakan media pembelajaran, mempersamakan pengalaman siswa, serta timbul persepsi yang sama.

3. Klasifikasi Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis media yang dipakai guru selama pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai fungsi yang harus diselaraskan dengan materi pelajaran supaya tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Secara umum, media pembelajaran diklasifikasikan menjadi empat jenis media, yaitu:¹⁶

- a. Visual: medianya bisa dilihat, contohnya gambar, buku, alat peraga, dll. Pada mata pelajaran PAI media visual yang digunakan contohnya *main mapping*.
- b. Audio: medianya bisa didengar, contohnya musik, radio, dll. Pada mata pelajaran Pai media visual yang bisa digunakan adalah suara yang berisi bacaan Asmaul Husna.
- c. Audio Visual: medianya secara bersamaan bisa dilihat dan didengar, contohnya media drama, film, dll.
- d. Multimedia
Multimedia adalah komputer digunakan untuk mengintegrasikan antara lain teks, suara dan gambar ke dalam media interaktif dalam suatu kegiatan..¹⁷

¹⁶ Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), 10.

¹⁷ Ali Mashari, Skripsi: "*Pengembangan Media Pembelajaran Website Berbasis Joomla Di Mtsn Plus Raden Paku Trenggalek*", (Surabaya: UINSA, 2013), 19.

B. Powtoon

1. Pengertian Powtoon

Shannon Mershand mengatakan, *“Powtoon is Web-based animation software that allows you to quickly and easily create animated presentations with your students by manipulating pre-created objects, imported images, provided music and user created voice-overs”*.¹⁸

Powtoon adalah sebuah media pembelajaran berbasis audio dan visual yang menyediakan berbagai animasi yang menarik untuk menyampaikan pesan dalam bentuk video.¹⁹ Powtoon dapat diakses dengan membayar ataupun secara gratis yang suatu layanan secara online yang di dalamnya dilengkapi dengan berbagai macam fitur sehingga ketika menyampaikan informasi akan mudah. Animasi yang menarik ada pada layanan ini, seperti animasi benda, gerakan menulis, kartun, efek transisi yang hidup.²⁰

Dari definisi di atas tentang pengertian Powtoon, dapat diambil kesimpulan bahwa Powtoon adalah sebuah perangkat lunak berbasis layanan online dimana bisa diakses secara gratis atau membayar dengan mudah dan cepat yang bisa dipakai untuk membuat presentasi dengan menambahkan animasi, gambar, musik, atau rekaman suara.

¹⁸ Shannon Mershand, 2014

¹⁹ Ariyanto, R., Knatun S., & Sukidin, Penggunaan Media Powtoon untuk meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi dasar Mendeskripsikan pelaku-Pelaku Ekonomi dalam Sistem perekonomian Indonesia, *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 12 (1), 2018, 12-127.

²⁰ Khusnul Basriyah And Dwi Sulisworo, “Pengembangan Video Animasi Berbasis Powtoon untuk Model Pembelajaran Flipped Classroom pada Materi Termodinamika”, 2018, 5.

2. Manfaat Powtoon

Berikut ini manfaat dari media Powtoon:

- a. Media Powtoon bisa memperjelas penyampaian pesan sehingga bisa menghindari penyampaian yang bersifat verbalistis.
- b. Terbatasnya ruang, waktu, dan daya indra bisa diatasi dengan menggunakan media Powtoon.
- c. Media Powtoon bisa menangani Gerakan-gerakan sangat lambat atau cepat, bisa diatasi menggunakan bantuan *timelapse* atau *high-speed photography*.
- d. Media Powtoon bisa membantu proses belajar-mengajar supaya lebih bervariasi, meningkatkan keaktifan peserta didik, dan mendorong kegairahan dalam belajar.²¹

3. Kelebihan dan Kekurangan

a. Berikut ini kelebihan dari media Powtoon:

- 1) Praktis, dapat digunakan dengan mudah didapat diweb www.powtoon.com tanpa perlu mengunduh programnya terlebih dahulu.
- 2) Tersedia berbagai macam *template background*, pengguna yang akan membuat presentasi dapat menambahkan animasi, gambar *font*, *transition effect*, teks, musik, audio maupun video.

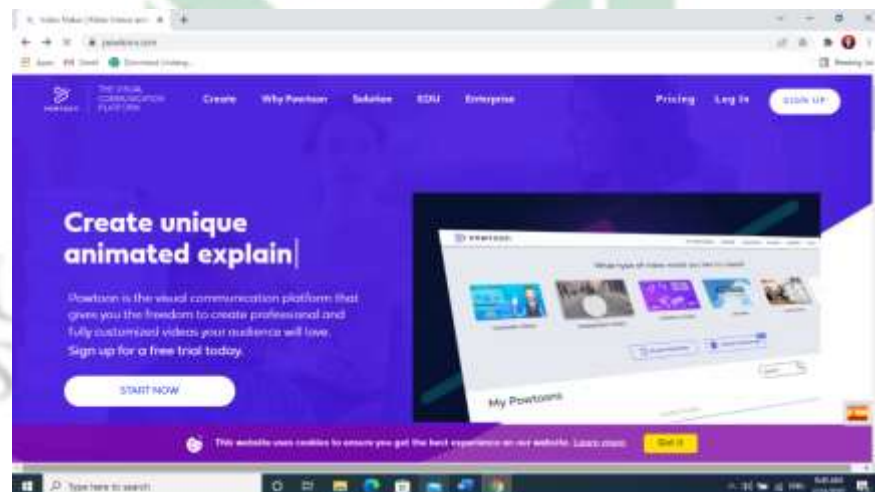
²¹ Yanuari Dwi Puspitarini, Muhammad Akhyar, and Jono, "Development of Video Media Based On Powtoon in Social Sciences", *International Journal of Educational Research Review*, April 1, 2019, 198-205.

- 3) Penyimpanan dalam berbagai format, seperti AVI, MPEG, MP4, atau dapat dibagikan secara langsung ke Youtube.
 - 4) Memiliki tampilan yang menarik dan bervariasi.²²
- b. Kelemahan media Powtoon adalah sebagai berikut:
- 1) Memerlukan jaringan internet yang cepat, karena jika jaringan terputus akan mengulang lagi dari awal.
 - 2) Harus mahir ketika menggunakannya.²³

4. Langkah-Langkah Membuat Powtoon

Di bawah ini beberapa langkah untuk membuat media Powtoon:

- a. Pertama, ketik alamat www.powtoon.com selanjutnya akan tampil layar seperti berikut ini:

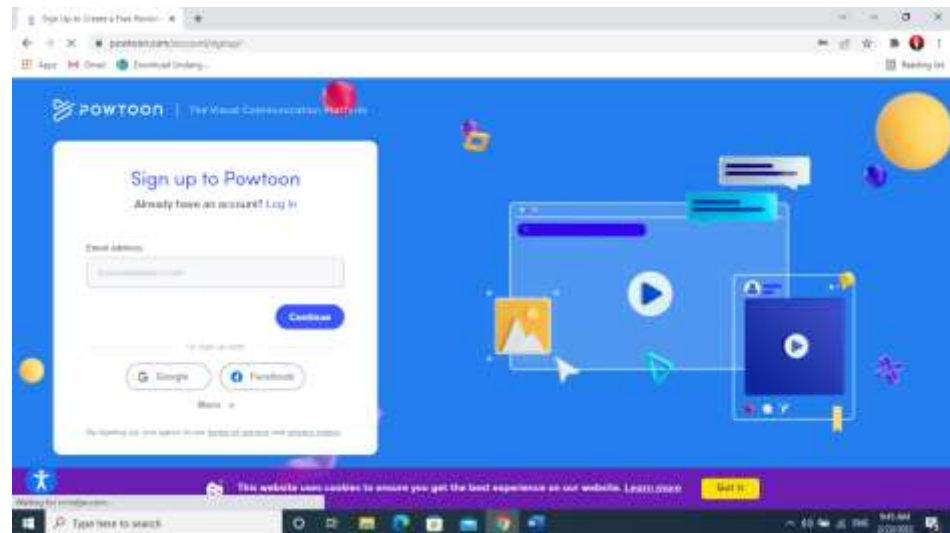


Gambar 2. 1 Langkah Pertama Membuka Powtoon

²² Puspita Aprilianti, “Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Powtoon pada Materi Trigonometri Siswa SMK PAB Helvetia T.P 2019/2020”, 2019

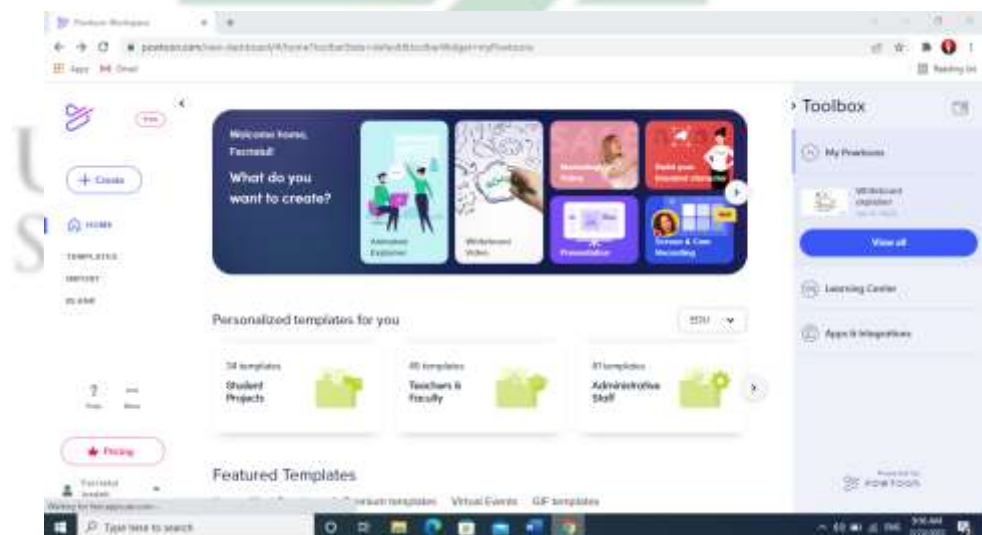
²³ One, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Madrasah Aliyah”, *Jurnal Ekonomi Fkip Untan Pontianak* 1.1, 2017, 3.

- b. Apabila belum memiliki akun harus membuat terlebih dahulu dengan klik *sign up*, kemudian masukkan email.



