

Pengembangan Multimedia Interaktif Pai Berbasis Powtoon Untuk Kelas VI SDN Baledono II Tosari

Chalimatus Sakdiyah*¹

Sekolah Tinggi Islam Salahuddin (STAIS) Pasuruan ,
Indonesia

Ning Mukaromah ²

Sekolah Tinggi Islam Salahuddin (STAIS) Pasuruan ,
Indonesia

Korespondensi*: mukaromahning17@gmail.com

Info Artikel	Abstrak
Riwayat artikel: Submit: Januari 07, 2024 Review: Maret 12, 2024 Publish: April 29, 2024 Kata Kunci : Multimedia Interaktif Powtoon, Pendidikan Agama Islam, Minat Belajar.	<i>Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan hasil belajar siswa kelas VI SDN Baledono II Tosari pada mata pelajaran PAI. Penelitian ini bertujuan: 1) Untuk mendeskripsikan penggunaan multimedia interaktif berbasis Powtoon di Kelas VI SDN Baledono II. 2) Untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis Powtoon di Kelas VI SDN Baledono II. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE, meliputi analisis kebutuhan, desain media, pengembangan di platform Powtoon, implementasi melalui uji coba, dan evaluasi efektivitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game edukatif ini sangat valid dan menarik berdasarkan validasi ahli media (76,47%), ahli materi (85%), dan guru PAI (87,78%). Uji coba kemenarikan juga mendapat respons positif dari siswa. Dengan demikian, pembelajaran multimedia interaktif PAI berbasis Powtoon yang dikembangkan sangat valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.</i>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Proses pembelajaran tidak lagi terbatas pada metode konvensional seperti ceramah dan penggunaan buku teks, melainkan mulai memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan memiliki peran strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, memperkaya pengalaman belajar, serta mengakomodasi beragam gaya belajar siswa. Salah satu bentuk inovasi yang dapat diimplementasikan adalah multimedia interaktif. Menurut Hofstetter, multimedia interaktif adalah komputer dengan kombinasi teks, gambar bergerak, audio, dan grafik yang dilengkapi tautan (link) serta alat bantu. Senada dengan itu, Munir mendefinisikan multimedia interaktif sebagai komputer dengan alat kontrol yang memungkinkan pengguna memilih materi atau aktivitas yang ingin dilakukan (Deliany et al., 2019). Dengan demikian, multimedia interaktif dapat dipahami sebagai sistem berbasis komputer yang menggabungkan berbagai komponen multimedia—teks, gambar, audio, video, dan animasi—yang dirancang untuk memungkinkan interaksi aktif antara pengguna dengan materi pembelajaran.

Di SDN Baledono II, sebagaimana di banyak sekolah dasar lainnya, guru mulai menyadari pentingnya metode pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Namun, berdasarkan pengamatan, metode pembelajaran di sekolah ini masih didominasi ceramah dan penggunaan buku teks. Hasil survei singkat menunjukkan bahwa banyak siswa merasa bosan dengan metode monoton, kesulitan memahami materi, dan kurang termotivasi.

Hak cipta (c) 2025 Ashlach : Jurnal Pendidikan Islam. Karya ini dilisensikan di bawah [Lisensi Internasional Creative Commons Atribusi-NonKomersial-BerbagiSerupa 4.0](#).

Metode konvensional yang berpusat pada guru seringkali tidak efektif untuk menyampaikan materi kompleks, misalnya konsep takdir dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Akibatnya, siswa mengalami kesulitan memperoleh pemahaman mendalam. Padahal, Pasal 16 Permendiknas Tahun 2007 tentang Standar Akademik dan Kompetensi Guru menegaskan bahwa guru profesional harus mampu mengembangkan media pembelajaran interaktif sesuai karakteristik siswanya (Husna et al., 2022).

Fakta di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan dalam pemanfaatan TIK di sekolah. Hambatan utama meliputi:

1. Keterbatasan fasilitas – minimnya komputer/tablet yang berfungsi baik.
2. Infrastruktur yang belum memadai – jaringan internet lambat/tidak stabil, serta keterbatasan akses listrik.
3. Kurangnya pelatihan guru – sebagian guru masih nyaman dengan metode konvensional dan enggan mempelajari teknologi baru.

Kondisi ini berdampak pada rendahnya optimalisasi media pembelajaran inovatif, termasuk multimedia interaktif. Padahal, teknologi ini berpotensi mengatasi kendala seperti kesulitan memahami konsep abstrak, rendahnya motivasi belajar, dan minimnya variasi metode pembelajaran.

