



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI *POWTOON* PADA MATERI SALAT JAMAK DAN QASAR DALAM PAI DI SMPN I PANYABUNGAN BARAT

Rahmida Putri^{1(*)}, Abd. Mukti², Rusydi Ananda³

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia¹²³

rahmidahputri06@gmail.com¹, abdmukti@uinsu.ac.id², rusydianada@uinsu.ac.id³

Abstract

Received: 29 Agustus 2022
Revised: 03 September 2022
Accepted: 04 Oktober 2023

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas, efektivitas dan kepraktisan pengembangan media pembelajaran animasi powtoon berbasis materi jamak dan qasar di SMP Negeri I Panyabungan Barat. Penelitian ini mengadopsi metode R&D (Research and Development). Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Thiagarajan, dan penelitian ini mengadopsi model pengembangan 4-D, yang meliputi empat tahap yaitu definisi, desain, pengembangan, dan diseminasi. Hasil dari studi pengembangan ini adalah 1). Penilaian verifier Media dan Materi yang diperoleh memiliki tingkat validitas skor rata-rata keseluruhan 85,5%, atau menggunakan kriteria sangat baik atau sangat efektif dalam pembelajaran 2). Hasil angket sebelum menggunakan media (pre-test) mendapat 70,4 poin, dan hasil analisis data angket setelah menggunakan media (post-test) mendapat 89,4 poin. Setelah data diperoleh, bandingkan dan terakhir gunakan rumus N-Gain untuk menghitung selisih/perbandingan keduanya. Berdasarkan hasil diffing/comparing keduanya menggunakan rumus N-Gain diperoleh nilai 0,64. 3) Tingkat kepraktisan berdasarkan hasil analisis tanggapan guru PAI terhadap angket, dengan rata-rata 4,68, dengan standar praktik baik/cukup. Hasil analisis respon siswa terhadap angket sebesar 7,38, dan penggunaan media pembelajaran praktikum dalam melaksanakan pembelajaran sebanyak siswa yang merespon hal tersebut.

Keywords: Pengembangan; Media; Animasi Powtoon; Jamak; Qasar

(*) Corresponding Author: Putri, rahmidahputri06@gmail.com

How to Cite: Putri, R., Mukti, Abd., & Ananda, R. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI POWTOON PADA MATERI SALAT JAMAK DAN QASAR DALAM PAI DI SMPN I PANYABUNGAN BARAT. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 1124-1132.

INTRODUCTION

Kemajuan teknologi di milenium ini menunjukkan bahwa teknologi dalam pendidikan semakin mudah diakses. Saat proses pembelajaran berlangsung, kehadiran alat bantu teknologi menjadi pusat perhatian. Hal ini mempengaruhi kualitas belajar siswa. Media pembelajaran berpotensi mempengaruhi sikap dan perilaku siswa secara positif terhadap kreativitas dan perubahan yang dinamis. Dalam pengertian ini, peran serta media dalam pendidikan sangat diperlukan, dan media tidak lagi dilihat sebagai alat tetapi sebagai bagian integral dari sistem pendidikan dan pembelajaran.

Merujuk pada Hamalik (2015), penggunaan media dalam metode pembelajaran dapat meningkatkan keinginan dan perhatian saat ini, mendorong dan merangsang kegiatan belajar, serta memberikan dampak psikologis bagi siswa. Untuk meningkatkan efisiensi proses secara keseluruhan, mereka yang menggunakan materi berhak cipta dapat terus menggunakannya hingga pesan dan konten saat ini.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) oleh mahasiswa berada pada kategori prestasi akademik mahasiswa yang tinggi yaitu 66%, 67%. Artinya pemanfaatan TIK memiliki manfaat yang sangat besar dalam meningkatkan penguasaan pendidik terhadap materi media internet untuk merangsang semangat, semangat dan semangat belajar tentang teknologi, informasi dan komunikasi tersebut di kalangan siswa kelas X SMA Negeri I Kabupaten Yuhakimo. Hal ini diwakili oleh nilai koefisien korelasi $R = 0,861$. Artinya peningkatan pemanfaatan TIK pada mata pelajaran PAI akan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Hal ini juga didukung oleh temuan koefisien determinasi variabel media pembelajaran dan hasil belajar siswa sebesar 8,48%. Artinya beberapa media pembelajaran memiliki pengaruh sebesar 8,48% terhadap prestasi belajar siswa. Artinya media pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar siswa.