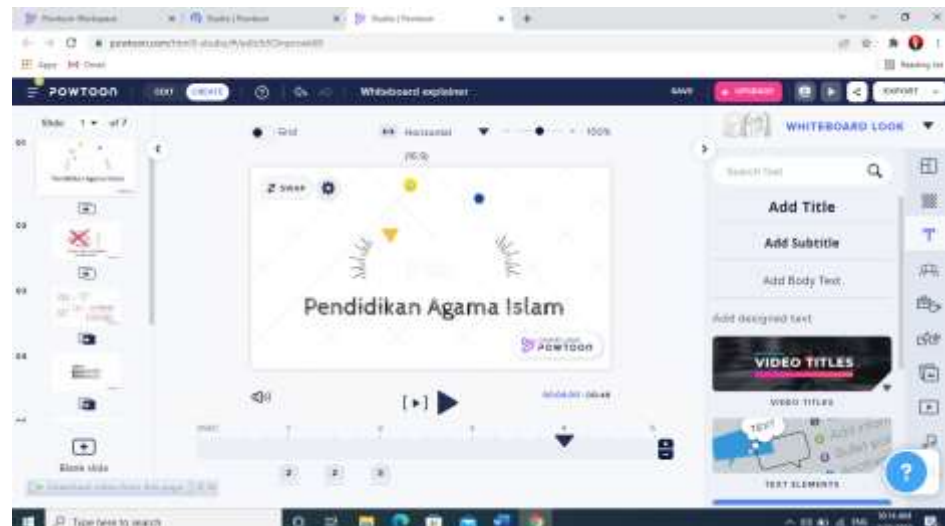
Gambar 2. 2 Langkah Kedua Membuka Powtoon

- c. Jika telah memiliki akun maka langsung klik *log in* selanjutnya tampil layar seperti berikut ini:



Gambar 2. 3 Langkah Ketiga Membuka Powtoon

- d. Setelah itu bisa membuat video dengan menggunakan fitur-fitur yang sudah ada.



Gambar 2. 4 Langkah Keempat Membuka Powtoon

C. Hasil Belajar

1. Pengertian

Ada dua kata yang dimiliki oleh hasil belajar yakni “hasil” juga “belajar”. Berdasarkan KBBI, “hasil” artinya 1) apa yang diadakan oleh usaha 2) pendapatan; perolehan; buah. Menurut para ahli, ada beberapa definisi tentang “belajar”. Menurut Rusman, belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh sesuatu.²⁴ Sanjaya mengatakan bahwa belajar bukan hanya sekedar mengumpulkan ilmu, akan tetapi belajar adalah sebuah proses berpikir seseorang.²⁵ Usman

²⁴ Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: PT. Rajagrafindo, 2014), 1.

²⁵ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media, 2011), 112.

mengatakan, belajar adalah perubahan tingkah laku yang disebabkan adanya interaksi dengan lingkungan.²⁶ Dari banyak sudut pandang kita dapat menyimpulkan bahwa belajar adalah perubahan positif yang terjadi dalam diri seseorang seperti adanya peningkatan pengetahuan, keterampilan dan perilaku.

Hasil belajar merupakan tingkat dimana seorang siswa menguasai materi yang telah dipelajari setelah adanya proses pembelajaran, pengukuran hasil belajar didasarkan pada pemahaman siswa yang dapat dilihat dari setiap skor belajar yang diperoleh.²⁷ Menurut Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa dari guru setelah proses belajar di kelas.²⁸ Sedangkan menurut Sudidjono, hasil belajar adalah bentuk penilaian kepada setiap siswa yang memenuhi kriteria proses berpikir, sikap atau nilai, dan aspek keterampilan.²⁹

Dari beberapa penjelasan di atas, bisa diketahui bahwa hasil belajar merupakan sesuatu yang akan dicapai oleh siswa ketika siswa tersebut melakukan proses baik aspek kognitif, aspek psikomotor, dan aspek afektif. Sehingga terdapat suatu perubahan pada siswa dan juga hasil belajar sebagai akibat dari proses yang sudah dilakukan.

²⁶ Muh Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000), 5.

²⁷ Tim Pudi Dikdasmen, *Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Depdikna, 2007), 32.

²⁸ Sudjana Nana – Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011), 7.

²⁹ Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada), 32.

2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto, hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu internal dan eksternal. Faktor internal terdiri dari jasmaniah dan psikologi.³⁰ Pertama yaitu jasmaniah meliputi kesehatan dan cacat tubuh. Proses belajar tidak dapat berjalan dengan maksimal apabila memiliki gangguan pada jasmaniah kesehatan. Selanjutnya adalah psikologis. Psikologis meliputi intelegensi, perhatian, minat, motif, kematangan, dan kesiapan. Oleh karena itu, untuk mendukung faktor psikologis guru harus menggunakan alat, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.³¹

Faktor eksternal meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat. Faktor-faktor dari keluarga yang bisa mempengaruhi hasil belajar diantaranya, pertama adalah cara orang tua mendidik anak-anaknya, seperti menerapkan kedisiplinan dalam belajar, kedua suasana di rumah apakah kondusif sehingga bisa belajar dengan baik, ketiga ekonomi keluarga jika orang tua memiliki kemampuan ekonomi yang mendukung maka mereka akan memberikan fasilitas yang baik juga seperti mengikuti bimbingan belajar. Akan tetapi, tidak menutup kemungkinan bahwa anak yang memiliki ekonomi rendah juga bisa meraih prestasi yang baik, semuanya tergantung usaha dan kemauan masing-masing. Keempat, penjelasan tentang pentingnya belajar dari orang tua atau dukungan pada anak untuk belajar.

³⁰ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003, 3.

³¹ Farida Hasan, Skripsi: "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia dengan Menggunakan Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar" (Semarang, Universitas Negeri Semarang, 2016), 12.

Belajar juga dipengaruhi oleh faktor sekolah diantaranya, pertama penggunaan metode belajar yang tepat sesuai dengan kebutuhan hasil belajar yang baik bisa tercapai. Kedua, dengan menggunakan kurikulum yang berlaku oleh guru, proses belajar mengajar bisa terstruktur dengan adanya kurikulum. Ketiga, agar siswa merasa nyaman, perhatian dan bimbingan yang baik kepada siswa saat pembelajaran juga harus diberikan oleh guru. Keempat, perangkat pembelajaran, seperti penggunaan media pendukung dalam kegiatan proses belajar mengajar guna membantu siswa memperoleh pemahaman yang baik sehingga dapat dicapai hasil belajar yang optimal. Kelima, standar pelajaran yang tinggi dapat membuat siswa tidak mampu mencapai tujuan pembelajaran, sehingga harus disesuaikan dengan kemampuan siswa agar dapat mencapai tujuan dan hasil belajar yang telah ditetapkan. Keenam, pemberian tugas oleh guru akan melatih siswa agar materi yang diajarkan dikuasai sehingga siswa mencapai prestasi yang baik. Faktor masyarakat yang mempengaruhi belajar diantaranya pergaulan, jika siswa bergaul dengan siswa lain yang rajin belajar maka akan termotivasi untuk selalu belajar, begitupun sebaliknya. Kedua, kegiatan siswa dengan masyarakat, pergaulan dengan orang-orang terpelajar maka akan melakukan kegiatan-kegiatan positif dan melakukan kegiatan yang bisa meningkatkan motivasi belajarnya.

Dari beberapa penjelasan di atas, ada banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Dari beberapa faktor tersebut, faktor utama yang mempengaruhi

pencapaian hasil belajar adalah kemampuan siswa. Menurut Calrk, hasil belajar siswa 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% oleh lingkungan.³² Faktor dominan dalam lingkungan belajar yang mempengaruhi hasil belajar di sekolah adalah kualitas pembelajaran. Faktor internal dan eksternal saling berkaitan dalam upaya mendukung proses pembelajaran yang baik untuk mencapai hasil belajar dan tujuan pembelajaran.

3. Kesulitan Belajar

Kesulitan belajar dapat diartikan ketidakmampuan siswa untuk dapat belajar dengan baik. Menurut Watson, ada delapan karakteristik yang menyebabkan kesulitan belajar. Delapan karakteristik tersebut antara lain; *perception, attention, memory, processing speed, metacognition, language, academic, social*.³³

Ada dua faktor penyebab kesulitan belajar, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari diri sendiri yang meliputi ketidaknyamanan atau gangguan dari psikologis atau fisik. Sedangkan faktor eksternal berkaitan dengan proses pembelajaran, seperti kualitas pembelajaran, fasilitas pembelajaran dan lingkungan.³⁴

³² Bealla Febrin, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Metode Bermain Peserta Didik kelas 3 SDN 2 Pusporenggo Kec. Musuk, Kab. Boyolali", *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha*, 2:1, (Januari, 2015), 20.

³³ Heronimus D – M.Nur Wangid, "Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar di Kecamatan Kota Tambolaka", *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Universitas Negeri Yogyakarta* 2 : 1, (Desember, 2016), 150.

³⁴ Zhafirah Rahmayanti, Skripsi "Pengembangan Media *E-Learning* Berbasis Edmodo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik" (Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya, 2021), 39.

D. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Ada banyak definisi dari Pendidikan Agama Islam, pertama yang dikemukakan oleh Zakiah Darajat Pendidikan Agama Islam adalah upaya dan asuhan guru agar apapun yang terdapat dalam Islam secara utuh dipahami oleh siswa, dirasakan dan dijalankan begitu juga ajaran agama Islam dijadikan sebagai pedoman hidup agar bahagia di dunia dan akhirat.³⁵ Sedangkan menurut Zuhairimi, Pendidikan Agama Islam adalah suatu asuhan yang dilaksanakan secara sistematis membentuk anak didik untuk menjalani kehidupannya berdasarkan ajaran Islam.³⁶

Ramayulis menegemukakan bahwa orientasi Pendidikan Agama Islam diarahkan pada tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik³⁷ Ketiga ranah itu memiliki bentuk penilaian tersendiri, yaitu nilai yang akan diinternalisasikan meliputi al-Qur'an, aqidah, Syariah, akhlak, dan Tarikh. Pada sekolah umum ruang lingkup PAI yaitu Al-Qur'an dan hadis, Aqidah Akhlak, Fiqih, dan Sejarah Kebudayaan Islam yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan fisik dan psikologis siswa serta mengutamakan keseimbangan, keselarasan, dan keserasian antara hubungan manusia dan Allah dan alam sekitarnya.

Ketika Kurikulum Satuan Tingkat Pendidikan (KTSP) digunakan, mata pelajaran Pendidikan Agama Islam disebut Pendidikan Agama Islam. Akan

³⁵ Zakiah Darajat, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 2000), 38.

³⁶ Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam: Upaya Mengefektifkan PAI di Sekolah* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2022), 183.

³⁷ Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Kalam Mulia, 2008), 22.

tetapi, mata pelajaran Pendidikan Agama Islam disebut Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti ketika ada Kurikulum 2013. Pendidikan Agama Islam tercakup dalam pengelompokan kompetensi dasar kurikulum PAI dan Budi Pekerti yang tersusun dalam materi pelajaran baik SMA/MA dan SMK/MAK diantaranya Al-Qur'an Hadis, Akhlak, Fiqih, serta Tarikh dan Kebudayaan Islam.

