

PENERAPAN MEDIA ANIMASI MELALUI APLIKASI POWTOON UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

M. Mahbubi¹, Zainatul Widad²

^{1,2} Universitas Nurul Jadid Paiton Probolinggo
mahbubi@unuja.ac.id¹, zainatulwidad@gmail.com²

Received: August 2025

Accepted: August 2025

Published: October 2025

Abstract :

This study is motivated by the need to enhance student engagement in Islamic Religious Education (PAI) learning through the use of technology-based learning media, specifically the Powtoon application. This research aims to describe the process and impact of using Powtoon on students' critical thinking, collaboration, and communication skills. The study employs a qualitative approach, utilizing a case study method, with eighth-grade students from a public junior high school as participants. Data were collected through direct observation during the learning process, in-depth interviews with students and teachers, and document analysis of students' work and projects. Data analysis was conducted through data reduction, data presentation, and conclusion drawing to identify the main themes that emerged. The results show that the implementation of Powtoon encourages students to be more active in asking questions, exploring material, and expressing opinions. Collaborative activities increased as students engaged in designing animations together, while oral communication skills developed through presenting their work in front of the class. Both teachers and students also reported that the use of this media made PAI learning more engaging, interactive, and relevant to everyday life. These findings affirm that Powtoon can be an innovative and effective medium for teaching PAI, particularly in developing 21st-century skills. This study recommends integrating similar animation media into PAI teaching strategies to enhance the quality of the learning process and improve students' learning outcomes.

Keywords: *Islamic Religious Education; Powtoon; 21st-Century Skills; Technology-Based Learning*

Abstrak :

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya aplikasi Powtoon. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses dan dampak penggunaan Powtoon terhadap keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus, yang melibatkan siswa kelas V di SDN Gayam II sebagai partisipan. Data dikumpulkan melalui observasi langsung selama proses pembelajaran, wawancara mendalam dengan siswa dan guru, serta analisis dokumen berupa hasil kerja dan proyek siswa. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Powtoon mendorong siswa untuk lebih aktif bertanya, mengeksplorasi materi, dan mengemukakan pendapat. Kegiatan kolaboratif meningkat seiring dengan keterlibatan siswa dalam merancang animasi bersama, sementara kemampuan komunikasi lisan berkembang melalui presentasi hasil karya di depan kelas. Guru dan siswa juga melaporkan bahwa penggunaan media ini membuat pembelajaran PAI lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Temuan ini menegaskan bahwa Powtoon dapat menjadi media inovatif yang efektif dalam pembelajaran PAI,

khususnya untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21. Penelitian ini merekomendasikan integrasi media animasi serupa dalam strategi pembelajaran PAI guna meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Pendidikan Agama Islam; Powtoon; Keterampilan Abad 21; Pembelajaran Berbasis Teknologi

PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan menjadi sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital yang semakin berkembang. Media animasi, yang dikenal dapat menyampaikan informasi secara visual dan menarik, adalah salah satu teknologi yang dapat membantu pembelajaran. Powtoon adalah salah satu aplikasi animasi yang paling populer digunakan dalam pembelajaran, yang memungkinkan guru untuk membuat materi pembelajaran lebih interaktif dan menarik bagi siswa (Nurhaliza dkk., 2025). Aplikasi ini memiliki berbagai fitur yang memudahkan guru dalam menyajikan materi secara dinamis, dengan animasi yang dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman mereka tentang apa yang diajarkan (Hasanah, 2024; Irianti dkk., 2025).

Siswa sering menganggap Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai pelajaran yang kaku dan tidak menarik, terutama di sekolah menengah. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi PAI yang disajikan secara konvensional. Materi yang disampaikan dengan metode tradisional sering kali dianggap monoton dan sulit dipahami, sehingga mengurangi minat dan keinginan siswa untuk belajar (Arrizqiyah, 2024). Dalam situasi seperti ini, penggunaan teknologi dalam pembelajaran PAI menjadi sangat penting. Media animasi, seperti Powtoon, dapat mengatasi masalah ini dengan membuat pembelajaran PAI lebih menarik dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa (Melati dkk., 2023).