Penggunaan media membantu mencapai tingkat pembelajaran yang tinggi dalam pengembangan media dengan mengembalikan pengetahuan dari buku teks sekolah menengah, modul, dan jurnal ilmiah, jurnal penelitian, dan setting. Data tersebut kemudian ditransformasikan menjadi media yang relevan dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran di dalam kelas merupakan suatu keniscayaan yang tidak dapat diabaikan begitu saja. Hal ini dapat dimaklumi mengingat proses pembelajaran yang dilakukan siswa berpusat pada berbagai kegiatan yang memberikan pengetahuan dan wawasan untuk kehidupan sekarang dan yang akan datang (Nuh, 2014)

Kenyataan yang terjadi saat ini adalah fasilitas sekolah yang mendukung penggunaan media pembelajaran berbantuan teknologi oleh guru seperti LCD di ruang kelasnya belum dimanfaatkan secara optimal, sehingga masih banyak siswa yang masih terbuka terhadap materi PAI (yaitu Plural dan salat qasar Meskipun jamak dan salat qasar Penting untuk pembelajaran dalam keadaan darurat seperti yang ingin bepergian jauh (musafir), masih banyak masyarakat yang belum memahami tata cara salat jamak dan qasar, mulai dari masyarakat, pelajar, dan bahkan mahasiswa. Sholat jamak dan qasar diwajibkan dari waktu ke waktu.

Kendala yang dihadapi siswa termasuk SMP Negeri I Panyabungan Barat saat melakukan observasi adalah guru melakukan apa yang disebut pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan sedikit menggunakan media sehingga sulit untuk membimbing siswa untuk memahami materi PAI dan membuat mereka melamun karena pembelajaran masih abstrak. Gunakan hanya metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab selama proses pembelajaran.

Terkait dengan situasi ini, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang memotivasi siswa untuk mandiri. Selain itu, di era kurikulum 2013 sekarang ini, di mana siswa berada pada pusat pembelajaran (student-centred), tidak memberikan alternatif cara untuk mendapatkan materi yang ringkas dan mencakup dasar-dasar tentu akan membuat siswa kewalahan dan pada akhirnya tidak bisa mendapatkan hasil yang maksimal. diantaranya Pahami materi dengan baik. kompetensi dan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, untuk mempermudah proses pembelajaran, guru dapat menggunakan alat bantu yaitu media pembelajaran.

Peran sertakan media pembelajaran adalah untuk menormalkan siswa agar tidak bosan saat mengikuti pembelajaran. Kebiasaan siswa dengan tingkat rasa ingin tahu yang tinggi akan lebih mudah mencerna pembelajaran jika pembelajaran yang disajikan menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Jika ini masalahnya, mekanisme pembelajaran terjadi secara efektif (Indriana, 2011).

Dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini, hal ini berdampak pada kemajuan peradaban di suatu negara, termasuk dalam bidang pendidikan. Tampilannya sangat menarik, seperti smartphone, TV, internet, komputer,

dll. TIK memiliki peran perkembangan teknologi yaitu pada jaringan internet dapat membuat guru lebih aktif dan inovatif dalam memberikan materi, dan siswa dapat aktif dan tidak membosankan dalam belajar.

Berapa banyak kegunaan media pembelajaran dalam kaitannya dengan materi, tidak hanya yang terkandung dalam buku. Dengan kemajuan teknologi yang pesat, media pembelajaran sering dimodifikasi dan diubah untuk melengkapi proses pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat ditemukan dalam Al-Qur'an:

قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُوْا إِنِّي أُلْقِيَ إِلَيْ كِتَابٍ كَرِيمٍ إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمَانَ وَأَنَّهُ بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Artinya : *Dia (Bilqis) mengatakan “ Duhai Para Pembesar” bahwasanya telah disampaikan untuk daku sehelai surat yang mulia “Bahwasanya surat itu berasal dari Sulaiman yang isinya, ‘Dengan nama Allah yang maha pengasih lagi Maha Penyayang” (Q.S an-Naml/27:30).*

