

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS WEB *POWTOON* UNTUK MERANGSANG MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADIS KELAS 3 MI

Naila Husna Ramadhana¹, Andi Prastowo¹

¹ Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta

*Corresponding Address: 21204081009@student.uin-suka.ac.id

Naskah diterima: 9 Desember 2021/ Disetujui: 26 Desember 2021 / Diterbitkan: 28 Desember 2021

Abstract: *This study aims to develop a web-based learning model so that it can provide innovation in the learning process of Al-Qur'an Hadith subjects in the Surah An-Nas material which students must memorize and can remember the meaning, so researchers want to develop web-based learning with powtoon media to provide an interesting learning experience and can provide convenience to students. The research method using research and development and the development model carried out in this study is the ADDIE model which consists of five steps, namely: analysis (analyze), design (design), development (development), implementation (implementation), evaluation (evaluation). This research was conducted at MIN Hulu Sungai Selatan II. This research provides a product in the form of animated video powtoon to be tested for feasibility by media experts, material experts, and two groups of 18 students. The results of the trial were media experts with an average score of 3.6 which was categorized as very valid, material experts with an average value of 4 and categorized as very valid, and student respondents with an average score of 3.62 in the very good category.*

Keywords: *development, web-based learning, powtoon, learning interests*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis web *powtoon* agar bisa memberikan inovasi pada proses pembelajaran Al-Qur'an Hadis pada materi Surah An-Nas untuk menghafal dan mengingat arti, sehingga peneliti ingin mengembangkan sebuah pembelajaran berbasis web dengan media *powtoon* untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik serta dapat memberikan kemudahan pada siswa. Metode penelitian ini menggunakan *research and development* dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima langkah, yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Penelitian ini dilakukan di MIN Hulu Sungai Selatan II. Produk animasi video *powtoon* diuji kelayakannya oleh ahli media, ahli materi, dan dua kelompok siswa yang berjumlah 18 siswa. Hasil uji coba menyatakan bahwa hasil ahli media menunjukkan rata-rata nilai 3,6 dengan kategori sangat valid, ahli materi dengan nilai rata-rata 4 dan berkategori sangat valid, dan responden siswa dengan nilai rata-rata 3,62 dengan kategori sangat baik.

Kata kunci: pengembangan, pembelajaran berbasis web, *powtoon*, minat belajar

PENDAHULUAN

Pengembangan pembelajaran yang kreatif dan inovatif diperlukan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa (Rijal, 2020). Maka dari itu, pembelajaran digital merupakan fasilitas belajar yang dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih luas, lebih banyak, lebih kreatif, dan bervariasi. Melalui fasilitas yang disediakan oleh sistem tersebut, pembelajar dapat belajar kapan dan di mana saja tanpa terbatas oleh jarak, ruang, dan waktu. Materi pembelajaran yang dipelajari lebih bervariasi, tidak hanya dalam bentuk verbal, melainkan lebih seperti teks, visual, audio, dan gerak (Munir, 2017).

Pengembangan teknologi yang semakin canggih membuat berbagai informasi dapat dimanfaatkan dalam bentuk *online* maupun *offline* dengan fasilitas mudah untuk dijangkau. Pendidikan pembelajaran daring di era sekarang sangat marak, namun tidak jarang banyak siswa yang kurang menyukai pembelajaran daring karena merasa bahwa pembelajaran daring sangat membosankan dan monoton. Kebanyakan guru hanya memberikan tugas tanpa adanya penjelasan dan kurang dimengerti oleh siswa. Oleh sebab itu, harus ada inovasi dari pembelajaran daring dengan menggunakan situs-situs web pendidikan yang ada agar pembelajaran jadi berwarna.

Pembelajaran berbasis web dari penjelasan di atas adalah pembelajaran yang dilakukan secara daring atau virtual yang diterapkan dengan pembelajaran jarak jauh. Era pandemi seperti sekarang ini, pembelajaran berbasis web benar-benar menjadi pembelajaran masa kini, tetapi selama dua tahun ini kementerian pendidikan dan kebudayaan (kemendikbud) mewajibkan seluruh sekolah untuk menyelenggarakan tatap muka, walaupun dengan sifat yang terbatas. Dampak dari pembelajaran daring adalah semua guru berlomba mengembangkan model pembelajaran dari web. Hal itu karena pembelajaran berbasis web merupakan pembelajaran yang terarah, karena dalam mengkonsepkannya para pendidik harus membuat alur, serta mendesain pembelajaran tersebut agar para peserta didik dapat menangkap apa yang disampaikan.