Studi sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Misalnya, penelitian oleh Yati & Nailasariy menemukan bahwa video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa (Yati dkk., 2025). Sementara itu, penelitian oleh Khodijatussoleha menekankan bahwa komponen interaktif dalam pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan siswa (Khodijatussoleha dkk., 2024). Terlepas dari fakta bahwa banyak penelitian membahas penggunaan media dalam pendidikan, hanya sedikit penelitian yang secara khusus mempelajari penggunaan media animasi dalam pendidikan agama Islam. Penelitian ini

bertujuan untuk mengisi celah ini dan membantu mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif. Sejauh ini belum banyak penelitian yang menguji sejauh mana aplikasi Powtoon dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dipengaruhi oleh penggunaan media animasi dari aplikasi Powtoon. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan utama, apakah penggunaan media animasi dari aplikasi Powtoon dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini juga akan menyelidiki elemen tambahan, seperti keinginan siswa untuk belajar dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Motivasi dan keterlibatan siswa adalah faktor penting dalam pembelajaran yang efektif. Berdasarkan teori pembelajaran modern, motivasi intrinsik siswa yaitu keinginan mereka untuk belajar tanpa paksaan dapat diperkuat melalui penggunaan media yang interaktif dan menarik. Dalam hal ini, Powtoon memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran secara lebih langsung, yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi mereka (Ahmadi dkk., 2025). Oleh karena itu, penelitian ini juga akan mengeksplorasi bagaimana media animasi dapat mempengaruhi tingkat keterlibatan dan motivasi belajar siswa dalam konteks Pendidikan Agama Islam (Abdullah & Wafa, 2022).

Sebagian besar penelitian sebelumnya telah mengkaji penggunaan berbagai jenis media dalam pembelajaran, tetapi sedikit yang secara spesifik mengkaji penggunaan media animasi dalam konteks pembelajaran agama. Media animasi memiliki keunggulan dalam hal visualisasi materi yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih mudah. Sebagai contoh, penelitian oleh Yati dkk., (2025) menunjukkan bahwa video pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, sementara penelitian oleh Khodijatussoleha dkk., (2024) mengungkapkan bahwa interaktivitas dalam pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Namun, penggunaan aplikasi animasi seperti Powtoon dalam pembelajaran PAI belum banyak dibahas dalam literatur. Dalam konteks ini, Powtoon menawarkan pendekatan yang lebih dinamis dan kreatif dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional yang cenderung monoton. Powtoon

memungkinkan guru untuk menyajikan materi secara visual, dengan elemen interaktif yang dapat membuat siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran (Hasanah, 2024; Irianti dkk., 2025). Selain itu, Powtoon juga mendukung pengembangan keterampilan kreatif siswa, yang dapat digunakan untuk mengekspresikan ide-ide mereka dalam bentuk animasi.

Terkait dengan keterampilan pembelajaran, teori Bloom mengenai taksonomi keterampilan kognitif dan afektif menunjukkan bahwa pembelajaran yang efektif harus mencakup peningkatan kemampuan kognitif (berpikir kritis), afektif (motivasi dan sikap terhadap pelajaran), serta psikomotorik (kemampuan untuk melakukan tugas fisik) (Ahmadi dkk., 2025). Penelitian ini berfokus pada keterampilan kognitif dan afektif siswa, dengan harapan bahwa penggunaan Powtoon dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi mereka dalam pembelajaran PAI.

Diharapkan penelitian ini akan memberikan kontribusi yang signifikan untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran PAI yang lebih kreatif dan menarik. Siswa dapat meningkatkan hasil belajar mereka dengan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif berkat penggunaan media animasi yang disediakan oleh aplikasi Powtoon. Selain itu, penelitian ini memberikan wawasan baru tentang bagaimana teknologi dapat digunakan dalam pembelajaran agama, yang biasanya dianggap lebih kaku daripada bidang lain.

Dalam dunia nyata, temuan penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar bagi pendidik untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran PAI sehingga siswa memiliki pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Akibatnya, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan agama, tetapi juga akan mendorong praktik pendidikan yang lebih baik di masa depan.