Menurut (Oviensy & Putri, 2022), hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal (motivasi, minat, bakat, gaya belajar) dan faktor eksternal (lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat). Multimedia interaktif dapat menjadi solusi dengan menggabungkan aspek visual, audio, dan interaksi langsung sehingga meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa. Selain itu, penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dan game edukasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar, memperkuat daya ingat siswa, dan membantu memahami konsep yang abstrak secara lebih konkret. Hal ini sangat relevan dengan pembelajaran PAI yang sering memuat materi konseptual dan filosofis.

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa Powtoon memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian oleh (Fadhila et al., 2022) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Animasi Powtoon pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X Materi Dakwah Rasulullah di Makkah” mengungkapkan bahwa pembelajaran PAI yang cenderung monoton dapat menyebabkan siswa kehilangan minat. Dengan mengembangkan media berbasis Powtoon menggunakan model ADDIE, penelitian tersebut menghasilkan media yang menarik, layak digunakan, mudah dioperasikan, serta mendapat respon positif dari guru dan siswa karena mampu meningkatkan minat dan pemahaman materi.

Penelitian oleh (Kotimah, 2024) dalam “Efektivitas Media Pembelajaran Audio Visual Berupa Video Animasi Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran IPA” menegaskan bahwa Powtoon efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Menggunakan model ADDIE, penelitian ini memvalidasi media melalui ahli materi, ahli media, dan uji coba siswa, serta membuktikan bahwa Powtoon dapat mentransformasi pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Sementara itu, penelitian oleh (Adhmayati, 2023) berjudul “Pengembangan Video Interaktif Powtoon Berbasis Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) sebagai Media Pembelajaran Tematik pada Tema Indah Negeriku Kelas IV SD/MI” menunjukkan bahwa pemanfaatan media Powtoon berbasis CTL mampu mengatasi keterbatasan metode konvensional yang masih dominan di sekolah. Melalui model ADDIE, media ini terbukti efektif, mendapatkan penilaian sangat baik dari para ahli, dan mendapat respon positif dari siswa karena mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep.

Temuan-temuan tersebut memperkuat keyakinan bahwa Powtoon merupakan media pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran, termasuk Pendidikan Agama Islam di tingkat sekolah dasar, untuk meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, serta keterampilan abad ke-21 siswa.

Salah satu platform yang dapat digunakan guru untuk membuat media pembelajaran interaktif adalah Powtoon. Platform berbasis web ini memungkinkan pembuatan video animasi yang menarik tanpa memerlukan keahlian desain grafis. Fitur-fitur unggulannya meliputi:

1. Template beragam yang dapat disesuaikan.
2. Karakter animasi dan efek visual untuk memperjelas materi.
3. Integrasi dengan Google Drive, Dropbox, dan SlideShare.
4. Ekspor ke berbagai format (MP4, GIF, PPTX).

Dengan kemampuannya menggabungkan teks, gambar, audio, dan animasi, Powtoon memungkinkan guru menyampaikan materi PAI secara lebih visual, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Media ini juga dapat diakses kapan saja, digunakan berulang kali, dan dibagikan melalui berbagai platform digital. Penggunaan Powtoon memungkinkan guru menyajikan materi PAI—termasuk konsep abstrak seperti takdir—secara lebih visual, interaktif, dan mudah dipahami siswa. Berdasarkan uraian tersebut, rendahnya pemanfaatan multimedia interaktif di SDN Baledono II menjadi permasalahan yang perlu segera diatasi. Diperlukan pelatihan guru, penyediaan infrastruktur yang memadai, serta pemanfaatan platform kreatif seperti Powtoon untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan relevan dengan perkembangan zaman. Penggunaan multimedia interaktif berbasis Powtoon diharapkan dapat membantu guru PAI di SDN Baledono II Tosari dalam mengatasi hambatan pembelajaran konvensional, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta memperkuat pemahaman terhadap materi ajar. Dengan pendekatan ini, pembelajaran menjadi lebih variatif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

Penelitian ini berupaya memanfaatkan potensi Powtoon sebagai salah satu solusi untuk menjawab tantangan tersebut. Berdasarkan pandangan Richard, animasi yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar, terutama pada materi yang dianggap sulit. Hal ini sejalan dengan pendapat Mayer yang menyatakan bahwa animasi mampu memperkuat pemahaman konseptual siswa. Dengan mempertimbangkan karakteristik siswa SDN Baledono II Tosari, penggunaan Powtoon diharapkan mampu menghasilkan sumber pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga relevan dengan konteks budaya dan sosial mereka.