Mengembangkan pembelajaran berbasis web yang efektif memerlukan pendekatan dan prinsip desain pembelajaran. Menurut Kristof dan Satran, dari perspektif pengembangan pembelajaran berbasis web, mereka mengklarifikasi apa yang ingin dilakukan peserta dan memutuskan bagaimana sistem dapat diimplementasikan dengan tepat. Pembelajaran berbasis web bukan hanya tentang mempublikasikan suatu materi di forum internet untuk diakses, namun juga digunakan sebagai media alternatif.

Pendidik yang memakai model pembelajaran berbasis web hanya dengan memposting materi secara *online*, lalu mengintruksi peserta didik untuk menerima materi pembelajaran sebagai tugas, dan kemudian meminta mereka untuk mengumpulkan tugas tersebut. Melakukan proses

pembelajaran ini sepanjang waktu tidak akan menghasilkan pengalaman belajar yang optimal. Belajar melalui internet tidak semudah yang dibayangkan karena membutuhkan desain yang khusus untuk mengerjakannya. Perhatian khusus harus diberikan pada interaksi antara siswa, guru, dan juga materi (Riska Babo, 2016).

Dalam proses pembelajaran, guru dan siswa merupakan dua komponen yang tidak dapat dipisahkan. Kedua komponen ini harus saling berinteraksi dengan baik untuk menunjang keberhasilan suatu proses pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Hal terpenting dalam proses pembelajaran adalah metode pengajaran dan media yang digunakan. Kedua faktor tersebut merupakan aspek terpenting dan saling terkait yang digunakan dalam proses pembelajaran (Anggita, 2020). Pelaksanaan proses pembelajaran yang baik bergantung pada bagaimana seorang guru merencanakan kegiatan pembelajara dan bagaimana guru tersebut menyampaikan materi pembelajaan kepada siswa. Proses pembelajaran dapat dirancang untuk menyesuaikan pelatihan dan kebutuhan. Sebuah perancangn pembelajaran memiliki tujuan untuk meningkatkan efisiensi dan juga efektivitas sebuah sistem pembelajaran (Rothwell et al., 2015). Salah satu model pembelajaran berbasis web adalah dengan menggunakan *powtoon* sebagai media.

Powtoon adalah aplikasi web yang dapat digunakan untuk membuat video berisi animasi, musik, atau suara. Seorang ahli mengatakan "*Powtoon can be used by educators to create animated presentations of content for students to view*" (Mershand, 2014). Dapat dikatakan bahwa *powtoon* adalah tempat para pendidik mengkreasikan segala bentuk persentasi yang menyenangkan untuk anak-anak. Beberapa penelitian terdahulu mengenai pengembangan pembelajaan berbasis web dengan *powtoon* telah dilakukan pada jenjang sekolah dasar (Fitriyani, 2019). Pemilihan *powtoon* sebagai media pembelajaran sangat tepat, karena video animasi *powtoon* mempunyai beragam fitur animasi yang sangat menarik. Selain itu, media *powtoon* ini mudah dijadikan media penyampaian materi pembelajaran dengan cara yang menarik, sehingga mendorong peserta didik dapat belajar secara optimal dalam kelas, dan pengembangan media *powtoon* dalam mata pelajaran Bahasa Inggris yang mana hasil dari pengembangan tersebut sangat layak menjadi alternatif untuk pembelajaran jarak jauh (Fatmawati, 2021).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), dengan tujuan untuk membuat suatu produk dan menguji keefektifannya (Sugiyono, 2010). Model yang dilakukan pada penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari lima langkah, yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi

(*evaluation*) (Tegeh & Kirna, 2013). Partisipan dalam penelitian ini meliputi ahli media, ahli materi, dan 18 siswa kelas 3 MIN 2 Hulu Sungai Selatan.