Pendahuluan ini telah memberikan gambaran umum tentang bagaimana teknologi, khususnya media animasi, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PAI. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana aplikasi Powtoon berdampak pada hasil belajar siswa, dengan fokus pada keterampilan kognitif dan afektif. Diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan kontribusi positif untuk membangun metode pembelajaran yang lebih kreatif dan efisien dalam pendidikan agama Islam dengan menjawab pertanyaan yang diajukan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus, yang dipilih karena pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memahami fenomena penggunaan media animasi dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) secara lebih mendalam (Mahbubi, 2025). Dengan menggunakan desain studi kasus, penelitian ini bertujuan untuk menggali pengalaman siswa dan guru dalam menggunakan aplikasi Powtoon serta untuk memahami dinamika yang terjadi selama proses pembelajaran. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat memperoleh informasi yang lebih kaya dan mendetail mengenai pengaruh media animasi terhadap hasil belajar siswa, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih jelas tentang efektivitas metode ini dalam konteks pembelajaran PAI (Hennink dkk., 2020).

Unit analisis dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di SDN Gayam II Kecamatan Gayam Kabupaten Sumenep Madura, sebuah sekolah dasar yang terletak di daerah yang strategis dengan fasilitas memadai untuk kegiatan pembelajaran. Pemilihan sekolah ini didasarkan pada komitmennya terhadap peningkatan kualitas pendidikan serta penerapan berbagai metode pembelajaran inovatif, termasuk penggunaan media animasi seperti Powtoon. Selain itu, pemilihan sekolah ini juga mempertimbangkan kenyamanan lokasi dan fasilitas yang mendukung, seperti ruang kelas yang dilengkapi dengan proyektor dan akses internet, yang memungkinkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran (Mahbubi, 2025; Dini, 2024).

Responden dalam penelitian ini terdiri dari 30 siswa kelas V yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Pemilihan ini didasarkan pada pertimbangan keberagaman latar belakang siswa, baik dalam prestasi akademik maupun keterlibatan mereka dalam pembelajaran PAI. Responden juga dipilih dengan tujuan agar penelitian ini mencakup berbagai perspektif yang berbeda terkait pengalaman dan motivasi mereka terhadap mata pelajaran PAI. Selain siswa, penelitian ini juga melibatkan satu orang guru PAI yang berpengalaman dan telah menggunakan berbagai metode pembelajaran inovatif, termasuk media animasi dalam pengajaran (Quinn Patton, 2023).

Data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan tiga metode pengumpulan data utama; observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati interaksi siswa dan dinamika kelas selama proses pembelajaran yang menggunakan Powtoon. Peneliti memfokuskan pada bagaimana siswa merespons materi yang disampaikan melalui media animasi

ini, serta bagaimana mereka berinteraksi satu sama lain dalam aktivitas pembelajaran. Wawancara dilakukan dengan siswa dan guru untuk menggali lebih dalam pengalaman dan persepsi mereka mengenai penggunaan Powtoon dalam pembelajaran. Siswa diwawancarai mengenai sejauh mana mereka merasa lebih termotivasi dan lebih mudah memahami materi dengan menggunakan Powtoon, sedangkan guru diwawancarai mengenai penerapan Powtoon dalam mengajar dan dampaknya terhadap proses pembelajaran serta keterlibatan siswa. Dokumentasi yang dikumpulkan meliputi catatan pelajaran, tugas siswa, dan hasil evaluasi yang diberikan selama pembelajaran. Dokumentasi ini bertujuan untuk melengkapi dan memverifikasi data yang diperoleh dari observasi dan wawancara (Miles dkk., 2020).

Data yang dikumpulkan akan dianalisis dengan melalui beberapa tahap. Pada tahap pertama, yaitu reduksi data, peneliti akan menyaring dan merangkum informasi yang relevan dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Reduksi data ini akan membantu untuk mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul selama pengumpulan data, seperti motivasi siswa, keterlibatan siswa, dan pemahaman materi. Selanjutnya, pada tahap display data, peneliti akan menyajikan data dalam bentuk narasi, tabel, atau grafik yang memudahkan pemahaman temuan. Penyajian data ini akan berfokus pada bagaimana penggunaan Powtoon mempengaruhi hasil belajar siswa, serta perubahan dalam keterlibatan dan motivasi siswa. Terakhir, tahap verifikasi data akan dilakukan melalui teknik triangulasi. Dengan menggunakan triangulasi data, peneliti akan membandingkan dan memastikan konsistensi data yang diperoleh dari berbagai sumber, seperti hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi (Mahbubi, 2025; Malahati dkk., 2023).