Urgensi penelitian ini dapat dilihat dari beberapa aspek. Pertama, meningkatkan motivasi belajar siswa melalui visualisasi dan interaksi yang menarik, sehingga materi yang sebelumnya membosankan dapat disajikan secara menyenangkan. Kedua, memudahkan pemahaman konsep abstrak melalui animasi dan simulasi yang memungkinkan siswa memahami materi secara lebih konkret dibandingkan hanya melalui teks atau gambar statis. Ketiga, menyediakan variasi media pembelajaran karena Powtoon memungkinkan pembuatan video animasi, presentasi interaktif, hingga kuis, sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak monoton. Keempat, mempersiapkan siswa menghadapi era digital dengan menumbuhkan keterampilan kolaborasi, berpikir kritis, dan kreativitas. Kelima, memberikan kontribusi dalam pengembangan pendidikan, di mana hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru, sekolah, dan peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan efektif.

Dengan pengembangan multimedia interaktif PAI berbasis Powtoon, diharapkan guru dapat mengatasi keterbatasan metode konvensional, meningkatkan keterlibatan siswa, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik. Upaya ini tidak hanya berorientasi pada pencapaian kompetensi kurikulum, tetapi juga pada pembekalan keterampilan yang relevan untuk menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

KAJIAN TEORI

Penelitian ini menjadikan kajian teori sebagai landasan konseptual dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis Powtoon untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas VI SDN Baledono II.

1. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif, yang didefinisikan sebagai program digital yang mengintegrasikan teks, audio, gambar (2D/3D), video, dan animasi dengan kontrol pengguna aktif, memberikan pengalaman yang jauh melampaui media tradisional yang pasif (Annisa et al., 2022). Keunggulannya dalam pembelajaran meliputi penyajian materi yang menarik melalui animasi, peningkatan efisiensi dan motivasi belajar, fasilitasi belajar aktif, eksperimen, pembelajaran berpusat pada siswa, serta suasana belajar yang lebih bebas dan menyenangkan (Ilmiani et al., 2020). Karakteristik utama multimedia interaktif mencakup konvergensi berbagai media, sifat interaktif yang responsif terhadap pengguna, kemandirian dalam pengoperasian, pemberian kendali kecepatan belajar kepada siswa, serta penyajian materi dalam urutan yang teratur dan terkendali untuk memastikan pemahaman yang komprehensif.

Dalam perspektif Islam, Al-Quran dan hadis sangat menekankan pentingnya ilmu pengetahuan, sebagaimana tercermin dalam QS. Taha:114 (LPMQ, 2023) yang memerintahkan untuk berdoa memohon tambahan ilmu dan hadis riwayat Ibnu Majah yang menyatakan bahwa menuntut ilmu adalah wajib bagi setiap Muslim. yang sejalan dengan potensi teknologi multimedia untuk mempermudah akses informasi dan pembelajaran secara interaktif. Penggunaan multimedia dalam konteks Islam memiliki implikasi positif seperti mempermudah penyebaran dakwah, meningkatkan kualitas pembelajaran agama, dan memperkuat ukhuwah Islamiyah, namun perlu diperhatikan potensi negatifnya seperti konten yang tidak pantas dan risiko adiksi agar penggunaannya tetap selaras dengan nilai-nilai Islam.

2. Powtoon

Powtoon adalah platform daring yang inovatif dan mudah digunakan, bahkan tanpa keahlian desain grafis, untuk membuat presentasi animasi yang menarik dan interaktif dengan beragam fitur seperti animasi tangan, karakter kartun, efek transisi, serta perpustakaan aset yang kaya berupa gambar, ikon, dan musik latar (Donna et al., 2021). hal ini memungkinkan pengguna untuk menyampaikan pesan secara efektif dan membuat materi pembelajaran menjadi lebih hidup serta mudah dipahami, baik untuk keperluan pendidikan maupun bisnis, melalui berbagai format seperti video, GIF, atau tautan yang dapat dibagikan dan diintegrasikan dengan platform lain. Untuk membuat video Powtoon, pengguna perlu mendaftar, memilih paket, memilih dan menyesuaikan template, menambahkan narasi dan musik (opsional), melakukan pratinjau, dan mengeksport video dalam format yang diinginkan.