Teknik analisis data untuk menentukan hasil pada penelitian data kualitatif akan diubah menjadi data kuantitatif. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dengan memuat hasil yang diperoleh dari validasi dan akan dimasukkan ke dalam bentuk kuantitatif dengan ketentuan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Validasi Tim Ahli

Persentase	Keterangan
81-100%	Sangat valid
63-80%	Valid
44-62%	Tidak valid
0-43%	Sangat tidak valid

Tabel 2. Kriteria Persentase Respon Siswa

Persentase	Keterangan
86-100%	Sangat baik
71-85%	Baik
52-70%	Cukup
41-51%	Tidak baik
0-40%	Sangat tidak baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan Analisis

Dalam tahapan ini, peneliti melakukan wawancara kepada guru pengampu mata pelajaran Al-Qur'an Hadis untuk mengetahui secara langsung bagaimana keadaan belajar siswa dalam menghafal surah-surah dan mengingat arti yang ada dalam materi. Selama pandemi, guru hanya memberikan materi, lalu merangkum dan menghafal. Hal itu juga berlaku jika tatap muka. Proses pembelajaran juga hanya terfokus dengan buku, merangkum, serta menghafal. Dari hasil wawancara, banyak anak yang kesulitan untuk mengingat arti dari surah yang dihafal. Peneliti mengambil mata pelajaran yang memang sedang berjalan yaitu Surah An-Nas. Kebanyakan dari mereka hanya diajarkan menghafalkan surahnya saja tanpa mengetahui arti dari surah yang dihafal.

Dari hasil analisis permasalahan di atas, peneliti memastikan bahwa perlu adanya produk yang inovatif agar memberikan suasana belajar yang baru bagi anak yaitu dengan menyediakan media pembelajaran berbasis web dengan *powtoon* sebagai media yang pasti dapat membantu anak agar


memberikan suasana belajar yang seru dengan mendengar audio, melihat animasi, serta mengingat arti yang nantinya akan ditampilkan oleh peneliti.


Tahapan Perancangan Produk (*Design*)

Tahap ini digunakan untuk merancang konsep dari hasil analisis yang dilakukan, yaitu bagaimana merancang sebuah produk dari web *powtoon*. Produk tersebut dirancang sesuai kebutuhan berdasarkan materi yang diambil. Peneliti memilih Surah An-Nas sebagai materi yang akan dimuat ke dalam media pembelajaran dan menyambung pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru. Berikut konsep desain yang dibuat oleh peneliti.

Tabel 3. Alur Cerita

SLIDE	ALUR CERITA	GAMBAR DAN TEKS PERCAKAPAN
1	Perkenalan dua karakter	<p>Abid: Assalamualaikum teman-teman, perkenalkan namaku Abid, dan ini temanku. Haluha ayo perkenalkan dirimu</p> <p>Haluha: Halo Kawan-kawan, perkenalkan namaku Haluha temannya Abid.</p> <p>Abid: oh, ya teman-teman disini Abid dan Haluha akan menemani kalian membaca, mengartikan dan juga menghafal Surah An-Nas</p> <p>Abid: mari ikuti aku dan Haluha</p>
2	Percakapan penjelasan tentang surah An-Nas	<p>Haluha: Abid tolong jelaskan dulu apa itu surah An-Nas.</p> <p>Abid: Teman-teman Surah An-Nas merupakan surah yang terdapat dalam Al-Qur'an.</p> <p>Abid: Surah An-Nas terdiri dari 6 ayat, Surah An-Nas merupakan surah ke 114 dalam Al-Qur'an, dan termasuk golongan surah "makkiyah".</p> <p>Abid: oh, ya Surah An-Nas artinya "manusia" diturunkan setelah Surah Al-Falaq</p>