Peneliti memilih materi pengurusan jenazah yang merupakan materi kelas XI untuk mengembangkan media pembelajaran. Berikut ini adalah penjelasan tentang materi pengurusan jenazah

1. Pengurusan Jenazah

Dikutip dari kamus al-Munawwir, jenazah memiliki arti seseorang yang sudah meninggal dunia dan ditempatkan dalam usungan. *Al-mayyit* atau mayat identik dengan kata tersebut.

Pengurusan jenazah meliputi empat kegiatan diantaranya jenazah dimandikan, jenazah dikafani, jenazah disalati, dan jenazah dikuburkan.³⁸

a. Memandikan

- 1) Di bawah ini adalah syarat dalam memnadikan jenazah:
 - a) Beragama Islam
 - b) Terdapat tubuhnya (walapun sebagian)
 - c) Bukan karena mati syahid³⁹

³⁸ Buku Siswa Kelas XI “Pengurusan Jenazah”

- 2) Di bawah ini adalah persyaratan untuk pihak yang memandikan jenazah:
 - a) Muslim, baligh, berakal
 - b) Niat ketika jenazah dimandikan
 - c) Memiliki kepribadian yang jujur dan shaleh
 - d) Terpercaya, amanah, dan tahu hukum memandikan mayat, serta bisa melindungi aib jenazah.
 - e) Persamaan jenis kelamin, laki-laki memandikan jenazah laki-laki dan perempuan memandikan jenazah perempuan, kecuali mahramnya atau suami istri.
- 3) Beberapa yang disiapkan: tempat mandi, air bersih, *sidr* (bidara), sabun mandi, sarung tangan, sedikit kapas, air kapur barus.
- 4) Prosedur memandikan jenazah
 - a) Membaringkan jenazah di balai atau tempat yang mempunyai standar, menghindari kemungkinan mendapat air hujan, sinar matahari dan tidak terbuka (cukup orang yang memandikan dan mahramnya yang bisa melihat).
 - b) Agar auratnya tidak terlihat, jenazah ditutup dengan pakaian yang melindungi seluruh tubuhnya.
 - c) Orang yang memandikan menggunakan sarung tangan, menggunakan air suci ketika memandikan, dan menggabungkannya dengan *sidr* (bidara), atau cairan kapur barus karena itu bentuk kesunnahan.

- d) Jenazah disirami air dari kepala sampai ke kaki secara merata dan disunnahkan 3 kali atau lebih yang mana anggota badan sebelah kanan didahulukan kemudian anggota badan sebelah kiri.
 - e) Gigi, lubang hidung, lubang telinga, ketiak, celah jari tangan dan kaki serta rambut dibersihkan.
 - f) Kotoran dan najis yang menempel dibersihkan terutama pada bagian perut dengan cara ditekan bagian bawah perut dan bebarengan dengan itu bagian kepala dan badan diangkat sedikit, supaya bisa keluar kotoran yang ada di dalamnya.
 - g) Jenazah diwuduhkan seperti hendak shalat sesudah semua bersih.
 - h) Cairan kapur barus dan wangi-wangian disiramkan.
- b. Mengafani
- 1) Beberapa Hal yang Disunnahkan ketika Mengafani Jenazah
 - a) Adapun kain yang digunakan baik, tidak kotor, seluruh tubuh jenazah bisa tertutupi.
 - b) Hendaknya kain kafan berwarna putih.
 - c) Hendaknya tiga lapis kain kafan untuk jenazah laki-laki dan lima lapis kain kafan untuk jenazah perempuan.
- Awalnya memberi wangi-wangian kain kafan sebelum digunakan. Dalam mengafani juga jangan berlebihan.

2) Hal-Hal yang Perlu Dihiraukankan ketika Mengafani Jenazah

- a) Memperoleh dengan upaya yang halal, diambil harta peninggalan jenazah, ahli waris, atau mengambil dari *Baitul mal* (kalau ada), atau dari muslim yang mampu.
- b) Kain kafan yang digunakan bersih, berwarna putih dan tidak berlebihan atau sederhana.

3) Tata Cara Mengkafani

Ada dua cara mengafani jenazah berdasarkan jenis kelamin.

Jenazah Laki-laki

Jenazah laki-laki dikafani dengan tata cara berikut ini:

- a) Kain kafan dibentangkan lapis demi lapis, lebih besar dan lebar yang bawah, serta diberi wangi-wangian pada setiap lapis.
- b) Jenazah diangkat dalam kondisi ditutupi dengan kain dan meletakkan di atas kain kafan memanjang lalu diberi harum-haruman.
- c) Gunakan kapas untuk menutup lubang yang bisa jadi terus mengeluarkan kotoran.
- d) Kain kafan bagian kanan paling atas diselimutkan, lalu ujung lembar sebelah kiri. Lalu, dengan cara yang lembut melakukan hal yang sama.
- e) Ikat 3 (tiga) atau 5 (lima) ikatan dengan tali yang sudah disiapkan sebelumnya.

- f) Apabila seluruh badan jenazah tidak tertutupi dengan kain kafan, tutuplah bagian kepalanya, dan bagian kakinya boleh terbuka, namun tutup dengan daun kayu, rumput atau kertas. Jika tidak ada kain kafan, kecuali sekadar menutup aurat, tutuplah dengan apa saja yang ada.

Jenazah Perempuan

Ada lima lembar kain kafan untuk jenazah perempuan urutannya sebagai berikut:

- a) Kain pertama menjadi penutup seluruh badan.
- b) Kain kedua menjadi kerudung kepala.
- c) Kain ketiga menjadi baju kurung.
- d) Kain keempat menjadi penutup pinggang sampai kaki.
- e) Kain kelima menjadi penutup pinggul dan paha.

Berikut ini tata cara mengafani jenazah perempuan:

- a) Susun kain kafan yang telah dipotong-potong untuk masing-masing bagian dengan tertib. Lalu, angkatlah jenazah dalam keadaan tertutup dengan kain dan letakkan di atas kain kafan sejajar, serta taburi dengan wangi-wangian atau dengan kapur barus.
- b) Menutup lubang-lubang yang bisa jadi terus mengeluarkan kotoran dengan kapas.
- c) Tutup kedua pahanya dengan kain pembungkus.

- d) Memakaikan sarung dan baju kurungnya.
 - e) Merapikan rambutnya, kemudian menjulurkannya ke belakang.
 - f) Memakaikan kerudung.
 - g) Jenazah dibungkus dengan lembar kain terakhir dengan cara kedua ujung kain kiri dan kanan ditemukan lalu menggulungkannya ke dalam.
 - h) Mengikat dengan tali pengikat yang sudah disiapkan.
- c. Menyalatkan
- 1) Orang yang paling penting menyalatkan jenazah:
 - a) Orang yang diwariskan oleh si jenazah dengan syarat tidak fasik atau tidak ahli bid'ah
 - b) Orang terpandang di wilayah jenazah, seperti ulama atau pemimpin
 - c) Orang tua jenazah dan selanjutnya ke atas
 - d) Anak-anak jenazah dan selanjutnya ke bawah
 - e) Kerabat
 - f) Semua muslim
 - 2) Syarat Salat Jenazah
 - a) Syaratnya sebagaimana shalat biasa, yaitu: suci dari *hadats* besar dan kecil, suci badan dan tempat dari najis, aurat ditutup dan menghadap kiblat.

- b) Jika jenazahnya laki-laki, letak imam berdiri sederet dengan kepala. Kalau jenazah perempuan, letak imam berdiri sederet dengan perut.
- c) Jenazah ditempatkan ke arah kiblat orang yang menyalatkan, kecuali shalat di atas kubur atau shalat gaib.

3) Sunnah Salat Jenazah

- a) Tangan diangkat ketika takbir.
- b) Suara bacaan direndahkan (*sirr*), sama dengan bacaan ketika Shalat Dzuhur atau Ashar.
- c) Terlebih dulu *ta'awwudz* dibaca.
- d) Jamaahnya disunnahkan banyak, paling sedikit tiga shaf (kalau tempatnya memungkinkan, tetapi kalau tidak memungkinkan boleh lebih dari tiga shaf, walaupun jamaahnya sedikit, tetap dibuat tiga shaf.

4) Rukun Salat Jenazah

- a) Berniat.
- b) Bagi yang mampu dengan berdiri (kecuali ada *udzurnya*).
- c) Melaksanakan sebanyak empat kali takbir (rukuk dan sujud tidak ada).
- d) Takbir pertama, lalu baca Q.S. Al-Fatihah.
- e) Takbir kedua, lalu baca shalawat Nabi Saw.
- f) Takbir ketiga, lalu mendoakan jenazah.
- g) Setelah takbir keempat lalu salam.

5) Tata Cara Salat Jenazah

- a) Berniat
- b) Takbiratul ihram (takbir pertama), lalu baca surah al-Fatihah
- c) Takbir kedua lalu baca shalawat Nabi dengan lengkap
- d) Takbir ketiga lalu baca do'a kepada jenazah
- e) Takbir yang keempat, lalu berdo'a lagi
- f) Diakhiri dengan salam

d. Menguburkan

1) Sunnah Menguburkan

- a) Jenazah diusung atau dibawa ke pemakaman dengan segera, tanpa terburu-buru.
- b) Sebelum jenazah diletakkan, yang ikut mengiring tidak diperkenankan untuk duduk.
- c) Agar jasad jenazah aman dari cengkeraman binatang buas, atau supaya baunya tidak tercium keluar, penggalian kuburnya disunnahkan secara mendalam.
- d) Melengkapi lubang kubur dengan liang lahat (jenazah muslim), bukan syaq (jenazah non muslim). Syaq merupakan liang yang dibuat khusus di dasar kubur pada bagian tengahnya.
- e) Disunnahkan jenazah dimasukkan ke liang lahat dari arah kaki kuburan, kemudian diturunkan ke dalam liang kubur dengan pelan-pelan.

2) Tata Cara Menguburkan

a) Waktu

Diperbolehkan dikubur kapan saja, akan tetapi terdapat tiga waktu yang lebih baik untuk dihindari, yakni:

- Ketika matahari baru terbit, ditunggu hingga meninggi.
- Ketika matahari ada di tengah-tengah (ketika panas terik menyengat atau ketika sampai waktu dzuhur), hingga condong ke barat.
- Ketika matahari akan terbenam, sampai matahari terbenam sempurna.

b) Urutan dan Tahapnya

- Mengangkat jenazah dan meletakkan ke dalam kubur. Dilakukan dengan perlahan
- Memasukkan jenazah mulai kepala dahulu dan dilakukan melalui arah kaki. Menurunkan dari arah kiblat diperbolehkan jika tidak memungkinkan.
- Meletakkan jenazah pada posisi miring di dalam liang lahat, yakni di atas lambung kanan bagian bawah, dan dihadapkan ke kiblat.
- Menempelkan ke tanah pipi serta kaki jenazah dan dibuka kainnya. Melepaskan talinya juga.
- Membaca do'a ketika menurunkan jenazah

- Menutup rongga liang lahat dari atasnya (sedikit menyamping) menggunakan papan kayu atau bambu kemudian jenazah diletakkan di dalamnya, dan melepaskan tali-temali selain kepala dan kaki.
- Kuburan ditimbun dengan 3 genggam tanah dimasukkan oleh keluarga terdekat, kemudian melanjutkan penimbunan hingga selesai.
- Untuk tanda supaya kehormatannya tidak dilanggar, hendaklah meninggikan makam kira-kira sejengkal,
- Menaburi bunga sebagai petunjuk sebuah makam dan disirami dengan sedikit air yang memiliki bau sedap.
- Jika penguburan selesai kemudian mengakhirinya dengan membaca doa berisi permohonan ampunan, rahmat, keselamatan, dan keteguhan (ketika menjawab pertanyaan-pertanyaan dari malaikat Munkar dan nakir).
- Tidak membuat bangunan di atas kuburan tersebut, seperti diberi semen, marmer atau batu pualam yang harganya mahal seperti yang diingatkan Rasulullah.