Penggunaan teknologi seperti animasi Powtoon dalam menyampaikan pesan sejalan dengan ajaran Islam yang mendorong umatnya untuk mencari dan menyebarkan ilmu, sebagaimana tercantum dalam Al-Qur'an surat Al-Imran ayat 18 (LPMQ, 2023). Powtoon, dengan daya tarik visualnya, dapat menjadi sarana efektif untuk menyampaikan ajaran agama, kisah nabi, dan nilai moral, sejalan dengan hadis Rasulullah SAW tentang berbagi ilmu walau satu ayat. Dalam pembelajaran, visualisasi Powtoon membantu siswa memahami konsep keagamaan dengan lebih menarik dan interaktif, meningkatkan minat dan retensi informasi, serta memperkaya metode pengajaran. Namun, pemanfaatan teknologi ini harus tetap berpegang pada nilai Islam, menyajikan konten yang sesuai akidah, dan memperhatikan etika digital seperti menghindari penyebaran informasi yang salah atau fitnah.

3. Pendidikan Agama Islam (PAI)

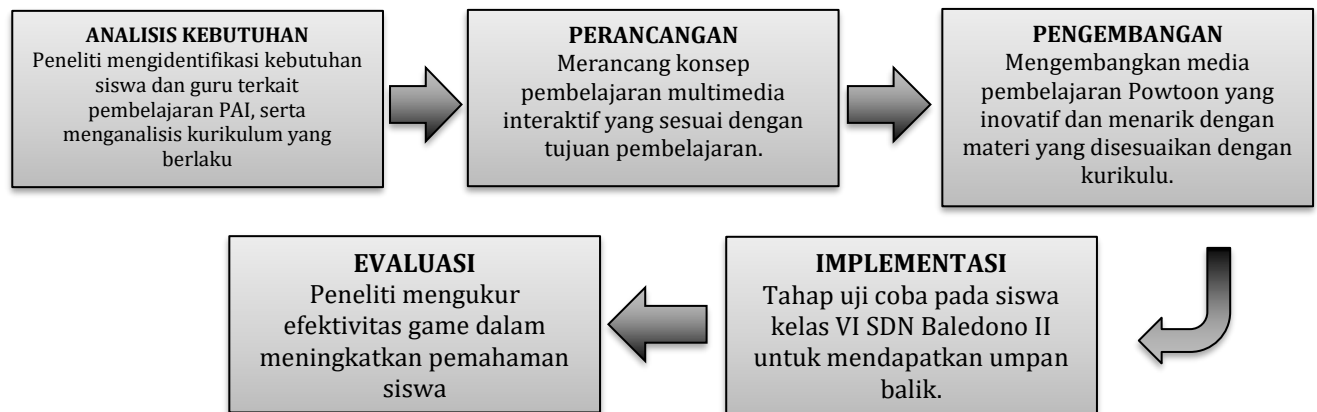
Pendidikan Agama Islam (PAI) di era globalisasi tidak hanya mengajarkan rukun Islam dan iman, tetapi juga nilai universal seperti toleransi dan kedamaian, dengan tujuan menanamkan pemahaman ajaran Islam dan menumbuhkan sikap saling menghormati dalam keberagaman (Enrekang & Parepare, 2018). Sebagai upaya sadar dan terencana, PAI membimbing siswa memaksimalkan potensi rohani mereka, membentuk karakter beriman, bertakwa, dan menjunjung tinggi kemanusiaan, sehingga mereka dapat hidup harmonis dalam masyarakat yang beragam. Pengembangan multimedia interaktif berbasis Powtoon dalam pembelajaran PAI di SDN Baledono II diharapkan menjadi solusi atas metode monoton dan rendahnya minat siswa, dengan menyajikan materi secara menarik, interaktif, dan bermakna melalui animasi, kuis, simulasi, bahkan game edukasi, yang didukung oleh teori konstruktivisme dan kognitif, serta prinsip desain pembelajaran efektif. Penggunaan Powtoon terbukti memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup, memotivasi siswa, mempermudah pemahaman konsep abstrak, dan berpotensi membentuk kebiasaan belajar mandiri, terutama di daerah terpencil dengan keterbatasan sumber belajar, serta memiliki potensi pengembangan lebih lanjut melalui integrasi dengan teknologi *augmented reality* (AR)/ *virtual reality* (VR) dan konten yang relevan dengan konteks lokal.