3	Percakapan	<p>Haluha: wah Abid kalau begitu ayo cepat kita dengarkan Surah An-Nas sekarang.</p> <p>Abid: haha sabar Haluha, teman-teman yang lain pasti juga ingin mendengar Surah An-Nas.</p> <p>Abid: Sekarang mari kita lihat video dari Riko membacakan Surah An-Nas</p> <p>Abid: ayo kawan-kawan simak video berikut ini</p>
4	Video membaca Surah An-Nas	Animasi membaca Surah An-Nas yang diambil dari <i>youtube</i> channel “Riko The Series”
5	Percakapan memastikan ingin mengulang slide 4	Abid: Bagaimana teman-teman? sepertinya kita harus mengulanginya kembali. Mari kita kembali melihat Riko.
6	Video membaca Surah An-Nas	Animasi yang di ambil dari youtube channel “Riko The Series”
7	Percakapan	Abid: Teman-teman tadi kita sudah mendengarkan Riko, membacakan Surah An-Nas, dan sekarang saatnya kita membaca Bersama-sama
8-19	Potongan Surah An-Nas	Membacakan Surah An-Nas per- ayat dengan dua kali pengulangan
20	Membacakan keseluruhan Surah An-Nas	
21	Memberikan instruksi game	<p>Abid: sebelum melanjutkan pembelajaran bagaimana kalau kita main <i>game</i> dulu teman-teman.</p> <p>Haluha: wah <i>game</i> ap aitu Abid?</p> <p>Abid: bermain tebak-tebakan Bersama ibu guru.</p>
22	<i>Ice breaking</i>	Tebak warna, “sebut warnanya, bukan tulisannya”

23	Kembali belajar	Abid: sudah selesai bermain Bersama bu guru ayo kita lanjutkan belajar teman-teman.
24	Kembali membaca Surah An-Nas	
25	Percakapan	Abid: Teman-teman tolong cermati Surah An-Nas selanjutnya ya. Haluha: iya karena nanti ada bagian yang hilang, dan mari kita lengkapi bagian yang hilang bersama-sama
26-37	Membacakan Surah An-Nas dan menebak bagian yang kosong	Melengkapi Surah An-Nas yang kosong
38	Penutup	Salam perpisahan dari Abid dan Haluha

Sumber : Hasil Penelitian (Wahyuni Arifin et al., 2018)

Tahap Pengembangan (*Deveploment*)

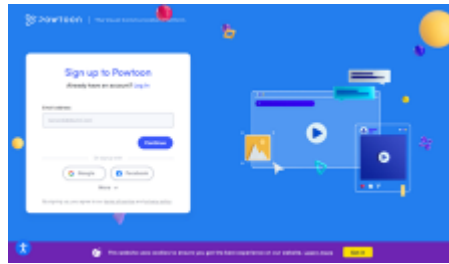
Melalui tahap perancangan yang sudah dirancang dan disusun secara sistematis, tahap selanjutnya adalah mentransformasikan rancangan tersebut menjadi sebuah media pembelajaran yang komprehensif berbasis kebutuhan. Dalam proses pengembangan peneliti secara langsung terlibat dalam membuat animasi yang dijadikan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran Al-Qur'an Hadis materi Surah An-Nas, menggunakan media web *powtoon*. Berikut Langkah-langkah tahapan pembuatan media powtoon

1. Pertama-tama masuk ke halaman web <https://www.powtoon.com/>



Gambar 1. Tampilan *Powtoon*

2. Melakukan registrasi atau *sign up* melalui pilihan dari email *google*, *facebook* atau *more*.



Gambar 2. Tampilan *Login*

3. Masukkan email dan sandinya
4. Setelah masuk ke halaman, maka tampilannya akan seperti gambar di bawah ini



Gambar 3. Tampilan Beranda *Powtoon*

5. Klik “*blank*”, maka akan muncul *slide* kosong, seperti tampilan *slide power point*.
6. Memilih *background* dari pilihan tampilan sebelah kanan yang bernama “*specials*”, lalu memilih berbagai animasi seperti pohon bergoyang, karakter lelaki yang diberikan efek berjalan, serta animasi lainnya



Gambar 3. Tampilan *Slide* Pertama

7. Memberikan teks dengan efek gelembung agar tulisan dapat terbaca, tulisan tersebut sesuai dengan setiap pengucapan suara yang diunggah pada setiap potongan-potongan animasi.
8. *Slide* kedua dilanjutkan dengan memberikan latar berbeda seperti sedang berada di halaman rumah.



Gambar 4. Tampilan Slide Kedua

9. Untuk tampilan slide berikutnya jika ingin mengingikan *background* yang sama, tinggal klik *duplicat* pada *scene* yang diinginkan.
10. Dilanjutkan dengan *slide-slide* selanjutnya yaitu mulai membaca dan mengartikan Surah An-Nas, peneliti memberikan tampilan satu perstau ayat untuk satu *slide* sampai pada surah terakhir.