Para penafsir menafsirkan ayat ini sebagai sarana lain untuk menyampaikan sesuatu menjadi burung hud-hud Ratu Saba pada waktu itu dengan waktu yang cepat dan tepat. Ketika Ratu Balchis setuju dengan para pemimpinnya, kelihaihan burung Haddhard menerima pesan dan menyerap percakapan. Surat seperti itu mudah dipahami oleh masyarakat Sabadi. Mereka adalah utusan dari orang-orang Saba yang bebas mengekspresikan, dan tidak ada yang menghalangi mereka untuk mengungkapkan apa yang ada di dalam hati mereka. Hal ini membuahkan hasil yang memuaskan sesuai dengan apa yang diinginkan masyarakat Saba (Hamka, 2015). Ayat ini berkaitan dengan proses pembelajaran, termasuk cara berkomunikasi, media burung hud-hud yang digunakan Nabi Suleiman dalam suratnya kepada Ratu Balchis, yang menjadi aplikasi melalui teknologi pada saat itu. Pada era ini, perkembangan teknologi telah membuktikan identitasnya dalam budaya manusia, yang memiliki makna lebih besar bagi nilai tambah dunia pendidikan.

Internet dapat digolongkan sebagai media yang sangat penting dan mendesak saat ini, bahkan memiliki jangkauan jaringan yang sangat luas sehingga dapat saling terhubung satu sama lain. Melalui media yang bergerak cepat, menyenangkan, inovatif yang dibutuhkan setiap orang dan terus berubah. Internet termasuk dalam bidang media massa. Menurut para ahli komunikasi, yang disebut komunikasi massa adalah komunikasi dengan perantara media massa (mass media communication) (Effendy, 2015). Guru juga harus mengadopsi dan menerapkan kemajuan teknologi yang semakin global agar media pembelajaran tergolong sangat baik. Media yang digunakan guru sebagai alat yang sangat efektif dan memicu kehidupan belajar antara lain video animasi. Sudah menjadi hal yang lumrah bagi kebanyakan orang untuk menerapkan video animasi, berbagai website, konten, dan video yang disediakan oleh YouTube kepada publik untuk tujuan hiburan, yang menambah wawasan pengetahuan bagi mereka yang menggunakan YouTube.

Untuk mengatasi hal tersebut, sebagai salah satu solusi media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan di atas, penulis akan memperkenalkan dan menguji sebuah media pembelajaran berbasis animasi Powtoon untuk jamak bertema PAI dan sholat qasar. Media pembelajaran berbasis animasi Powtoon dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif, kelebihan media: 1) Memiliki animasi yang menarik. 1) Jika presentasi menggunakan Powtoon di tingkat junior sangat cocok karena dapat melewati animasi yang dimilikinya. 2) Bila disertai dengan suara latar interaktif yang sesuai, hasilnya sangat menarik. 3) Meliputi semua aspek penglihatan dan pendengaran. 4) Mengatasi hambatan spasial, temporal dan sensorik dengan menggunakan objek pola kecil dengan proyektor pico, film berbingkai, film atau gambar. Item besar dapat diganti dengan foto, klip, atau model. Proyektor pico dapat membantu membingkai film dan efek visual. 5) Proses ini dapat dibantu dengan fotografi selang waktu atau fotografi kecepatan tinggi. Memanfaatkan sumber daya pendidikan yang relevan dapat membantu siswa mengatasi

kepasifan. Pendidikan agama Islam meliputi meyakini, memahami, menghayati dan mengajarkan Islam melalui kegiatan pengajaran, pengajaran atau pelatihan (Paksi, 2020).

Video animasi adalah gambar bergerak yang terdiri dari banyak objek yang disusun secara khusus untuk bergerak selama durasi tertentu sesuai dengan adegannya. Objek dalam gambar manusia, tulisan, gambar binatang, gambar tumbuhan, bangunan, dll (Fatmawati, 2020). Betapa banyak aplikasi yang dapat diadopsi untuk merangkum sebuah video animasi media pembelajaran diantaranya ialah Powtoon. Powtoon adalah presentasi animasi interaktif dan aplikasi video. Namun, media ini juga dapat digunakan untuk memproduksi bahan ajar digital. Karena itu, Powtoon memiliki berbagai fitur dan template untuk membuat bahan ajar dengan mudah. Ini termasuk efek teks, animasi, tautan, fitur latar belakang, dan banyak lagi. Bahan ajar yang dihasilkan menggunakan aplikasi ini didistribusikan melalui Youtube, Facebook dan media digital lainnya (Mascita, 2021).