Sebagai bagian dari analisis data, peneliti juga akan menggunakan teknik pengkodean untuk mengidentifikasi dan mengkategorikan tema-tema utama yang muncul dalam data wawancara dan observasi. Setiap data yang relevan akan diberi kode untuk mengelompokkan informasi berdasarkan kategori-kategori tertentu, seperti motivasi, keterlibatan, dan pemahaman konsep. Kategorisasi ini akan memungkinkan peneliti untuk menganalisis pola-pola yang muncul dalam data dan mengidentifikasi pengaruh media animasi terhadap keterampilan belajar siswa, termasuk kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi (Mahbubi, 2025; Miles dkk., 2020).

Penelitian ini juga memperhatikan aspek etika penelitian. Semua responden, baik siswa maupun guru, akan diberi penjelasan yang jelas mengenai

tujuan penelitian dan cara data akan digunakan. Peneliti akan memastikan bahwa data yang diperoleh dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk keperluan penelitian. Selain itu, persetujuan dari orang tua siswa yang terlibat juga akan diperoleh sebagai bagian dari persetujuan informasional (Iskandar, 2022; Pugu dkk., 2024).

Dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan desain studi kasus, penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan yang lebih dalam mengenai penggunaan Powtoon sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Pendekatan yang melibatkan observasi, wawancara, dan dokumentasi ini diharapkan dapat memberikan data yang komprehensif dan valid mengenai pengaruh Powtoon terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi di bidang Pendidikan Agama Islam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil wawancara dalam penelitian ini memberikan wawasan mendalam mengenai pengalaman siswa dan guru dalam menggunakan media animasi melalui aplikasi Powtoon dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Wawancara dilakukan dengan 30 siswa dan satu guru PAI di SDN Gayam II, yang memberikan pandangan beragam terkait penggunaan Powtoon. Sebagian besar siswa merasa bahwa media animasi ini membuat mereka lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Salah satu siswa mengungkapkan, "Powtoon membuat pelajaran agama jadi seru dan gampang dipahami, apalagi soal yang sulit-sulit."

Temuan ini sejalan dengan Cognitive Theory of Multimedia Learning yang menekankan bahwa kombinasi visual, audio, dan teks memperkuat pemahaman dan retensi informasi (Mayer, 2021). Selain itu, motivasi siswa yang meningkat juga dapat dijelaskan melalui ARCS Motivation Model, di mana media animasi meningkatkan aspek Attention dan Relevance, sehingga siswa lebih aktif terlibat (Rezeki, 2025). Dari perspektif konstruktivisme sosial Vygotsky (1978), interaktivitas yang terbangun melalui media ini mendorong siswa untuk belajar secara kolaboratif dengan teman sebayanya (Tohari & Rahman, 2024).

Guru yang terlibat juga menegaskan bahwa penggunaan Powtoon membuat pembelajaran lebih interaktif, menyenangkan, dan meningkatkan

partisipasi siswa. Guru mengungkapkan: "Dengan Powtoon, saya melihat siswa lebih bersemangat dan tidak takut bertanya. Mereka merasa lebih dekat dengan materi." Temuan ini menegaskan bahwa integrasi teknologi dapat meningkatkan interaktivitas dalam kelas PAI, yang selaras dengan temuan Muskania tentang efektivitas animasi dalam pembelajaran agama (Muskania & Ms, 2021).

Siswa juga mengungkapkan bahwa media animasi membantu mereka memahami materi dengan lebih baik, terutama pada konsep-konsep yang bersifat abstrak dan sulit dipahami jika hanya dijelaskan dengan metode ceramah tradisional. Sebagai contoh, beberapa siswa menyatakan bahwa dengan adanya visualisasi dalam bentuk animasi, mereka lebih mudah memahami topik-topik seperti sejarah Islam atau nilai-nilai agama yang sering kali memerlukan penjelasan lebih mendalam. Siswa menyadari bahwa visualisasi yang diberikan oleh Powtoon mempermudah mereka untuk mengingat informasi yang sebelumnya terasa sulit dipahami. Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran multimedia, yang menyatakan bahwa kombinasi elemen visual, teks, dan suara dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi.