Gambar 5. Tampilan Membaca Surah An-Nas

11. Selanjutnya pada tahap terakhir mengajak siswa untuk melengkapi Surah An-Nas yang kosong.



Gambar 6. Tampilan Mengisi Bagian Surah yang Kosong

Dalam pembuatan dari animasi *powtoon* ini, peneliti memberikan warna-warna pada *background*, serta berbagai efek pada animasi seperti pada *slide* pertama yang memberikan efek berjalan pada karakter yang ada. Karakter diberi nama oleh peneliti yaitu Abid dan Panda yang bernama Haluha, dan *slide-slide* selanjutnya berisi materi tulisan arab yang berisi potongan ayat Surah An-Nas beserta terjemahnya. Di dalamnya peneliti memasuka rekaman-rekaman suara dari peneliti dalam melakukan percakapan dan membacakan Surah An-Nas. Di tengah-tengah *slide*, peneliti memberikan *ice breaking* di mana siswa disuruh menyebutkan warnanya. Dilanjutkan dengan

melengkapi potongan-potongan ayat dan artinya yang mana peneliti memberikan strip kosong pada bagian-bagian yang dihilangkan untuk dilengkapi oleh siswa. Produk *powtoon* disajikan langsung melalui web *powtoon* sendiri, agar bisa kembali pada *slide-slide* yang diinginkan, dan bisa *download* atau *diexport* ke *youtube* langsung.

Tahapan Implmentasi (*Implementation*)

Pada langkah ini, peneliti melakukan uji coba video animasi *powtoon* untuk ahli media dan juga materi yang bertujuan untuk mendapatkan masukan, kritik, serta saran dari ahli materi dan media. Animasi *powtoon* juga diuji coba langsung kepada sekelompok siswa kelas III pada kelompok A. Selama pembelajaran, peserta didik sangat antusias dalam membacakan Surah An-Nas bersama dengan karakter Abid dan Haluha. Masing-masing ingin melengkapi bagian-bagian potongan ayat dan artinya. Setelah diimplementasikan pada kelompok A, peneliti kembali memberikan pembelajaran dengan materi yang sama pada kelompok B.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi atau penilaian dilakukan berdasarkan dari hasil mengisi angket kuesioner yang melibatkan ahli media, materi, dan juga siswa. Berikut hasil yang diterima dari pengembangan media berbasis web *powtoon*. Hasil dari ahli media dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

NO	INDIKATOR PENILAIAN	SKALA PENILAIAN			
		1	2	3	4
1	Ketepatan memilih warna <i>background</i>				√
2	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>			√	
3	Kejelasan Audio saat menampilkan materi			√	
4	Ketepatan waktu				√
5	Ketepatan pemilihan animasi <i>powtoon</i>			√	
6	Ketepatan memilih warna-warna dalam tulisan Arab				√
7	Tata letak animasi			√	
8	Tampilan produk <i>Powtoon</i>			√	
9	Kemudahan berinteraksi dengan media				√
10	Kejelasan Video dari <i>powtoon</i>				√
11	Kesesuaian animasi dengan materi surah An-Nas				√
12	Kelancaran jalannya media				√
13	Tata letak gambar atau animasi tidak mengganggu tulisan				√
14	Tampilan tidak terlalu berlebihan				√
15	Kesesuaian animasi yang di pakai			√	

Jumlah skor	54
Rata-Rata	3,60
Persentase	90%
Kategori	Sangat valid

Penilaian dari ahli media mendapatkan nilai 54 dengan rata-rata nilai 3,60 pada skala 4 dan 3 dengan hasil persentase 90% dengan kategori “sangat baik”. Ahli media memberikan beberapa saran dalam memperbaiki media saat uji media pertama, yaitu yaitu memperjelas tulisan arab, serta memberikan kejelasan dalam perintah. Kkemudia dilakukan revisi pada pertemuan kedua. Hasil dari ahli materi bisa dilihat dari tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