2. Ta'ziah

Hukum dari *ta'ziah* adalah sunnah. Berikut tujuan dari takziah yaitu:

- a. Agar kesusahan dan duka bagi ahli keluarga yang ditinggalkan berkurang, hendaklah memberi bantuan moril dan materil.

- b. Agar ahli keluarga yang telah ditinggal diberi kesabaran dan ketabahan ketika mendapat cobaan hendaklah ditemani, turut bersimpati dan berempati, diberi juga hiburan dan nasehat.
 - c. Jenazah didoakan supaya Allah mengampuni kekhilafan dan kesalahannya, Allah melimpahkan kerahmatan, memperoleh kenikmatan kubur, dan dikukuhkan saat memberi jawaban dari pertanyaan malaikat Munkar dan Nakir, juga apapun cita dan harapan lainnya.
 - d. Dijadikan *ibrah* (pelajaran), *muhasabah* diri (introspeksi diri), bahwa setiap yang bernyawa pasti akan merasakan mati (Q.S. Ali Imrān/3: 185).
3. Ziarah Kubur

Peziarah juga mendapatkan manfaat dengan melakukan ziarah kubur. Beberapa manfaat yang didapatkan antara lain sebagai pengingat diri sendiri bahwa nantinya kematian akan menjemput, dengan ziarah kubur hati akan lembut supaya tidak sombong dan mengabaikan kebenaran. Agar terbiasa air mata menetes karena hidup di dunia banyak kekhilafan dan kesalahan, serta di akhirat setiap manusia harus mempertanggung jawabkan perbuatannya.

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

Penggunaan metode pada penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau disebut juga metode penelitian *Research and Developmant* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Developmant*) adalah metode yang dipakai untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.⁴⁰

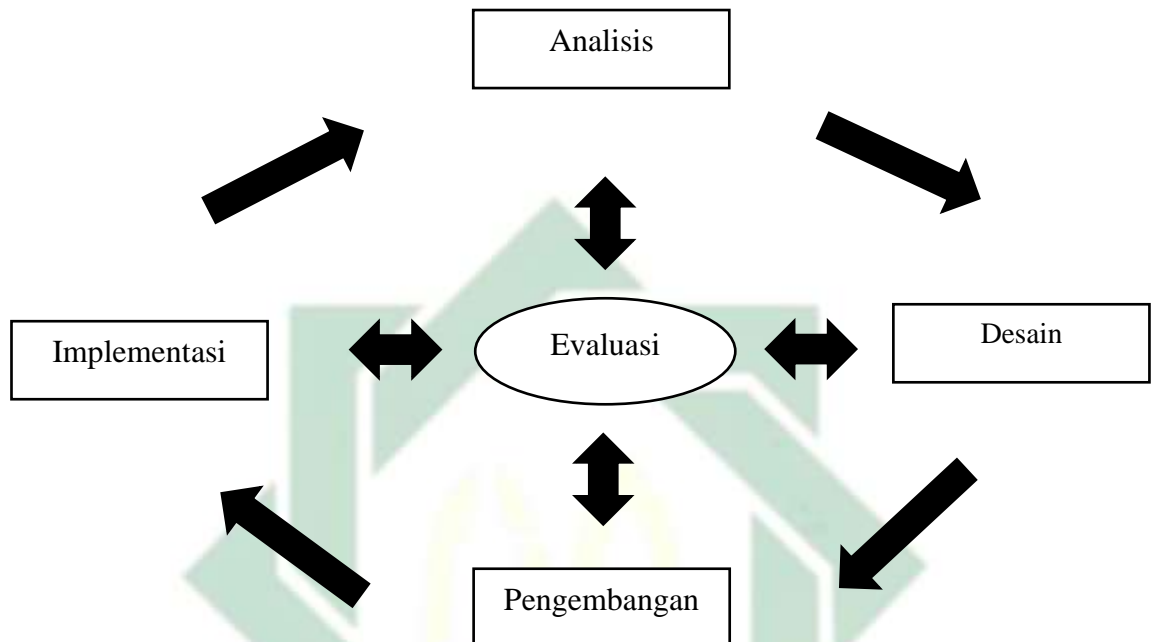
A. Model Pengembangan

Penggunaan model pada penelitian ini adalah model ADDIE. Kepanjangan dari ADDIE yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, an Evaluation*. Model desain ADDIE dirancang melalui lima tahapan pengembangan yang dilakukan secara sistematis. Model pengembangan ADDIE memiliki tujuan untuk mendesain dan mengembangkan produk yang efektif dan efisien.⁴¹ Alasan memilih model ADDIE karena setiap tahapan model pengembangan ini terdapat *revision* sehingga sangat detail dalam proses merancang dan menghasilkan sebuah produk.

⁴⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 407.

⁴¹ Benny a Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: PT. Dian Rakyat, 2009), 125

Di bawah ini adalah model pengembangan ADDIE dalam bentuk gambar:



Gambar 3. 1 Model ADDIE

B. Prosedur Pengembangan

Berikut ini adalah beberapa tahap penelitian yang peneliti lakukan dengan penggunaan model ADDIE:

1. Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini dilaksanakan analisis agar diketahui dan diklasifikasikan masalah-masalah yang dihadapi oleh sekolah berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran. Setelah itu ditentukan solusi untuk mengatasi masalah dengan memperbaiki atau menegembangkan media pembelajaran.

2. Desain (*Design*)

Tahap kedua pada model pengembangan ADDIE adalah merancang (*design*). Pada tahap desain melakukan rancangan bagaimana desain produk media Powtoon yang dihasilkan nantinya.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan dilakukan pengembangan media pembelajaran sesuai dengan rancangan sebelumnya. Pada tahap ini langkah yang dijalankan oleh peneliti adalah membuat media pembelajaran Powtoon secara online di www.powtoon.com. Setelah itu dilakukan validasi oleh ahli media dan materi agar dapat komentar dan saran kemudian selanjutnya melakukan revisi produk.

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada implementasi, produk diimplementasikan setelah dilakukan revisi melalui uji coba. Setelah produk direvisi, media dapat diterapkan oleh guru kepada siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Pengurusan Jenazah. Melakukan uji coba pada siswa yaitu uji coba skala kecil dan skala besar. Setelah itu, guru dan siswa diberi angket agar dapat diketahui respon terhadap penggunaan media.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi ini dilakukan untuk melihat kelayakan media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Peneliti akan melihat respon pengguna yang telah disebar setelah menggunakan media Powtoon untuk selanjutnya dilakukan revisi.

C. Uji Coba Produk

Berikut ini data yang diperlukan untuk uji coba produk:

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba merupakan tahap yang dilakukan oleh peneliti dari tahap validasi hingga produk pengembangan menjadi produk akhir. Validasi produk dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, analisis tingkat kepraktisan produk dilakukan oleh guru dan siswa. Pada uji coba kepada siswa dilakukan sebanyak dua kali yakni uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Uji coba untuk skala kecil sebanyak 6 siswa dan uji coba untuk skala besar sebanyak 32 siswa. Menurut Arikunto, dalam uji coba skala kecil subyek harus 4-14 orang, sedangkan uji coba skala besar subyek 15-50 orang.⁴² Setelah itu, guru dan siswa diberi angket oleh peneliti untuk mengetahui kepraktisan media. Selain itu sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran menggunakan media yang telah dikembangkan, peneliti memberi soal *pretest* dan *posttest* agar peningkatan hasil belajar dapat diketahui.

2. Subjek Uji Coba Produk

Berikut ini adalah subjek uji coba pada penelitian ini:

- a. Ahli materi : 1 ahli yang kompeten untuk menilai isi materi pada media pembelajaran Powtoon.

⁴² Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara).

- b. Ahli media : 1 ahli yang kompeten untuk menilai aspek fisik dari media pembelajaran powtoon
- c. Guru Pendidikan Agama Islam: guru sebagai pengguna yang membelajarkan materi.
- d. Siswa kelas XI di SMAN 2 Sidoarjo: pengguna yang menerima materi.

3. Jenis Data

Terdapat dua jenis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini. Data tersebut meliputi data kuantitatif dan data kualitatif. Penjelasannya sebagai berikut:

- a. Data kualitatif diperoleh dari angket yang disebar dengan menggunakan kalimat saran dari para ahli.
- b. Data kuantitatif diperoleh dari hasil pengisian angket dari para ahli dan pengguna lalu dihitung untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan peningkatan hasil belajar.

4. Teknik Pengumpulan Data

Berikut adalah Teknik pengumpulan data pada penelitian ini:

a. Observasi

Observasi dilakukan oleh peneliti di sekolah yang diteliti. Melakukan observasi untuk mengetahui kondisi objek yang akan diteliti, peneliti menentukan apakah ada potensi dan masalah yang bisa dikembangkan.

b. Wawancara

Setelah peneliti melakukan observasi maka dilakukan wawancara. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi atau keterangan. Ketika wawancara, pewawancara memberi pertanyaan kepada narasumber dan pewawancara harus menyimak untuk mendapatkan jawaban. Pada penelitian ini dilakukan wawancara kepada guru dan siswa untuk mendapatkan data tentang proses pembelajaran yang dilakukan, media yang dipakai, dan permasalahan yang dihadapi ketika proses pembelajaran.

c. Angket (Kuesioner)

Angket merupakan alat untuk pengumpulan data penelitian, menurut Wulyana, angket adalah alat pengumpulan informasi untuk penelitian. Angket berisi pertanyaan-pertanyaan yang disebarakan kepada subjek untuk mendapat tanggapan secara tertulis. Angket atau kuesioner pada penelitian ini yang diberikan untuk tim ahli materi dan ahli media, guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, dan siswa.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Skala Likert dengan 5 kategori (Sangat Setuju), 4 (Setuju), 3 (Cukup Setuju), 2 (Tidak Setuju), 1 (Sangat Tidak Setuju).

d. Tes

Tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu *pretest* dan *posttest*, hasilnya nanti akan dipakai untuk membandingkan hasil belajar penggunaan media dari sebelum dan sesudahnya agar bisa mengetahui apakah terjadi peningkatan hasil belajar siswa atau tidak.

5. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen diartikan sebagai alat ukur bantu atau fasilitas yang digunakan dalam mengumpulkan data secara cermat, lengkap, dan sistematis sehingga mudah diolah dengan hasil yang lebih baik. Penggunaan instrument pengumpulan data dalam penelitian instrumen pengumpulan data ini dijelaskan sebagai berikut:

a. Lembar Validasi Media

Instrumen ini digunakan untuk memperoleh tentang validitas materi berdasarkan penilaian para ahli. Informasi yang didapatkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk merevisi materi.

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media

No	Kriteria	Indikator	Nomor Soal
1	Desain	Bahasa mudah dipahami	1
		Kebakuan kata	2
		Kejelasan dan kelengkapan informasi	3
		Keefektifan kalimat	4
		Penggunaan gambar dan animasi	5,6
		Kejelasan suara	7

		Pemilihan jenis dan ukuran huruf	8
2	Kesesuaian	Tujuan pembelajaran	9
		Media sesuai dengan karakteristik siswa	10
		Media sesuai dengan lingkungan belajar	11
3	Kebermanfaatan	Kemudahan media	12
		Efisiensi waktu	13
		Efisiensi tenaga	14
Jumlah Pertanyaan			14

Sumber: Modifikasi Akbar (2017)

b. Lembar Validasi Materi

Membuat lembar validasi agar diperoleh data tentang kevalidan dan kepraktisan media Powtoon. Validasi media dilengkapi dengan judul dari penelitian, identitas dari peneliti, identitas yang melakukan validasi, tata cara pengisian, dan ukuran pengisian juga ada bagian kolom komen dan saran yang dipakai sebagai rujukan memperbaiki produk.

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi

NO	Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor Soal
-----------	---------------------------	------------------	-------------------

1	Relevansi Materi	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	1
		Kesesuaian materi dengan indikator	2
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3
2	Penyajian	Kelengkapan materi	4
		Kejelasan penyampaian materi	5
		Kejelasan gambar	6
		Kesesuaian gambar dengan materi	7
3	Bahasa	Kebakuan bahasa	8
		Kelugasan kalimat	9
		Komunikatif dalam penggunaan Bahasa	10
Jumlah Pertanyaan			10

Sumber: Modifikasi Akbar (2017)

c. Lembar Angket

Lembar angket digunakan untuk mengukur tingkat kepraktisan guru dan siswa setelah media Powtoon digunakan. Di dalam lembar angket terdapat identitas, tata cara dalam mengisi, dan tabel penilaian..

1) Angket untuk Guru

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Oleh Guru

NO	Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor Soal
1	Desain Media	Media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa	1
		Warna antara background, tulisan, gambar, dan animasi yang sesuai	2
		Jenis font dan ukuran yang digunakan	3
		Kejelasan suara	4
		Gambar dan animasi yang digunakan	5
2	Manfaat	Kemudahan guru dalam menyampaikan materi	6
		Penyajian materi	7
		Media dapat menarik belajar siswa	8
		Penggunaan media	9
3	Bahasa	Kebakuan Bahasa/kata yang digunakan	10

		Keefektifan kalimat yang digunakan	11
		Ejaan yang digunakan	12
		Jumlah Pertanyaan	12

Sumber: Modifikasi Akbar (2017)

2) Angket untuk Siswa

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Oleh Siswa

NO	Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor Soal
1	Desain Media	Tampilan huruf dan warna	1
		Transisi	2
		Teks, gambar dan animasi	3
2	Isi Materi	Keruntutan materi	4
		Penggunaan kalimat	5
		Kesesuaian gambar dan animasi dengan materi	6
		Kejelasan suara	7
3	Manfaat	Mempermudah siswa dalam memahami materi	8
		Meningkatkan motivasi belajar siswa	9

		Menumbuhkan keceriaan atau antusiasme siswa dalam belajar	10
		Kemudahan belajar secara mandiri	11
		Mengulang materi	12
		Jumlah Pertanyaan	12

Sumber: Modifikasi Akbar (2017)

d. Lembar Tes Hasil Belajar Siswa

Data hasil belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan media Powtoon didapatkan dari lembar tes yang sudah dibuat. Sebelum menggunakan media Powtoon diberikan lembar *pretest*. Kemudian, setelah menggunakan media Powtoon diberikan lembar *posttest*.

6. Teknik Analisis Data

Analisis data dipakai untuk menjawab rumusan masalah yang ada pada penelitian. Melakukan analisis data setelah data-data dari seluruh sumber telah dikumpulkan. Pada penelitian ini, teknik analisis data yang dipakai yakni:

a. Analisis Data Hasil Validasi

Data yang telah dikumpulkan berupa hasil pengisian angket selanjutnya dilakukan pengolahan dan perhitungan agar didapatkan presentase pada setiap kategorinya.

Berikut ini rumus untuk menghitung presentase kevalidan produk:

$$\text{Presentase kevalidan (\%)} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

TSe = Jumlah nilai empirik (Hasil penilaian)

TSh = Jumlah nilai paling tinggi

Selanjutnya mendeskripsikan data presentase dan mendapat kesimpulan dari masing-masing aspek penilaian. Berikut ini tabel kriteria validitas produk:

Tabel 3. 5 Kriteria Kevalidan Media

Pencapaian Nilai (Skor)	Kategori
25.00-40.00	Tidak valid, tidak boleh digunakan
41.00-55.00	Kurang valid, tidak boleh digunakan
56.00-70.00	Cukup valid, boleh digunakan dengan revisi besar
71.00-85.00	Valid, boleh digunakan dengan revisi kecil
86.00-100.00	Sangat valid, sangat baik untuk digunakan

Sumber: Akbar (2017)

b. Analisa kepraktisan media

Rumus yang digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media yaitu:

$$\text{Presentase kepraktisan (\%)} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

TSe = Jumlah nilai empirik (Hasil penilaian)

TSh = Jumlah nilai paling tinggi

Selanjutnya mendeskripsikan data presentase dan mendapat kesimpulan dari masing-masing aspek penilaian. Berikut ini tabel kriteria tingkat kepraktisan produk:⁴³

Tabel 3. 6 Kriteria Kepraktisan Media

Pencapaian Nilai (Skor)	Kategori
25.00-40.00	Tidak praktis, tidak boleh digunakan
41.00-55.00	Kurang praktis, tidak boleh digunakan
56.00-70.00	Cukup praktis, boleh digunakan dengan revisi besar
71.00-85.00	Praktis, boleh digunakan dengan revisi kecil
86.00-100.00	Sangat praktis, sangat baik untuk digunakan

Sumber: Akbar (2017)

⁴³ Akdon dan Riduwan, *Rumusan data dalam Aplikasi Statistik* (Bandung: Alfabeta, 2007), 89.

c. Analisis peningkatan hasil belajar

Perolehan hasil belajar siswa yang meningkat dari selisih antar nilai rerata *posttest* dan nilai rerata *pretest*. Perhitungan rerata nilai dari *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan rumus berikut:⁴⁴

$$\text{Rata - rata} = \frac{\sum x}{n}$$

$\sum x$ = Jumlah nilai siswa

n = Banyaknya siswa

Langkah selanjutnya menghitung presentase peningkatan hasil belajar antara nilai rerata *pretest* dan *posttest* dengan rumus sebagai berikut:⁴⁵

Presentase peningkatan hasil siswa

$$= \frac{\text{Rata}^2 \text{ nilai posttest} - \text{Rata}^2 \text{ nilai pretest}}{\text{Rata}^2 \text{ nilai pretest}} \times 100$$

Siswa bisa dikategorikan meningkat hasil belajarnya apabila meningkat nilai rata-ratanya dari *pretest* ke *posttest* pada proses belajar mengajar dengan media Powtoon berdasar pada selisih nilai rerata *posttest* ke nilai rerata *pretest* dan presentase nilai siswa yang mengalami peningkatan.

⁴⁴ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya)131.

⁴⁵ Assa Prima Sekarini, Skripsi: ‘Pengembangan LKS IPA Berbasis Sainifik untuk Siswa Kelas IV MAteri Bentuk Tubuh Hewan dan Tumbuhan serta Fungsinya’, (Yogyakarta: Universitas Santa Darma, 2017), 38.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Uji coba pada penelitian ini dilaksanakan dengan melibatkan dosen ahli materi dosen ahli media, guru, dan siswa agar diketahui tingkat kevalidan dan kepraktisan produk. Data uji coba berupa hasil validasi dari para ahli untuk mengukur kevalidan media dan angket respon pengguna yaitu guru dan siswa untuk mengukur kepraktisan produk. Melakukan uji coba kepada siswa menggunakan uji coba dengan skala kecil dan uji coba dengan skala besar. Berikut ini disajikan data hasil uji coba.

1. Penyajian Data Kevalidan Media

Validasi media dilakukan untuk memperoleh tingkat kevalidan media berdasarkan penilaian dari ahli sesuai dengan bidangnya. Tujuan melakukan penilaian agar bisa diketahui tingkat kevalidan media.

a. Penyajian Data Hasil Validasi Ahli Media

Ahli media yakni Bapak Moh. Sholihin, M. Pd. I. dosen pengampu mata kuliah media pembelajaran, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Ampel Surabaya. Adapun hasil dari validasi tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Penilaian
Desain	1	5
	2	5
	3	4
	4	4
	5	4
	6	4
	7	4
	8	4
Jumlah		34
Kesesuaian	9	4
	10	4
	11	4
	Jumlah	
Kebermanfaatan	12	4
	13	4
	14	5
	Jumlah	

Dari hasil validasi oleh ahli media tersebut, selanjutnya data akan dianalisis kembali untuk mengetahui tingkat kevalidan media Powtoon.

b. Revisi Media

Sesudah itu, media Powtoon akan direvisi sesuai dengan komen dan saran yang diperoleh setelah dilaksanakannya validasi oleh ahli media. Beberapa komen maupun saran dari ahli media diantaranya menambahkan suara latar belakang, mengganti animasi orangtua dengan animasi anak sekolah dan mengganti animasi tangan memberi dengan orang memberi pada slide 4 serta memperbaiki tata letak yang tidak beraturan.