Mata pelajaran pendidikan agama Islam yang diajarkan di kelas VII SMP adalah materi Qasar dan Jamak. Berdasarkan wawancara dengan seorang siswa di SMP Negeri I Panyabungan Barat. Ketika mempelajari pendidikan agama Islam, guru jarang mengajar siswa secara detail, terkadang hanya melihat sekilas, atau menggeneralisasi secara umum, tidak menganggap penting, dan perlu dibahas secara detail, sehingga pemahaman dan penerapannya kurang baik. Guru PAI di SMP Negeri I Panyabungan Barat jarang menggunakan media pembelajaran terutama media yang berhubungan dengan media internet seperti video, animasi, dll. Beberapa guru menunjukkan media berupa video untuk memeriahkan suasana pembelajaran. Sedangkan untuk media animasi Powtoon, masih sedikit orang yang menggunakannya. Hal inilah yang menarik peneliti untuk membahas dan membahasnya secara mendalam.

Penelitian Atapukan (2018) menemukan bagaimana media pembelajaran berbasis animasi merespon hasil belajar siswa. Oleh karena itu, rata-rata persentase siswa yang memberikan tanggapan positif, dan rata-rata persentase nominal sebesar 89,3%, termasuk dalam rentang detail yang sangat menarik (81%-100%. Media Animasi Powtoon memberikan tanggapan yang sangat baik terhadap hasil belajar) (Atapukan, 2019). Sama halnya dengan penelitian Izoma Awalia, Aan Subhan, dan Trian Pamungkas Alamsyah, tepatnya pada tahun 2019, skor rata-rata 88% untuk validasi ahli tergolong sangat layak, dan skor rata-rata 93,33% untuk kepraktisan tergolong sangat bermanfaat. Respon siswa dengan skor rata-rata 94,73% tergolong sangat baik, dan tergolong baik dengan skor rata-rata post-test 76,14, sehingga dapat disimpulkan bahwa pada saat pembelajaran terjadi, media pembelajaran animasi powtoon dapat memberikan siswa dengan pengertian (Awalia & Pamungkas, 2019).