NO	INDIKATOR PENILAIAN	SKALA PENILAIAN			
		1	2	3	4
1	Materi dikemas dengan media yang sesuai				√
2	Pemilihan materi dalam media menarik				√
3	Materi Surah An-Nas yang di kembangkan dengan media <i>powtoon</i> mempermudah siswa untuk menghafal, membaca dan mengartikan				√
4	Kegiatan pembelajaran sesuai				√
5	Materi yang disampaikan sesuai dengan KI dan KD				√
6	Kesesuaian materi dengan indikator yang akan dicapai siswa				√
7	Kemudahan dalam memahami materi surah An-Nas				√
8	Kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa				√
9	Kelengkapan informasi yang disajikan				√
10	Kejelasan dalam penyampaian materi				√
11	Penggunaan bahasa yang mudah di pahami				√
12	Penggunaan dialog atau teks menarik dan memberikan pemahaman				√
Jumlah skor		48			
Rata-Rata		4			
Persentase		100%			
Kategori		Sangat Valid			

Nilai yang didapat dari ahli materi adalah 48 dengan rata-rata 4, sekaligus dengan persentase 100% yang masuk pada kategori sangat baik. Hal tersebut karena memang sangat sesuai dengan materi yang disampaikan, serta melihat langsung kemudahan siswa dalam mengikuti pelajaran.

Pada akhir pembelajaran, peneliti melakukan tes kepada murid dengan *game* web dari *wordwall*. Anak dibagi menjadi empat kelompok untuk maju ke depan, kemudian satu persatu murid bersusun untuk menjawab arti dari surah dan kebalikannya yang sudah dibuat pada aplikasi *wordwall* tersebut. Hasilnya, sebagian murid dapat mengingat arti dan surah yang di tampilkan, mereka juga sangat menyukai proses pembelajaran. Berikut merupakan tabel respon dari peserta didik.

Tabel 6. Hasil Responden Peserta Didik

NO	INDIKATOR PENILAIAN	SKALA PENILAIAN			
		1	2	3	4
1	Saya senang belajar dengan menggunakan animasi video dari <i>powtoon</i>	0	0	12	6
2	Media pembelajarn <i>powtoon</i> sangat membantu saya untuk menyukai mata pelajaran Al-Qur'an Hadis	0	0	7	11
3	Saya merasa lebih antusias dengan media video animasi <i>powtoon</i>	0	0	4	14
4	Saya merasa pembelajaran dengan menggunakan <i>powtoon</i> sangat menarik dari pada selalu memakai buku	0	0	14	4
5	Dengan menggunakan video <i>powtoon</i> saya jadi lebih mudah menghafalkan surah yang diajarkan	0	0	2	16
6	Saya jadi lebih perhatian kepada materi yang dijelaskan saat memakai video animasi <i>powtoon</i>	0	0	5	13
7	Saya bisa memahami bahasa yang digunakan dalam materi yang ditampilkan	0	0	8	10
8	Dengan menggunakan video <i>powtoon</i> saya jadi lebih mudah mengingat arti dari surah yang diajarkan	0	0	7	11
9	Saya menjadi lebih bersemangat saat membacakan surah yang diajarkan	0	0	6	12
10	Media animasi video <i>powtoon</i> sangat menyenangkan	0	0	4	14
Jumlah Frekuensi		0	0	69	97
Jumlah Skor total		0	0	207	388
Total jumlah skor		595			
Rata-rata		3,62			
Persentase		90,4%			
kategori		Sangat Baik			

Berdasarkan data pada tabel di atas, terdapat 10 indikator yang diisi oleh 18 peserta didik kelas III. Jumlah siswa yang memilih skala 4 ada 97, dan untuk skala 3 ada 69. Didapatkan rata-rata dari responden sebanyak 3,62, dengan persentase 90,4% dengan hasil kategor “sangat baik”.

Pembelajaran Berbasis Web *Powtoon*

Pembelajaran di era sekarang tidak bisa dipisahkan dengan perkembangan teknologi. Teknologi merupakan peran penting dalam pendidikan. Merancang dan memanfaatkan teknologi ataupun media dapat memberikan kontribusi terhadap pembelajaran yang efektif pada siswa, serta dapat membantu mereka untuk mencapai potensi (Smaldino et al., 2019). Pengembangan media pembelajaran ini dikhususkan untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi, serta peserta didik dalam memahami materi yang diberikan.