2. Penyajian Data Kevalidan Materi

Merlakukan validasi materi agar diperoleh tingkat kevalidan materi berdasarkan penilaian para ahli sesuai bidangnya. Penilaian dilakukan agar diketahui tingkat kevalidan materi.

a. Penyajian Data Hasil Validasi Ahli Materi

Ahli media yakni Bapak Moh. Faizin, M. Pd. I. yang merupakan dosen pengampu mata kuliah *Microteaching* UIN Sunan Ampel Surabaya, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Berikut hasil dari validasi tersebut:

Tabel 4.2 Hasil validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Penilaian
Relevansi Materi	1	4
	2	4

	3	4
Jumlah		12
Penyajian	4	4
	5	4
	6	4
	7	5
Jumlah		17
Bahasa	8	4
	9	4
	10	4
Jumlah		12

Dari hasil validasi oleh ahli materi tersebut, selanjutnya data akan dianalisis kembali untuk mengetahui tingkat kevalidan materi Powtoon.

b. Revisi Produk

Sesudah itu, dilakukan perbaikan berdasarkan komen dan saran dari ahli materi. Beberapa komen dan saran dari ahli materi yaitu menambahkan dislide bagian awal tentang kompetensi dasar apa saja yang akan dicapai.

3. Penyajian Data Kepraktisan Media Oleh Guru

Tahap uji coba produk dilakukan jika sudah mendapatkan validasi dari ahli materi maupun ahli media.

a. Penyajian Data Hasil Uji Praktikalitas

Pada tahap ini, guru sebagai pengguna menilai produk yang sudah dikembangkan, yaitu media Powtoon. Berikut adalah hasil dari uji praktikalitas oleh guru:

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Penilaian
Desain Media	1	4
	2	5
	3	4
	4	3
	5	4
Jumlah	20	
Manfaat	6	4
	7	5
	8	4
	9	4
Jumlah	17	
Bahasa	10	4
	11	5
	12	4
Jumlah	13	

Berdasarkan hasil respon guru terhadap media Powtoon di atas, selanjutnya data akan dianalisis kembali untuk mengetahui tingkat kepraktisan media Powtoon.

b. Revisi Produk

Setelah dilakukan uji praktikalitas oleh guru PAI di SMAN 2 Sidoarjo, terdapat komentar dan saran yang diberikan, yaitu menambahkan animasi karena masih ada tempat yang kosong agar terlihat lebih menarik pada slide 23 dan 27.

4. Penyajian Data Kepraktisan Media Oleh Siswa

Melakukan uji coba produk jika sudah didapatkan penilaian dari pada validator. Melakukan percobaan produk pada skala kecil dan skala besar. Skala kecil diujicobakan kepada 6 siswa, sedangkan skala besar diujicobakan kepada 33 siswa. Di bawah ini disajikan data hasil percobaan:

a. Penyajian Data Uji Coba Produk Skala Kecil

Melakukan percobaan pada skala kecil pada siswa kelas XI dengan jumlah 6 siswa. Perolehan data dari percobaan skala kecil disajikan di bawah ini:

Tabel 4. 4 Hasil Uji Coba Skala Kecil

Nama	Nomor Indikator											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
										0	1	

AFF	4	4	4	4	4	5	4	3	5	4	5	5
FI	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4
MRWA	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5
ARD	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4
DAR	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5
LM	4	5	4	5	5	4	5	3	5	4	4	5
JUMLAH	73			102				130				

Data dari hasil percobaan dengan skala kecil juga akan dianalisis agar dapat diketahui tingkat kepraktisan media Powtoon berdasarkan respon siswa sebagai pengguna.

b. Revisi Produk

Sesudah adanya percobaan dengan skala kecil pada siswa kelas XI, media Powtoon mendapatkan komen maupun saran. Komen dan saran yang diberi yaitu mengeraskan suara saat menjelaskan materi pada bagian penjelasan “Tindakan yang harus dilakukan ketika terjadi kematian” atau pada slide 7 karena kurang terdengar.

c. Penyajian Data Uji Coba Produk Skala Besar

Percobaan pada skala besar dilaksanakan di kelas XI IPS 1. Percobaan pada skala besar dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media Powtoon. Sebelum diberikan media Powtoon, soal *pretest* diberilen oleh peneliti agar diketahui hasil belajarnya.

Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Skala Besar

Nama	Indikator											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
AHQ	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5
AZRH	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5
AB	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5
ADSP	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5
AAAP	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5
DSS	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5
DHS	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5
DFP	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5
DAP	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5
EDJ	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5
GSPH	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5
HNS	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4
IMF	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4
KYRP	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5
MDDB	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5
MPR	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4
MHAS	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4
NES	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5
NKS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

NAZ	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5
NK	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5
RPZ	5	5	5	5	5	4	3	4	5	5	5	5
RR	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5
RAI	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5
SPB	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4
SBM	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5
SW	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
SME	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4
TYA	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5
VPH	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5
WRD	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5
ZKA	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5
Jumlah	424			578				734				

d. Revisi Produk

Perbaikan produk diperoleh dari komen dan saran pengguna, dalam hal ini yaitu siswa kelas XI IPS 1 sebagai pengguna media Powtoon. Menurut respon siswa media Powtoon memudahkan siswa dalam belajar materi Pengurusan jenazah dimanapun dan kapanpun, media ini juga dapat meningkatkan semangat belajar. Pada tahap ini tidak ada revisi.

5. Penyajian Data Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Powtoon

Data hasil belajar belajar siswa didapatkan dari soal *pretest* dan soal *posttest*. Pengambilan soal *pretest* dan *posttest* dilakukan oleh peneliti pada tahap percobaan dengan skala kecil dan dengan skala besar

a. Uji Coba Skala Kecil

Berikut adalah hasil dari penilaian soal *pretest* dan *posttest* dalam uji coba skala kecil:

Tabel 4. 6 Hasil Belajar (Uji Coba Skala Kecil)

No	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	AFF	65	90
2	FI	75	100
3	MRWA	60	95
4	ARD	50	90
5	DAR	65	90
6	LM	60	100

Berdasarkan hasil belajar siswa di atas dari sebelum dan sesudah media Powtoon digunakan, sesudah itu akan dianalisis kembali agar dapat diketahui peningkatan hasil belajar.

b. Uji Coba Skala Besar

Berikut adalah hasil dari penilaian soal *pretest* dan *posttest* dalam percobaan dengan skala besar:

Tabel 4. 7 Hasil Belajar (Uji Coba Skala Besar)

No	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	AHQ	55	95
2	AZRH	45	80
3	AB	65	95
4	ADSP	35	80
5	AAAP	60	100
6	DSS	60	95
7	DHS	60	95
8	DFP	40	80
9	DAP	50	90
10	EDJ	60	85
11	GSPH	45	85
12	HNS	80	100
13	IMF	45	75
14	KYRP	75	100
15	Mddb	65	90
16	MPR	65	100
17	MHAS	55	85

18	NES	65	95
19	NKS	50	85
20	NAZ	65	90
21	NK	60	95
22	RPZ	55	95
23	RR	65	100
24	RAI	45	85
25	SPB	65	100
26	SBM	55	95
27	SW	40	85
28	SME	65	100
29	TYA	60	95
30	VPH	60	100
31	WRD	55	85
32	ZKA	60	90
Jumlah		1825	2915

Sajian data di atas yaitu hasil belajar siswa sebelum dan sesudah media Powtoon digunakan, sesudah itu akan dianalisis kembali untuk mengetahui peningkatan hasil belajar.

B. Analisis Data

1. Analisis Kevalidan Media Powtoon pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 2 Sidoarjo

a. Analisis Data Kevalidan Media

Validasi dilakukan agar dapat diketahui apakah media Powtoon yang peneliti buat layak untuk digunakan atau tidak. Validator ahli media yaitu dosen dari prodi Pendidikan Agama Islam UIN Sunan Ampel Surabaya. Berikut adalah hasil validasi ahli media:

Tabel 4. 8 Hasil Analisis Data Validasi Ahli Media

Aspek	Presentase	Kategori
Desain	84%	Valid
Kesesuaian	80%	Valid
Kebermanfaatan	86,6%	Sangat Valid
Rata-Rata Keseluruhan	83,5 %	Valid
Kriteria Keseluruhan	Boleh digunakan dengan revisi kecil	

Dari tabel tersebut, produk pengembangan media Powtoon untuk kelas XI memperoleh presentase sebesar 83,5% dan mendapat kategori “Valid” dengan kriteria keseluruhan boleh digunakan dengan revisi kecil.

b. Analisis Data Kevalidan Materi

Tabel 4. 9 Hasil Analisis Data Validasi Ahli Materi

Aspek	Presentase	Kategori
Relevansi Materi	80%	Valid
Penyajian	80 %	Valid
Bahasa	85 %	Valid
Rata-Rata Keseluruhan	81,6 %	Valid
Kriteria Keseluruhan	Boleh digunakan dengan revisi kecil	

Dari tabel tersebut, produk pengembangan media Powtoon untuk kelas XI presentase sebesar 81,6% dan mendapat kategori “Valid” dengan kriteria keseluruhan boleh digunakan dengan revisi kecil.

2. Analisis Kepraktisan Media Powtoon

Guru PAI dan siswa yang ada di SMAN 2 Sidoarjo melakukan uji praktikalitas sebagai pengguna media Powtoon. Berikut ini hasil uji kepraktisan media Powtoon oleh guru:

a. Hasil Data Tingkat Kepraktisan Oleh Guru

Tabel 4. 10 Hasil Analisis Data Tingkat Kepraktisan Oleh Guru

Aspek	Presentase	Kategori
Desain	80%	Praktis
Manfaat	85%	Praktis

Bahasa	86,6%	Sangat Praktis
Rata-Rata Keseluruhan	83,8%	Praktis
Kriteria Keseluruhan	Praktis, boleh digunakan dengan revisi kecil	

Berdasarkan penilaian tingkat kepraktisan oleh guru memperoleh presentase sebesar 83,8% dan mendapat kategori “Praktis” dengan kriteria keseluruhan boleh digunakan dengan revisi kecil.

b. Hasil Data Tingkat Kepraktisan Oleh Siswa

1) Skala Kecil

Tabel 4. 11 Hasil Analisis Data Tingkat Kepraktisan Oleh Siswa (Skala Kecil)

Aspek	Presentase	Kategori
Desain Media	81,1%	Praktis
Isi Materi	85%	Praktis
Manfaat	86,6%	Praktis
Rata-Rata Keseluruhan	84,2%	Praktis
Kriteria Keseluruhan	Boleh digunakan dengan revisi kecil	

Berdasarkan hasil penilaian tingkat kepraktisan oleh siswa dalam skala kecil sebanyak 6 siswa, diperoleh presentase

sebesar 84,2% dan mendapat kategori “Praktis” dengan kriteria keseluruhan boleh digunakan dengan revisi kecil.

2) Skala Besar

Tabel 4. 12 Hasil Analisis Data Tingkat Kepraktisan Oleh Siswa (Skala Besar)

Aspek	Presentase	Kategori
Desain Media	88,3%	Sangat Praktis
Isi Materi	90,3%	Sangat Praktis
Manfaat	91,7%	Sangat Praktis
Rata-Rata Keseluruhan	90,1%	Sangat Praktis
Kriteria Keseluruhan	Sangat baik untuk digunakan	

Berdasarkan hasil penilaian tingkat kepraktisan oleh siswa dalam skala besar sebanyak 32 siswa, diperoleh presentase sebesar 90,1% dan mendapat kategori “Sangat Praktis” dengan kriteria keseluruhan sangat baik untuk digunakan.