Penting untuk dicatat bahwa meskipun mayoritas siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan Powtoon, terdapat beberapa siswa yang menunjukkan ketidaksesuaian terhadap media ini. Sebagian siswa yang lebih tertutup dan lebih suka dengan metode konvensional menyatakan bahwa mereka merasa lebih nyaman dengan cara pembelajaran tradisional dan kurang tertarik dengan elemen visual yang ditawarkan oleh Powtoon. Ini menunjukkan bahwa meskipun media animasi menawarkan banyak keuntungan, perlu diakui adanya perbedaan individual dalam cara siswa menyerap informasi. Namun, hal ini justru membuka ruang untuk penelitian lebih lanjut mengenai kebutuhan individual siswa dalam konteks penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Hasil observasi selama sesi pembelajaran menunjukkan dinamika kelas yang sangat positif. Selama penggunaan Powtoon, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap materi yang diajarkan. Siswa terlihat lebih banyak bertanya dan berdiskusi mengenai materi yang disajikan, yang menunjukkan adanya keterlibatan yang lebih aktif. Dalam beberapa sesi, suasana kelas menjadi lebih hidup, dengan banyak siswa yang berkolaborasi dalam memahami materi. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media animasi memungkinkan terciptanya lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan kolaboratif. Para siswa tampaknya merasa lebih nyaman untuk mengajukan pertanyaan dan berinteraksi dengan materi, karena media animasi seperti

Powtoon memberikan pencerahan visual yang memperjelas konsep yang sulit.

Siswa tidak hanya bertanya secara aktif, tetapi mereka juga lebih baik dalam bekerja sama dengan teman-teman mereka, menurut observasi ini. Sebagai contoh, siswa menggunakan Powtoon untuk bekerja sama dalam kelompok dan menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan pelajaran. Ini menunjukkan bahwa Powtoon tidak hanya membantu siswa memahami pelajaran tetapi juga membangun keterampilan sosial dan kerja sama. Oleh karena itu, penggunaan Powtoon dalam proses pembelajaran tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif siswa tetapi juga meningkatkan keterampilan sosial mereka.

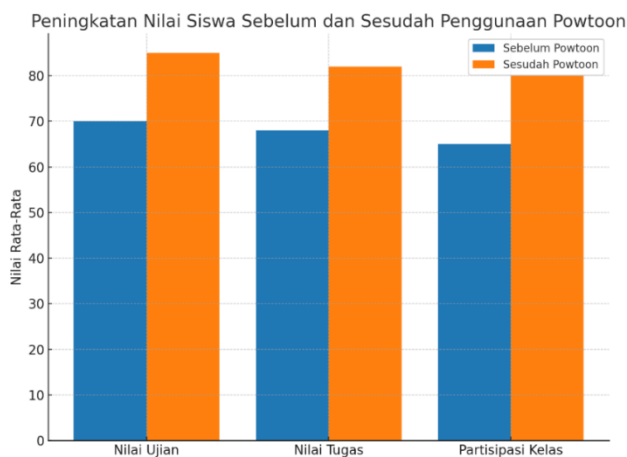
Meskipun hasil observasi memberikan gambaran yang sangat positif, perlu diingat bahwa dalam penelitian kualitatif, penting untuk menyadari bahwa variabilitas individu dalam respons siswa terhadap media yang digunakan. Sebagian siswa yang lebih introvert dan tidak terlalu berpartisipasi aktif mungkin merasa kurang nyaman dalam situasi yang terlalu interaktif. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memperhatikan keberagaman gaya belajar yang ada di kelas dan menyesuaikan penggunaan media dengan kebutuhan individu siswa.

Tabel 1. Perbandingan Nilai Siswa Sebelum dan Sesudah Penggunaan Powtoon

Aspek Penilaian	Sebelum Powtoon	Sesudah Powtoon	Peningkatan
Nilai Ujian	70	85	+15
Nilai Tugas	68	82	+14
Partisipasi Kelas	65	80	+15

Dalam hal dokumentasi, hasil menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam nilai rata-rata siswa setelah menggunakan Powtoon dalam pembelajaran PAI. Nilai ujian rata-rata siswa meningkat dari 70 menjadi 85, nilai tugas meningkat dari 68 menjadi 82, dan nilai partisipasi siswa juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dari 65 menjadi 80. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, tetapi juga berkontribusi langsung pada pemahaman materi dan hasil belajar mereka. Namun, penting untuk dicatat bahwa meskipun ada peningkatan nilai, penelitian kualitatif lebih berfokus pada pemahaman proses pembelajaran dan pengalaman siswa, bukan hanya pada hasil tes yang bersifat kuantitatif. Oleh karena itu, hasil peningkatan nilai ini juga harus dipandang dalam konteks lebih luas, yaitu sebagai indikator bahwa metode yang digunakan mendukung peningkatan pemahaman dan

partisipasi siswa dalam pembelajaran.