Pembelajaran berbasis web dengan menggunakan *powtoon* benar-benar memberikan kreativitas guru dalam mengembangkan kreasinya (Kholilurrohmi, 2017). Pembuatan persentasi juga terbilang cukup mudah karena sudah lengkap dengan fitur-fiturnya. Bagi pendidik zaman sekarang, *powtoon* dapat digunakan sebagai sumber belajar mengajar. Jika pembelajaran hanya menggunakan sumber buku saja, maka pembelajaran akan cepat berlalu karena murid tidak memperhatikan. Oleh karena itu, diperlukan alternative dengan *powtoon* sebagai web yang banyak memberikan fasilitas. *Powtoon* juga mampu memudahkan siswa dalam memhami suatu materi yang ingin dismpaikan oleh seorang pendidik secara lebih menarik (Qurrotaini et al., 2020). Penerapan *powtoon* dengan *power point* tidak jauh berbeda, yaitu sama-sama mempersentasikan bahan ajar, namun *powtoon* lebih memberikan banyak pilihan animasi serta karakter (Anggita, 2020).

Pembelajaran melalui web dengan *powtoon* bisa dikreasikan dan diatur sesuai dengan keinginan penggunanya, sehingga sangat mudah untuk digunakan. Animasi juga mempunyai keunggulan dalam proses pembelajaran, yaitu dapat menghilangkan kejenuhan dalam pembelajaran, membangkitkan semangat belajar, dan dapat menarik perhatian siswa agar fokus dalam mengikuti pembelajaran (Hasbullah, 2018). Pengembangan media pembelajaran *powtoon* ini dikemas dengan konten yang berisi materi Surah An-Nas. Konten ini disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dengan menggunakan media dari *powtoon* menjadi sebuah video yang akan disajikan kepada siswa.

Powtoon ini mendapatkan respon positif dari berbagai responden, para ahli media dan ahli materi, dan para siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan berhasil mencapai tujuan mengembangkan model pembelajaran berbasis web dari media *powtoon* untuk memberikan suasana belajar yang aktif serta membantu proses menghafal dan mengartikan Surah An-Nas. Dengan bantuan media dari *powtoon* ini, anak-anak lebih aktif, lebih banyak bertanya, dan respon mereka aktif. Hal ini didukung oleh hasil penelitian dari (Fitriyani, 2019) menunjukkan bahwa media pembelajaran video *powtoon* efektif digunakan untuk metode pembelajaran di kelas. Respon positif siswa terhadap pembelajaran, berupa video animasi *powtoon* yang mendukung

perkembangan kognitif. Piaget, menyatakan bahwa media tersebut sesuai untuk anak-anak di tingkat dasar.

Media pembelajaran berbasis web *powtoon* ini sudah diuji kelayakannya dengan menggunakan validasi dari para ahli yang mana untuk ahli media memberikan skor sebanyak 54 dengan nilai rata-rata 3,6, sedangkan ahli materi memberikan skor 48 dengan nilai rata-rata 4, yang mana keduanya mempunyai kategori sangat valid. Kemudian dilanjutkan dengan responden dari peserta didik yang mempunyai nilai rata-rata 3,62 dengan kategori sangat baik

Mendesain media pembelajaran yang baru pada era digital ini sangat penting karena teknologi digital semakin mendorong keterlibatan kolaborasi interaktif. Teknologi ini dapat menyajikan kesempatan atau peluang untuk pemodelan, simulasi, serta menciptakan lingkungan yang kompleks sehingga siswa dapat mengekspresikan atau menemukan jati diri mereka. Dengan adanya *powtoon* pembelajaran mampu mencapai tujuan secara maksimal (Nurdiansyah et al., 2018).

Kelebihan dari *powtoon* adalah siswa menjadi lebih interaktif, mencakup seluruh aspek panca indera, praktis, mudah diakses langsung dengan *website powtoon.com* tanpa harus di download, banyak pilihan template, tersedia karakter bergerak, tersedia banyak pilihan *transition effect*, dan dapat disimpan langsung dengan format MP4, langsung di *upload* di *yotube*, ataupun membagikan *link*. Sedangkan kekurangan dari *powtoon* adalah merupakan *software online* yang memerlukan internet untuk membuka web *powtoon*, bagi pengguna *powtoon* yang tidak membayar hanya dapat mengekspor *file* ke *yotube*, membutuhkan jaringan internet yang kuat, dan membutuhkan dukungan Sumber Daya Manusia (SDM) yang professional untuk mengoperasikannya.