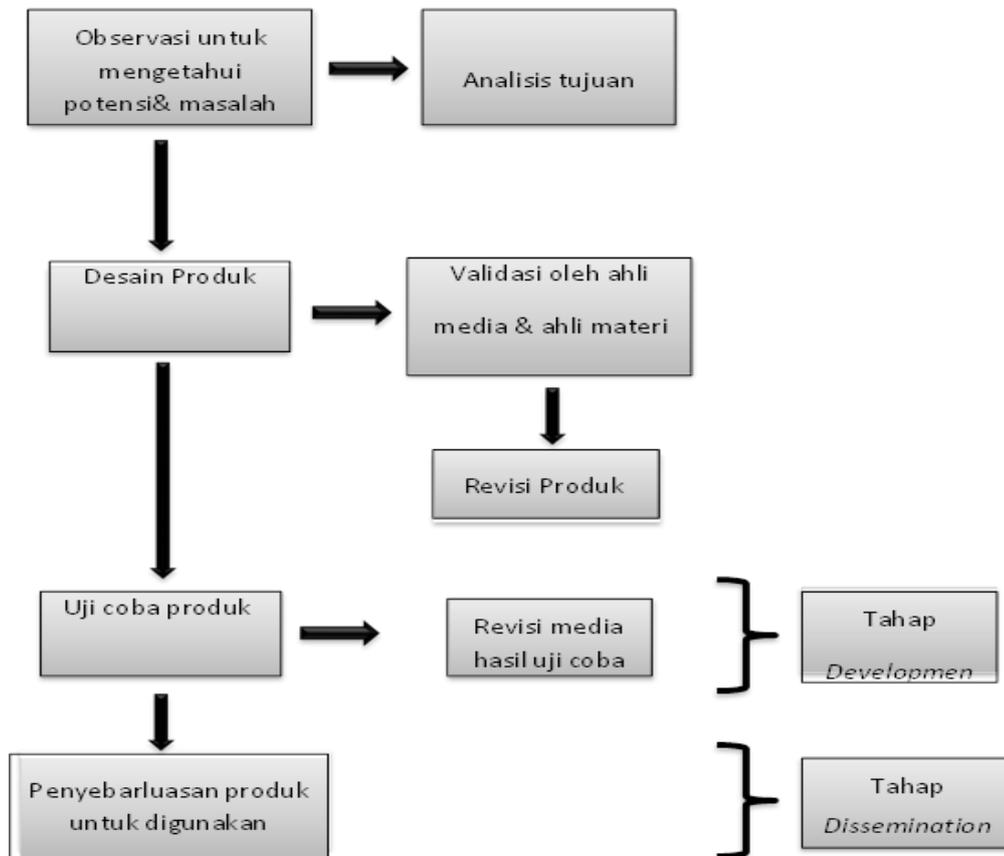
METHODS

1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Metode pengembangan ini merupakan metode deskriptif, dan langkah-langkah yang harus ditempuh untuk menghasilkan suatu produk meliputi definisi, desain, pengembangan, dan diseminasi.

2. Prosedur Penelitian

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah yang diusulkan oleh Thiagarajan (1974). Model penelitian ini terdiri dari empat tahap: definisi, desain, pengembangan, dan diseminasi.



Gambar 1.
Alur Penelitian

3. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini meliputi dua unsur, meliputi: 1) ahli; 2) Peserta didik

4. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri I Panyabungan Barat, kelurahan Longat, Kecamatan Panyabungan Barat, Kabupaten Mandailing Natal, Provinsi Sumatera Utara, Kode Pos: 22977. Waktu penelitian mulai dilakukan mulai Januari 2022 hingga selesai

5. Teknik Pengumpulan Data

Adapun yang menjadi teknik penelitian menggunakan yakni: 1) wawancara; dokumentasi; 3) Teknik lembar uji penggunaan media oleh siswa dan guru; 4) Lembar instrumen ahli (Media, dan Materi).

6. Teknik Analisis Data

a) Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif pada penelitian ini dilakukan dengan mengelompokkan saran yang terdapat pada angket mengenai hal-hal yang harus diperbaiki pada media pembelajaran menggunakan animasi Powtoon

b) Analisis Deskriptif Kuantitatif

Data yang diperoleh melalui instrumen penilaian pada saat uji validitas dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif kuantitatif. Analisis ini dimaksudkan

untuk menggambarkan karakteristik data pada masing-masing variabel validitas. Dengan cara ini diharapkan akan mempermudah memahami data untuk proses analisis selanjutnya. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk media agar menjadi lebih baik. Data yang diperoleh adalah berupa data kualitatif yang dikuantitatifkan dengan menggunakan pengukuran skala likert.

RESULTS & DISCUSSION

Results

1. Cara mengembangkan media pembelajaran Berbasis Animasi Powtoon Pada Materi Jamak dan Qasar dalam Pendidikan Agama Islam

Pendekatan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Powtoon ini sama dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Luqyana Tifani, yaitu *define, design, develop, dan distribute*. Dalam penelitian Luqyana Tifani yang di SMA I Muhammadiyah Pekanbaru Pekanbaru, menganalisis efektivitas dan efektivitas pengembangan media powtoon pada bahan minyak bumi. Proses analisis dirancang untuk melihat fitur, materi dan media pembelajaran. Pada tahap perancangan, peneliti melakukan pra-desain media yang layak digunakan, menyiapkan bahan dan gadget untuk mendukung media yang akan dikembangkan. Pada tahap ini media yang digunakan adalah video pembelajaran menggunakan aplikasi Powtoon yang didalamnya terdapat materi dari Sholat Jamak dan Qasar. Selama fase pengembangan, peneliti mengembangkan media sebanyak atau semenarik yang telah mereka rancang atau edit sebelumnya. Selanjutnya dilakukan verifikasi kepada verifier apakah media yang dikembangkan layak atau valid untuk diujicobakan pada siswa. Jika demikian, peneliti dapat menggunakannya secara langsung pada siswa. Jika masih ada yang kurang, peneliti memodifikasi berdasarkan masukan validator.