Penelitian ini mengembangkan multimedia interaktif berbasis Powtoon untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas VI di SDN Baledono II Tosari, yang dilandasi oleh prinsip-prinsip Islam dalam mencari dan menyampaikan ilmu pengetahuan sesuai dengan Al-Qur'an, terutama surat Al-Mujadalah ayat 11 (LPMQ, 2023) yang menekankan pentingnya penyampaian ilmu secara mudah dipahami; variabel penelitian dari perspektif Islam meliputi kesesuaian materi, kemudahan bahasa, dan efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman serta minat belajar siswa terhadap PAI, sejalan dengan anjuran Al-Qur'an untuk aktif menuntut ilmu dan meningkatkan kualitas diri melalui media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

METODE

Model penelitian dan pengembangan, seperti model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Ummah, 2024), berperan penting dalam mengoptimalkan dan menstandarisasi proses pengembangan media pembelajaran yang kompleks agar menghasilkan produk berkualitas tinggi. Penelitian dan pengembangan (R&D) menggunakan metodologi ini untuk menciptakan dan menguji efektivitas suatu produk (Auliya, 2021), sebagaimana diterapkan dalam pengembangan multimedia interaktif PAI berbasis Powtoon untuk siswa kelas VI yang melibatkan analisis kebutuhan belajar, karakteristik siswa, serta potensi dan keterbatasan media Powtoon. Meskipun sistematis dan menekankan evaluasi berkelanjutan, model ADDIE memiliki kelemahan berupa sifatnya yang linier dan membutuhkan waktu yang relatif lama, sehingga menyulitkan revisi di tengah proses pengembangan. Lima tahap analisis diawali dengan mengidentifikasi siswa kelas VI SDN Baledono II Tosari terhadap media pembelajaran PAI yang menarik dan interaktif (Ning Mukaromah, 2024):

1. Analisis (Analysis): Menganalisis kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran PAI, serta mengidentifikasi masalah dan tantangan dalam pembelajaran PAI di kelas VI SDN Baledono II Tosari.
2. Desain (Design): Merancang multimedia interaktif PAI berbasis Powtoon, termasuk menentukan tujuan pembelajaran, materi yang akan disajikan, jenis media yang akan digunakan, dan tampilan visual multimedia.
3. Pengembangan (Development): Mengembangkan multimedia interaktif PAI berbasis Powtoon sesuai dengan desain yang telah dibuat.
4. Implementasi (Implementation): Mengimplementasikan multimedia interaktif PAI berbasis Powtoon dalam pembelajaran PAI di kelas VI SDN Baledono II Tosari.
5. Evaluasi (Evaluation): Mengevaluasi efektivitas multimedia interaktif PAI berbasis Powtoon dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.
6. Berikut skema langkah-langkah dalam tahapan tersebut:



Pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis Powtoon di SDN Baledono II melibatkan serangkaian prosedur sistematis yang dimulai dengan analisis kebutuhan siswa dan kurikulum, dilanjutkan dengan perancangan konsep pembelajaran multimedia interaktif yang menarik dan efektif. Tahap pengembangan kemudian mewujudkan rancangan tersebut menggunakan fitur Powtoon, diikuti implementasi uji coba di kelas VI untuk menguji aspek teknis dan pemahaman siswa.

Evaluasi dilakukan secara holistik, tidak hanya pada hasil belajar tetapi juga pada motivasi dan keterlibatan siswa, dengan melibatkan uji coba produk melalui tahapan perorangan, kelompok kecil, dan lapangan yang melibatkan siswa, guru, dan ahli media pembelajaran sebagai subjek. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, angket, dan analisis dokumen untuk mendapatkan data kualitatif dan kuantitatif yang komprehensif dalam menilai efektivitas dan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini dijelaskan hasil penelitian sekaligus pembahasannya secara menyeluruh. Hasil penelitian dapat disajikan dalam bentuk gambar, grafik, tabel, dan lain-lain yang memudahkan pembaca untuk memahaminya. Pembahasan dapat dibagi menjadi beberapa sub- bagian .

1. Analisis

Penelitian ini berawal dari tantangan dalam pembelajaran PAI di SDN Baledono II, di mana metode konvensional kurang efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, sehingga analisis kebutuhan mengidentifikasi perlunya media pembelajaran inovatif dan interaktif. Diharapkan guru dapat mengembangkan desain media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa, dan penggunaan multimedia interaktif berbasis Powtoon dipandang sebagai solusi potensial. Analisis kebutuhan ini, yang menjadi tahap awal dalam model ADDIE, melibatkan identifikasi materi PAI yang sulit, minat, karakteristik siswa, dan potensi Powtoon, dengan tujuan mengembangkan media interaktif yang relevan dan memaksimalkan manfaat Powtoon.