3. Analisis Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Sebelum dan Sesudah Mengikuti Pembelajaran Menggunakan Media Media Powtoon.

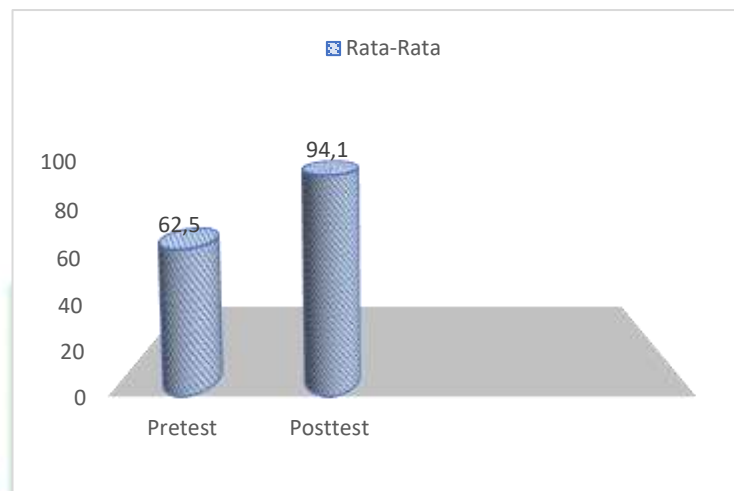
a. Peningkatan Hasil Belajar pada Skala Kecil

Tabel 4. 13 Hasil Nilai Pretest dan Posttest Uji Coba Skala Kecil

No	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Keterangan
1	AFF	65	90	Meningkat 30
2	FI	75	100	Meningkat 25
3	MRWA	60	95	Meningkat 20
4	ARD	50	90	Meningkat 40
5	DAR	65	90	Meningkat 20
6	LM	60	100	Meningkat 30
Rata-Rata		62,5	94,1	Meningkat 31,6

Soal pretest dan posttest pada percobaan dengan skala kecil dilakukan sebelum percobaan pada skala besar. Melakukan percobaan pada skala kecil sebanyak 6 siswa. Setelah siswa diberikan soal *pretest*, Melakukan proses belajar mengajar dengan digunakannya media Powtoon, sesudah itu diberikan soal *posttest*.

Di bawah ini adalah bagan rerata peningkatan hasil belajar siswa dalam uji coba skala kecil



Gambar 4. 1 Nilai Rata-Rata Peningkatan Hasil Belajar

(Skala Kecil)

Rerata hasil nilai pretest dan nilai posttest pada percobaan kepada siswa dalam skala kecil disajikan pada bagan di atas dengan jumlah 6 siswa. Dapat dikatakan bahwa rerata peningkatan hasil belajar siswa sebesar 31,6 didasarkan dari selisih nilai rata-rata posttest sebesar 94,1 dengan nilai rata-rata pretest sebesar 62,5 dengan presentase nilai siswa yang meningkat sebesar 50,56%. Kesimpulannya bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dari sebelum menggunakan media Powtoon dan sesudah media Powtoon digunakan pada percobaan dengan skala kecil.

b. Peningkatan Hasil Belajar pada Skala Besar

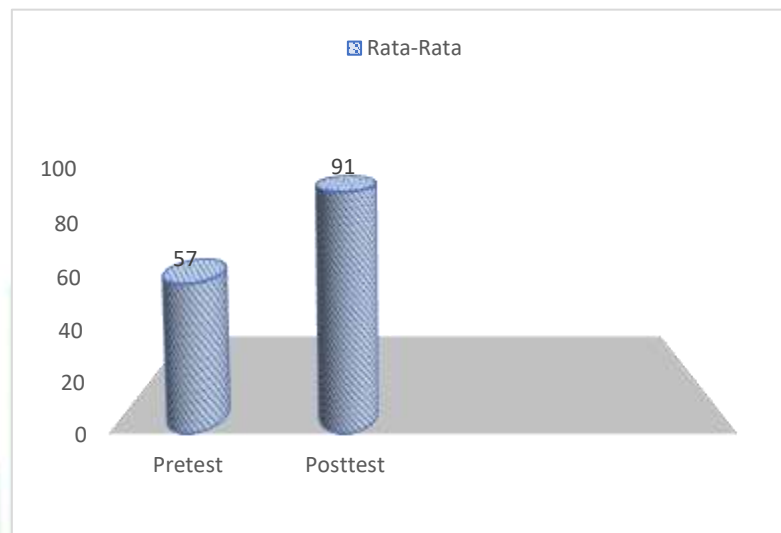
Tabel 4. 14 Hasil Nilai Pretest dan Posttest Uji Coba
Skala Besar

No.	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Keterangan
1	AHQ	55	95	Meningkat 40
2	AZRH	45	80	Meningkat 35
3	AB	65	95	Meningkat 30
4	ADSP	35	80	Meningkat 45
5	AAAP	60	100	Meningkat 40
6	DSM	60	95	Meningkat 45
7	DHS	60	95	Meningkat 35
8	DFP	40	80	Meningkat 40
9	DAP	50	90	Meningkat 40
10	EDJ	60	85	Meningkat 25
11	GSPH	45	85	Meningkat 40
12	HNS	80	100	Meningkat 20
13	IMF	45	75	Meningkat 30
14	KYRP	75	100	Meningkat 25
15	MDDB	65	90	Meningkat 25
16	MPR	65	100	Meningkat 35
17	MHAS	55	85	Meningkat 30

18	NES	65	95	Meningkat 20
19	NKS	50	85	Meningkat 35
20	NAZ	65	90	Meningkat 25
21	NKS	60	95	Meningkat 35
22	RPZ	55	95	Meningkat 40
23	RR	65	100	Meningkat 35
24	RAI	45	85	Meningkat 30
25	SPB	65	100	Meningkat 35
26	SBM	55	95	Meningkat 40
27	SW	40	85	Meningkat 45
28	SME	65	100	Meningkat 35
29	TYA	60	95	Meningkat 35
30	VPH	60	100	Meningkat 40
31	WRD	55	85	Meningkat 30
32	ZKA	60	90	Meningkat 30
Rata-Rata		57	91	Meningkat 34

Sebelum melakukan pembelajaran dengan menggunakan media Powtoon, soal pretest diberikan kepada siswa agar dapat diketahui hasil belajarnya. Kemudian, setelah seluruh pembelajaran pada materi Pengurusan jenazah selesai, soal pretest diberikan kepada siswa agar dapat diketahui bagaimana peningkatan hasil belajar setelah media Powtoon digunakan.

Berikut ini rerata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media Powtoon:



Gambar 4. 2 Bagan Rata-Rata Hasil Belajar

Uji Coba Skala Besar

Hasil nilai *pretest* maupun nilai *posttest* pada percobaan kepada siswa dalam skala besar disajikan pada tabel di atas dengan jumlah 32 siswa. Peningkatan Hasil Belajar pada Skala Besar


Berdasarkan analisis data tersebut, maka dapat diambil kesimpulan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dari sebelum menggunakan media Powtoon dan sesudah media Powtoon digunakan.



C. Revisi Produk

Tabel di bawah ini berisi revisi dari ahli materi, ahli media, guru, dan siswa (uji coba skala kecil) yang dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4. 15 Revisi Produk

1	Ahli Materi
	Sebelum Direvisi
	Kompetensi dasar yang akan dicapai belum dicantumkan di slide video animasi.
	Sesudah Direvisi
	<p>Mencantumkan KD di slide ke-2</p>  <p>The image shows a slide with a light green background. At the top, it says 'Kompetensi Dasar' in bold black text. Below this, there is a cartoon illustration of a young boy with dark skin, wearing a yellow shirt and green pants, pointing towards a large orange rounded rectangle. Inside this rectangle, there are two bullet points in white text: '- MEMAHAMI TATA CARA PENGURUSAN JENAZAH' and '- MENGIMPLEMENTASIKAN PENGURUSAN JENAZAH DENGAN BAIK DAN BENAR'. There is also a small logo in the bottom right corner of the slide.</p>
2	Ahli Media
	Sebelum Direvisi
	Tidak ada musik latar belakang

	Sesudah Direvisi
	Menambahkan musik latar belakang dari slide awal sampai slide akhir
	Sebelum Direvisi
	<p>Terdapat animasi orangtua dan animasi tangan memberi, serta tata letak animasi atau gambar tidak sejajar.</p> 
	Sesudah Direvisi
	<p>Animasi orangtua diganti dengan gambar anak sekolah, dan animasi tangan memberi diganti dengan orang memberi, serta tata letak disejajarkan</p> 

3.	Guru
	Sebelum Direvisi
	<p style="text-align: center;">Menambahkan animasi</p> 
	Sesudah Direvisi
	
4	Siswa (Skala Kecil)
	Sebelum Direvisi
	<p style="text-align: center;">Rekaman suara saat menjelaskan materi pada slide 7 kurang keras.</p>
	Sesudah direvisi
	<p style="text-align: center;">Mengganti rekaman suara agar terdengar lebih keras.</p>

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

1. Peneliti dalam penelitian dan pengembangan ini memilih model ADDIE, yang mana terdapat 5 tahap yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Developmant* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi)
2. Validasi ahli media memperoleh nilai rata-rata 83,5% dengan kategori “Valid”, dan boleh digunakan dengan revisi kecil. Validasi ahli materi dilakukan dimana diperoleh nilai dengan rata-rata 81,6% dengan kategori “Valid” dan boleh digunakan dengan revisi kecil.
3. Guru sebagai pengguna juga diberi angket untuk mengetahui tingkat kepraktisan media. Perolehan rata-rata hasil dari penilaian guru terhadap media Powtoon sebesar 83,8% dengan kategori “Praktis” dan boleh digunakan dengan revisi kecil. Selain guru, siswa juga diberi angket untuk mengukur tingkat kepraktisan terhadap media Powton. Hasil dari penilaian siswa dalam skala kecil terhadap media sebesar 84,2% dalam kategori “Praktis” dan boleh digunakan dengan revisi kecil, sedangkan uji coba siswa dalam skala besar mendapatkan perolehan sebesar 90,1% dengan kategori “Sangat Praktis”.