Pada tahap implementasi, peneliti mengujinya pada siswa. Dalam hal ini, data akan diperoleh dari angket yang dijawab siswa setelah menggunakan media dan angket yang dijawab guru setelah menggunakan media yang dikembangkan oleh peneliti. Pada tahap diseminasi, media yang dikembangkan layak untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi jamak dan qasar.

2. Tingkat Kevalidan

Pada tingkat keefektifan bertujuan untuk mengukur apakah media yang akan digunakan untuk siswa layak. Untuk melihat tingkat validitas media yang dibuat, terlebih dahulu dilakukan validasi terhadap validator. Dalam penelitian ini kedua validator media dinilai dan diperoleh materi pada tingkat validitas yang mencapai skor rata-rata keseluruhan sebesar 85,5%, atau kriteria sangat baik atau valid yang digunakan dalam pembelajaran. Artinya media pembelajaran menggunakan aplikasi Powtoon pada bentuk jamak dan sholat qasar cocok untuk siswa kelas VII SMP Negeri I Panyabungan Barat.

Sedangkan pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hesti Putri Nyai Annisa Rahmawati dan Luqyana Tifani, media pembelajaran menggunakan aplikasi Powtoon untuk membahas materi pencemaran lingkungan mencapai rata-rata 90,27%, dan media yang dikembangkannya mencapai rata-rata 53,5% menggunakan baik atau efektif.

3. Tingkat Keefektifan

Pada tingkat validitas penelitian ini bertujuan untuk melihat tingkat motivasi belajar siswa. Untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa dilakukan dalam dua tahap, yaitu survei angket (pre-test) sebelum menggunakan media dan survei angket (post-test) setelah menggunakan media. Dalam penelitian ini, hasil pengembangan media meningkat kurang lebih 26 poin. Dari hasil angket sebelum menggunakan media (pre-test) mendapat 70,4 poin, dan hasil analisis data angket setelah menggunakan media (post-test) mendapat 70,4 poin. test) dan mendapat skor 89.4. Setelah mendapatkan data, bandingkan, dan terakhir gunakan rumus N-Gain untuk menghitung selisih/perbandingan keduanya.

Nilai 0,64 diperoleh dalam kategori sedang/cukup efisien berdasarkan hasil diffing/membandingkan keduanya menggunakan rumus N-Gain. Oleh karena itu media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon digunakan secara efektif dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan media pembelajaran sebelumnya. Dan dalam penelitian Hesti Putri Nyai Sakti, tingkat efisiensi sebelum dan sesudah digunakan diperoleh dengan membandingkan nilai rata-rata 67 dan 87 dengan standar sangat valid yang digunakan dalam studi pencemaran lingkungan.

4. Tingkat Kepraktisan

Hasil analisis angket respon guru PAI dengan nilai rata-rata 4,68 dengan kriteria cukup praktis. Menurut hasil analisis tanggapan terhadap angket guru PAI, guru menyukai materi pembelajaran yang dikembangkan karena dapat membantu dan mempermudah terwujudnya proses pembelajaran PAI khususnya pada jamak sholat dan qasar. Hasil analisis angket respon siswa sebesar 7,38 bahwa bahan ajar praktis digunakan pada saat pembelajaran karena siswa banyak merespon. Sedangkan penelitian oleh Izoma Awalia, Aan Subhan dan Trian Pamungkas Alamsyah, tepatnya pada tahun 2019, ditemukan skor rata-rata kepraktisan dengan persentase 93,33% yang dinilai sangat praktis, skor rata-rata tanggapan siswa dengan persentase 94,73% yang dinilai sangat baik yang dinilai ada rata-rata nilai post-test adalah 76,14 yang dinilai baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran animasi powtoon dapat memberikan pemahaman kepada siswa saat pembelajaran. Kemudian ia juga didukung oleh Luqyana Tifani yang mengatakan bahwa instrumen pengumpulan data berupa angket praktis. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Dukungan animasi powtoon sudah teruji secara praktis dengan persentase 85,24% (kategori sangat praktis). Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa dukungan video animasi Powtoon pada peralatan perminyakan nyaman untuk dilakukan uji coba produk.