Dalam kekurangan dan kelebihan media *powtoon* jika dilihat dari kekurangannya maka harus mempunyai keahlian khusus untuk mengoperasikannya karena dalam merancang *powtoon* sendiri perlu ketelatenan. Namun dari kelebihanannya sangat memberikan inovasi karena membuat pembelajaran menjadi interaktif dan variatif.

KESIMPULAN

Pembelajaran dengan menggunakan web *powtoon* banyak menyediakan fitur-fitur persentasi yang menarik, membuat pembelajaran lebih hidup dan lebih bervariasi, bahkan materi yang diberikan bisa kembali dibuka oleh siswa. *Powtoon* bisa memberikan kemudahan bagi pendidik dalam menyampaikan materi dengan proses pembelajaran yang terarah karena sudah terkonsep, serta membantu peserta didik untuk memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil dari penelitian serta pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa media pengembangan pembelajaran dari web *powtoon* dengan menggunakan model ADDIE telah dikembangkan berdasarkan hasil dari para ahli, yang mana untuk hasil validasi ahli media berada pada kategori “sangat valid” dengan skor rata-rata 3,60. Hasil validasi dari ahli materi berada pada kategori “sangat valid” dengan skor rata-rata 4, dan respon peserta didik berada dikategori “sangat baik” dengan skor rata-rata 3,62. Dengan demikian, media animasi *powtoon* dapat memberikan pembelajaran yang efektif serta memberikan kemudahan bagi siswa dalam menghafal serta mengartikan pada pembelajaran Al-Qur’an Hadis dan Surah An-Nas.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, Z. (2020). *PENGGUNAAN POWTOON SEBAGAI SOLUSI MEDIA PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI COVID-19*. 7(2), 44–52. <https://doi.org/10.26618/jk.v7i2.4538>
- Fatmawati, N. L. (2021). Pengembangan Video Animasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Usia Sekolah Dasar di Masa Pandemi. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 26(1), 65–77. <https://doi.org/10.24090/INSANIA.V26I1.4834>
- Fitriyani, N. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO-VISUAL POWTOON TENTANG KONSEP DIRI DALAM BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR. In *Jurnal Tunas Bangsa* (Vol. 6, Issue 1). <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/950>
- Kholilurrohmi, I. (2017). *EFEKTIVITAS PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEOPOWTOON PADA MATA PELAJARAN KIMIA TERHADAP PRESTASI DAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X SEMESTER 1*.
- Mershand, S. (2014). *Product Review: PowToon | Tech & Learning*. <https://www.techlearning.com/news/product-review-powtoon>
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Alfabeta. www.cvalfabeta.com
- Nurdiansyah, E., Faisal, E. El, & Sulkipani, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis PowToon pada perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 15(1), 1–8. <https://doi.org/10.21831/JC.V15I1.16875>
- Qurrotaini, L., Sari, T. W., Sudi, V. H., & Nurmalia, L. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1(1). <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/7869>

- Rijal, A. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Budaya*, 6(1), 81. <https://doi.org/10.32884/ideas.v6i1.238>
- Riska Babo, M. (2016). *Pembelajaran Berbasis Web* (Issue November). <https://123dok.com/document/y9d2nwwq-pembelajaran-berbasis-web.html>
- Rothwell, W. J., Bencoter, G. M. B., King, M., & King, S. B. (2015). Mastering the instructional design process: A systematic approach. *Mastering the Instructional Design Process: A Systematic Approach*, 1–397. <https://doi.org/10.1002/9781119176589>
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Mims, C. (2019). *Instructional Technology and Media for Learning 12th Edition*. <https://lccn.loc.gov/2017015584>
- Sugiyono, S. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. <https://www.pdfdrive.com/prof-dr-sugiyono-metode-penelitian-kuantitatif-kualitatif-dan-rd-intro-e56379944.html>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR METODE PENELITIAN PENDIDIKAN DENGAN ADDIE MODEL. *Jurnal IKA*, 11(1). <https://doi.org/10.23887/IKA.V11I1.1145>
- Wahyuni Arifin, R., Septanto, H., & Wignyowiyoto, I. (2018). Copyright@2018. P2M STMIK BINA INSANI Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dengan Model ADDIE Dalam Kegiatan Pembelajaran Blended Learning. *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS*, 2(2), 179–188.