Grafik 1. Peningkatan Nilai Siswa Sebelum dan Sesudah Penggunaan Powtoon

Secara keseluruhan, hasil dokumentasi mendukung temuan yang diperoleh dari wawancara dan observasi. Penggunaan Powtoon tidak hanya berdampak pada peningkatan pemahaman materi, tetapi juga membantu siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Peningkatan nilai rata-rata dapat diartikan sebagai konsekuensi positif dari pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, di mana siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam membangun pemahaman mereka.

Implikasi dari hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan media animasi melalui Powtoon dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa, yang pada gilirannya berkontribusi pada peningkatan keterlibatan mereka dalam kelas. Siswa yang merasa lebih tertarik dengan media animasi cenderung lebih aktif bertanya dan lebih terlibat dalam diskusi. Ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivis, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran. Interaksi antara siswa dan materi yang disajikan melalui Powtoon mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dan lebih berani bertanya, yang merupakan indikator positif dalam proses pembelajaran.

Meskipun mayoritas siswa memberikan respons positif, terdapat beberapa siswa yang menunjukkan ketidakcocokan dengan media Powtoon. Beberapa siswa lebih menyukai metode ceramah tradisional karena merasa lebih sederhana dan sesuai dengan gaya belajar mereka. Analisis kasus negatif ini penting untuk memberikan gambaran utuh bahwa tidak semua siswa cocok dengan media animasi. Faktor penyebab dapat berupa preferensi gaya belajar, tingkat literasi digital, atau kecenderungan kepribadian yang lebih introvert. Hal ini menunjukkan perlunya strategi diferensiasi, agar guru tetap bisa mengakomodasi keragaman gaya belajar di kelas.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Powtoon dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Media animasi seperti Powtoon memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami materi yang sulit dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Namun, penting untuk diingat bahwa hasil ini dapat bervariasi tergantung pada konteks kelas dan gaya belajar siswa, sehingga penelitian lebih lanjut diperlukan untuk menggali lebih dalam potensi penggunaan teknologi dalam pembelajaran agama.

KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media animasi Powtoon dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI. Integrasi Powtoon berdampak positif pada keterampilan abad ke-21, yaitu berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi. Siswa lebih aktif bertanya, bekerja sama dalam merancang animasi, serta terlatih mengemukakan pendapat melalui presentasi. Data dokumentasi juga menunjukkan peningkatan nilai ujian, tugas, dan partisipasi kelas.

Secara praktis, penelitian ini memberi kontribusi bagi guru, sekolah, dan pemangku kebijakan. Guru dapat memanfaatkan Powtoon untuk menciptakan pembelajaran kreatif dan interaktif; sekolah dapat mendorong inovasi pembelajaran berbasis digital; sedangkan kebijakan pendidikan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai dasar integrasi teknologi dalam kurikulum. Dari sisi teoretis, hasil penelitian menegaskan relevansi teori multimedia Mayer dan model ARCS Keller, serta memperkaya literatur pembelajaran agama berbasis teknologi. Media animasi terbukti bukan sekadar alat bantu visual, melainkan instrumen pedagogis yang efektif dalam mengembangkan keterampilan abad ke-21 dalam konteks pendidikan nilai.

Meski demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, desain studi kasus kualitatif, jumlah responden terbatas, dan belum mengukur dampak jangka panjang. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan memperluas cakupan, menggunakan desain kuantitatif, serta menganalisis efek jangka panjang maupun media digital lain. Penggunaan Powtoon tidak hanya membuat pembelajaran PAI lebih menarik dan interaktif, tetapi juga berkontribusi signifikan secara praktis dan teoretis dalam pengembangan pendidikan yang