4. Soal *pretest* diberikan oleh peneliti agar dapat diketahui hasil belajar siswa sebelum produk yang telah dikembangkan digunakan. Setelah itu dilakukan belajar mengajar menggunakan media Powtoon berdasarkan rencana pembelajaran kemudian memberikan soal *posttest* agar dapat diketahui hasil belajar setelah media Powtoon digunakan. Nilai dari soal *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis agar dapat diketahui peningkatan sebelum dan sesudah media digunakan. Pada percobaan dengan skala kecil diketahui bahwa rata-rata peningkatan hasil belajar siswa sebesar 31,6 yang didasarkan dari selisih nilai rata-rata *posttest* sebesar 94,1 dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 62,5 dengan presentase nilai siswa yang mengalami peningkatan sebesar 50,56%. Pada uji coba skala besar dapat diketahui bahwa rata-rata nilai *posttest* sebesar 91 sedangkan rata-rata nilai *pretest* sebesar 57. Peningkatan hasil belajar siswa sebesar 34 yang didasarkan dari selisih nilai rata-rata *posttest* dengan nilai rata-rata *pretest* dengan presentase nilai siswa yang meningkat sebesar 59,6%.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih

Lanjut

1. Guru dianjurkan untuk menggunakan media Powtoon saat pembelajaran pada materi Pengurusan Jenazah dan diharapkan selanjutnya dapat mengembangkan media Powtoon.
2. Siswa dapat membuka video animasi dengan menggunakan laptop atau smartphone tanpa ada spesifikasi tertentu.

3. Guru atau siswa dapat menggunakan media Powtoon yang telah dikirim oleh peneliti dalam bentuk MP4 atau bisa melalui Youtube.
4. Bagi peneliti yang ingin mengembangkan produk serupa dapat mengembangkan dengan menambah beberapa animasi, dan background yang lebih bervariasi.
5. Penelitian ini hanya mengembangkan media Powtoon pada materi pengurusan jenazah kelas XI. Bagi peneliti yang ingin mengembangkan bisa menambahkan materi lain.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A



BAGIAN II

PENGEMBANGAN MEDIA POWTOON

**(SPESIFIKASI PRODUK, MODEL PENGEMBANGAN, PROSEDUR
PENGEMBANGAN, HASIL TAMPILAN PRODUK YANG TELAH
DIREVISI)**

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

**PENGEMBANGAN MEDIA POWTOON UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN PAI DI SMAN 2 SIDOARJO**

A. Spesifikasi Produk

Powtoon merupakan aplikasi berbasis online dimana proses pembuatannya memerlukan adanya jaringan internet yang cukup kuat. Aplikasi ini menyediakan berbagai template yang bisa digunakan secara langsung dan fitur-fitur seperti animasi, gambar, dan musik. Di bawah ini adalah spesifikasi media Powtoon yang telah dikembangkan:

1. Media Powtoon dikembangkan untuk siswa kelas XI pada materi Pengurusan Jenazah.
2. Penggunaannya bisa ditayangkan melalui komputer atau laptop dan smartphone.
3. Tersedia secara offline dengan mendownload terlebih dahulu melalui akun Youtube.
4. Siswa bisa melihat video animasi kapanpun dan dimanapun mereka berada.
5. Media pembelajaran yang dihasilkan berupa video animasi.
6. Media Powtoon yang telah dikembangkan oleh peneliti memuat slide yang berisi animasi, gambar, musik, dan suara ketika menjelaskan materi.

B. Model Pengembangan

Peneliti dalam mengembangkan media Powtoon menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdapat lima tahap, diantaranya Analisis, Desain, *Developmant* (Pengembangan), Implementasi, Evaluasi

C. Prosedur Pengembangan

1. Analisis (*Analyze*)

Berdasar pada hasil observasi ketika PLP II (Pengenalan Lapangan Persekolahan) di SMAN 2 Sidoarjo, peneliti melihat bahwa penggunaan media di SMAN 2 Sidoarjo belum memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan maksimal. Hal tersebut terlihat ketika guru menjelaskan masih menggunakan buku paket dalam menjelaskan materi Guru menyampaikan materi pembelajaran menggunakan metode ceramah Berdasarkan informasi dari siswa kelas XI jurusan IPA, media pembelajaran hanya dengan ceramah membuat siswa merasa bosan dan kurang menarik. Saat ini siswa sudah sangat familiar dengan teknologi internet yang bisa diakses kapanpun dan dimanapun.

Dari beberapa informasi yang diperoleh peneliti dari guru maupun siswa tersebut maka akan dijadikan peneliti sebagai dasar dalam merumuskan solusi terhadap permasalahan dengan mengembangkan media Powtoon yang diharapkan bisa menjadi solusi supaya motivasi belajar siswa meningkat kemudian hasil belajarnya pun mengalami peningkatan.

2. Desain (*Design*)

Ditahap desain, peneliti membuat *storyboard* meliputi bagian dari slide satu hingga slide akhir dari materi Pengurusan Jenazah sebelum membuat media Powtoon. Selain membuat desain media, pada tahap ini juga dilakukan penyusunan instrument untuk mengevaluasi media yang sudah dibuat. Media Powtoon yang dibuat oleh peneliti meliputi gambar yang sesuai dengan materi, peneliti juga menambahkan gambar dari canva karena ada beberapa gambar yang tidak ditemukan di Powtoon, animasi, musik latar belakang, rekaman suara ketika menjelaskan materi.

3. Pengembangan (*Developmant*)

Di tahap pengembangan, produk media pembelajaran dalam bentuk video animasi dengan materi Pengurusan Jenazah mulai dilakukan pengembangan sesuai dengan perencanaan ditahap desain. Setelah itu, dilaksanakan validasi oleh beberapa ahli dan dilakukan revisi sesuai komen dan saran yang telah diberikan.

4. Implementasi (*Implementation*)

Di tahap implementasi, peneliti melakukan percobaan dengan skala kecil berjumlah 6 siswa dan percobaan dengan skala besar berjumlah 32 siswa. Sebelum melakukan percobaan, soal *pretest* dan *posttest* diberikan agar dapat diketahui hasil belajarnya siswa dari sebelumnya dan setelahnya media Powtoon digunakan.

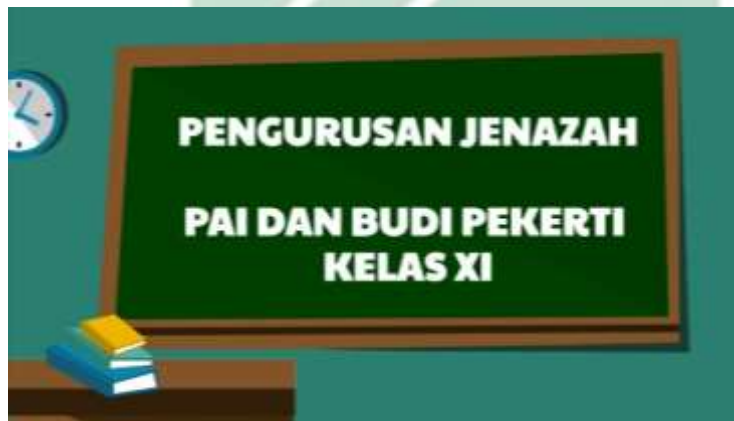
5. Evaluasi (*Evaluation*)

Di tahap evaluasi, peneliti merevisi produk yang didasarkan dari komen dan saran dari guru dan siswa.

D. Hasil Tampilan Produk yang Telah Direvisi

Berikut adalah tampilan hasil produk yang sudah direvisi:

1. Slide 1: Tampilan Awal



2. Slide 2 Sampai 62: Isi





3. Slide Akhir



DAFTAR PUSTAKA

- Adriani, Yeni, dkk., Pengembangan Media Powtoon Berbasis Audio Visual pada Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Criksetra*. Vol. 5. No. 9. 2016.
- Akbar, Sa'dun. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2017.
- Akdon dan Riduwan. *Rumusan data dalam Aplikasi Statistik*. Bandung: Alfabeta, 2007.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada. 2006.
- Arya, Gede Putu. *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama. 2017.
- Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers: 2002.
- Basriyah, Khusnul and Dwi Sulisworo, "Pengembangan Video Animasi Berbasis Powtoon untuk Model Pembelajaran Flipped Classroom pada Materi Termodinamika". 2018.
- Buku Siswa Kelas XI "Pengurusan Jenazah"
- Budiman, Haris. "Penggunaan Media Visual dalam Proses Pembelajaran", *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*. 7:1. November 2017.
- D, Heronimus – M.Nur Wangid. "Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar di Kecamatan Kota Tambolaka". *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Universitas Negeri Yogyakarta 2 : 1*. Desember. 2016.
- Darajat, Zakiah. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara, 2000.
- Djamarah, Syaiful Bahri, Azwan Zein. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta. 2006.
- Febrin, Bealla. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Metode Bermain Peserta Didik kelas 3 SDN 2 Pusporenggo Kec. Musuk, Kab. Boyolali". *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha*, 2:1. Januari. 2015.
- Haris, Budiman. "Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan". *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8:1. Mei. 2017.

- Hasan, Farida. "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia dengan Menggunakan Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar". *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang. 2016.
- Jalinus, Nizwardi – Ambiyar. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Mashari, Ali. "Pengembangan Media Pembelajaran Website Berbasis Joomla Di Mtsn Plus Raden Paku Trenggalek". *Skripsi*. Surabaya: UINSA. 2013.
- Muhaimin. *Paradigma Pendidikan Islam: Upaya Mengefektifkan PAI di Sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2022.
- Nana, Sudjana Nana – Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo. 2011.
- One. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Madrasah Aliyah". *Jurnal Ekonomi Fkip Untan Pontianak* 1.1. 2017.
- Pribadi, Benny A. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT Balebat Dedikasi Prima. 2017.
- Pribadi, Benny A. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT. Dian Rakyat. 2009.
- Prima, Sekarini Assa. "Pengembangan LKS IPA Berbasis Saintifik untuk Siswa Kelas IV Materi Bentuk Tubuh Hewan dan Tumbuhan serta Fungsinya". *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Santa Darma. 2017.
- Puspita Aprilianti. "Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Powtoon pada Materi Trigonometri Siswa SMK PAB Helvetia T.P 2019/2020".
- Ramayulis. *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia. 2008.
- Rahmayanti, Zhafirah. "Pengembangan Media *E-Learning* Berbasis Edmodo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik". *Skripsi*. Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya. 2021.
- R., Ariyanto, Knatun S., & Sukidin. Penggunaan Media Powtoon untuk meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi dalam Sistem perekonomian Indonesia. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*. 12 (1). 2018.

- Rusman. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta. 2012.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo. 2014.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media. 2011.
- Satrianawati. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- Sudijono. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2016.
- Sumiharsono, Rudi – Hisbiyatul H. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Balebat Dedikasi Prima. 2017.
- Tadzkirah, Zayadi Ahmad. *Pembelajaran Pembelajaran Islam Berdasarkan Kontekstual*. Jakarta: Grafindo Persada, 2005.
- Tim Pudi Dikdasmen. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Depdikna, 2007.
- Usman, Muh Uzer. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2000.
- Yanuari Dwi Puspitarini, Muhammad Akhyar, and Jono. “Development of Video Media Based On Powtoon in Social Sciences”. *International Journal of Educational Research Review*. April 1. 2019.