CONCLUSION

Berdasarkan data dan hasil analisis yang telah dipaparkan dapat ditarik disimpulkan sebagai berikut:

1. Cara menggunakan aplikasi Powtoon untuk mengembangkan media pembelajaran PAI, yang pertama adalah menentukan analisis pendahuluan yaitu dengan menganalisis karakteristik siswa dan analisis kurikulum, yang kedua adalah merancang atau merancang penggunaan media yang relevan, persiapan bahan dan alat pendukung media. adalah mengembangkan dioptimalkan Atau desain atau media yang dirancang semenarik mungkin. Setelah itu diverifikasi oleh verifikator apakah

media yang akan dikembangkan layak dan diujicobakan kepada siswa, kemudian diuji dan direvisi sesuai angket respon guru dan siswa. Setelah dilakukan pengujian terlebih dahulu dan revisi, agar media yang dikembangkan dapat digunakan. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam bentuk jamak dan qasar. Bahan.

2. Nilai rata-rata keseluruhan 85,5% atau kriteria pembelajaran sangat baik atau sangat efektif yang dinilai oleh verifikator media untuk tingkat keefektifan dan materi yang diperoleh. Artinya media pembelajaran menggunakan aplikasi Powtoon pada bentuk jamak dan sholat qasar cocok untuk siswa kelas VII SMP Negeri I Panyabungan Barat.
3. Tingkat keefektifan media penelitian ini meningkatkan motivasi sekitar 26 poin. Hasil angket sebelum menggunakan media (pre-test) mendapat 70,4 poin, dan hasil analisis data angket setelah menggunakan media (post-test) mendapat 89,4 poin. Setelah data diperoleh, bandingkan dan terakhir gunakan rumus N-Gain untuk menghitung selisih/perbandingan keduanya. Nilai 0,64 diperoleh dalam kategori sedang/cukup efisien berdasarkan hasil diffing/membandingkan keduanya menggunakan rumus N-Gain. Oleh karena itu, media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi powtoon dapat dimanfaatkan secara efektif dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Tingkat kepraktisan berdasarkan hasil analisis tanggapan guru PAI terhadap angket, dengan rata-rata 4,68, dengan standar praktik baik/cukup. Dari analisis angket tanggapan guru PAI, guru menyukai pengembangan media pembelajaran karena dapat membantu dan memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran PAI khususnya pada jamak dan shalat qasar. Hasil analisis angket respon siswa adalah 7,38 Penggunaan media pembelajaran praktis dalam melaksanakan pembelajaran, karena siswa banyak merespon.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan masukan berikut ini:

1. Video animasi powtoon pada saat pembelajaran jamak dan salat qasar, karena telah memenuhi uji validitas, keefektifan dan kepraktisan, layak digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Bagi peneliti lain, dapat dikembangkan media pembelajaran berbasis animasi Powtoon pada materi lain, sehingga menjadi penunjang pembelajaran
3. Bagi guru, rancang media pembelajaran sesuai dengan situasi siswa dan sekolah yang ada.
4. Masyarakat lebih mudah mengetahui tata cara mengerjakan shalat jamak dan qasar, sangat penting jika ada yang jemaah masjid dalam perjalanan jauh, ada yang sakit keras, ada yang sedang hujan deras.

REFERENCES

- Atapukan, E. R. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu Di Smp Negeri 1 Bontonompo Kabupaten Gowa. *Makasar*. https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/9169-Full_Text.pdf
- Awalia, I. & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Matematika di kelas 1V SD. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif, 10(1)*.
- Effendy, O. U. (2015). *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Fatmawati, S. D. (2020). *English Word your hand*. SMAN 1 Tongas Probolinggo.
<https://files1.simpkb.id/guruberbagi/rpp/154036-1601864702.pdf>
- Hamalik, O. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamka. (2015). *Tafsir Al Azha*. Jakarta: Pustaka Panjimas.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jakarta: DIVA Press.
- Mascita, D. E. (2021). Internalisasi Nilai Karakter Melalui Bahan Ajar Teks Cerpen Beorientasi Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(2).
- Nuh, M. (2014). Media Pembelajaran Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1).
- Paksi, H. P. (2020). *Sekolah Dalam Jaringan*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Thiagarajan, S., dkk. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. National Center for Improvement Educational System.