adaptif terhadap era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, & Wafa, M. A. (2022). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Smpn 5 Bangkalan. *Journal Of Early Childhood And Islamic Education*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.62005/joecie.v1i1.13>
- Ahmadi, A. M., Raihan, D., Alawiyah, H., Martines, M., & Kistian, A. (2025). Problematika Guru Dalam Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran Siswa Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Binagogik*, 12(1), 33–40. <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1519>
- Arrizqiyah, N. R. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam: Penelitian Pada Kelas Xi Sma Karya Budi Cileunyi [Other, Uin Sunan Gunung Djati Bandung]. <https://digilib.uinsgd.ac.id/94022/>
- Dini, P. A. U. (2024, Desember). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Pengertian, Jenis, Contoh, Dan Sistematikanya*. Pendidikan Anak Usia Dini. <https://paud.fip.unesa.ac.id/post/metodologi-penelitian-kualitatif-pengertian-jenis-contoh-dan-sistematikanya>
- Hasanah, S. M. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Aplikasi Powtoon Pada Pembelajaran Matematika Elemen Geometri Kelas V Sekolah Dasar* [Other, Universitas Jambi]. <https://repository.unja.ac.id/>
- Hennink, M., Hutter, I., & Bailey, A. (2020). *Qualitative Research Methods* (Second Edition). Sage Publications Ltd.
- Irianti, A., Sahiruddin, S., Matahari, M., & Sabarudin, D. N. R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Menggunakan Powtoon Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Di Mi Roudlotul Khuffadz. *Jurnal Petisi (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 6(2), 184–196. <https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v6i2.360>
- Iskandar, D. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Maghza Pustaka. <https://katalog-pustaka.uinbukittinggi.ac.id/pustaka/main/item/101054>
- Khodijatussoleha, N., Komarudin, K., Hasanah, E., Ismatullah, A., & Malik, M. I. (2024). Efektivitas Media Video Animasi Islami Terhadap Peningkatan Kemampuan Literasi Dalam Pembelajaran Pai Dan Budi Pekerti Di Sekolah Dasar: The Effectiveness Of Islamic Animated Video Media In Enhancing Literacy Skills In Islamic Education And Character Learning At Elementary Schools. *Kharismatik : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 49–67. <https://doi.org/10.70757/kharismatik.v2i1.59>
- Mahbubi, M. (2025). *Metopen For Dummies: Panduan Riset Buat Kaum Rebahan, Tugas Akhir Lancar, Rebahan Tetap Jalan!*, (1 Ed.). Global Aksara Pers.
- Malahati, F., B, A. U., Jannati, P., Qathrunnada, Q., & Shaleh, S. (2023). Kualitatif: Memahami Karakteristik Penelitian Sebagai Metodologi. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 341–348. <https://doi.org/10.46368/jpd.v11i2.902>
- Mayer, R. E. (2021). *Cognitive Theory Of Multimedia Learning* (3rd Edition).

- Cambridge University Press.
<https://doi.org/10.1017/Cbo9781139547369.005>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal On Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/Joe.V6i1.2988>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2020). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (4th Edition). Sage Publications.
- Muskania, R., & Ms, Z. (2021). Realita Transformasi Digital Pendidikan Di Sekolah Dasar Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 155–165. <https://doi.org/10.29407/Jpdn.V6i2.15298>
- Nurhaliza, A. P., Wirayuda, A., Putri, D. E., Zahra, F. N. A., Tazkiyah, N. T., Nuhandini, R. S., & Alindra, A. L. (2025). Peran Teknologi Sebagai Media Interaktif Dalam Pembelajaran Di Salah Satu Sekolah Dasar Negeri Purwakarta. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2), 447–452. <https://doi.org/10.31004/Jpion.V4i2.404>
- Pugu, M. R., Riyanto, S., & Haryadi, R. N. (2024). *Metodologi Penelitian; Konsep, Strategi, Dan Aplikasi*. Pt. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Quinn Patton, M. (2023). *Qualitative Research And Evaluation Methods Integrating Theory And Practice*. (3rd Ed.). Sage Publications. <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=3747419>
- Rezeki, M. (2025). The Development Of Instructional Multimedia For Teaching Speaking Using Experiential Learning Method For The Eighth Grade Students Of Madrasah Tsanawiyah Miftahul Jannah Palangka Raya. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 5(2), 267–286. <https://doi.org/10.55606/Jupensi.V5i2.5216>
- Tohari, B., & Rahman, A. (2024). Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky Dan Jerome Bruner: Model Pembelajaran Aktif Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1), 209–228. <https://doi.org/10.14421/Njpi.2024.V4i1-13>
- Yati, S., Nailasariy, A., & Sabarudin. (2025). Analisis Kualitas Media Pembelajaran Powerpoint Pai Yang Dibuat Oleh Mahasiswa: Studi Kasus Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam. *Risalah Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 11(1), 313–329. https://doi.org/10.31943/Jurnal_Risalah.V11i1.1997