Media pembelajaran yang menarik dan inovatif memegang peran penting dalam menjembatani peserta didik dengan materi pelajaran, sekaligus meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Di lapangan, pembelajaran PAI masih menghadapi kendala, terutama kurangnya pemanfaatan media interaktif berbasis teknologi. Banyak guru masih mengandalkan metode konvensional karena keterbatasan penguasaan teknologi, waktu, dan sumber daya. Pengembangan multimedia interaktif PAI berbasis Powtoon untuk kelas VI SDN Baledono II Tosari hadir sebagai upaya menghadirkan media tematik integratif yang memotivasi peserta didik secara kognitif, afektif, dan psikomotorik. Melalui fitur animasi dan interaktivitas Powtoon, diharapkan penyajian materi PAI menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran saat ini.

2. Desain

Tahap desain dalam penelitian ini berfokus pada perancangan konsep pembelajaran multimedia interaktif yang menarik dan efektif, dengan tujuan pembelajaran sebagai pertimbangan utama. Perancangan menekankan pada tampilan interaktif, isi yang relevan, tingkat kesulitan yang sesuai, serta mengintegrasikan elemen multimedia seperti animasi, video, kuis, dan permainan untuk meningkatkan minat siswa dan pemahaman konsep, dan juga disesuaikan dengan beragam gaya belajar siswa.

Berikut adalah langkah-langkah lengkap untuk membuat video Powtoon, mulai dari pendaftaran hingga penilaian:

1. Buka Situs Web Powtoon: Kunjungi situs web resmi Powtoon di <https://www.powtoon.com/> dan klik tombol "Sign Up" untuk membuat akun baru. Daftar menggunakan akun Google, Facebook, atau email.
2. Pilih Paket: Powtoon menawarkan berbagai paket, mulai dari gratis hingga berbayar. Paket gratis memiliki fitur yang terbatas, sedangkan paket berbayar menawarkan lebih banyak pilihan template, karakter, dan fitur lainnya. Pilih paket yang sesuai dengan kebutuhan.
3. Pilih Template: Setelah masuk ke akun, Anda akan disajikan dengan berbagai pilihan template. Pilih template yang sesuai dengan tema video yang ingin dibuat. Powtoon menyediakan banyak pilihan template untuk berbagai keperluan, seperti presentasi, tutorial, animasi explainer, dan lain-lain.
4. Kustomisasi Template: Setelah memilih template, mulailah mengkustomisasinya sesuai dengan keinginan Anda. Ganti teks, tambahkan karakter, ubah latar belakang, dan tambahkan efek animasi. Powtoon menyediakan berbagai pilihan karakter, props, dan efek yang bisa digunakan.
5. Tambahkan Narasi (Opsional): Jika ingin menambahkan narasi, rekam suara langsung melalui Powtoon atau unggah file audio yang sudah dibuat sebelumnya.
6. Tambahkan Musik: Powtoon menyediakan perpustakaan musik yang bisa digunakan secara gratis dan juga memungkinkan Anda untuk mengunggah musik sendiri.
7. Preview Video: Sebelum mengeksport video, pastikan untuk memeriksa kembali semua elemen video. Putar ulang video untuk melihat hasilnya.
8. Ekspor Video: Setelah merasa puas dengan hasil video, ekspor video dalam berbagai format, seperti MP4, GIF, atau presentasi PowerPoint. Bagikan video langsung ke media sosial atau unduh ke perangkat Anda.

3. Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran Powtoon di SDN Baledono II merupakan implementasi dari rancangan yang telah dibuat, di mana platform Powtoon dimanfaatkan untuk menyajikan materi pembelajaran secara kreatif dan interaktif, serta konten yang dikembangkan disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Multimedia pembelajaran interaktif PAI untuk Kelas VI SDN Baledono II dikembangkan dengan model ADDIE, memanfaatkan Powtoon untuk menghadirkan visualisasi materi yang menarik dan interaktif. Produk ini memiliki karakteristik visual-audio yang kuat, fleksibel, modular, serta mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep abstrak. Keunggulannya meliputi kemudahan akses, potensi pembelajaran mandiri, dan dukungan terhadap beragam gaya belajar. Keterbatasan seperti ketergantungan teknologi, potensi distraksi, dan keterampilan guru dalam pengelolaan tetap ada, namun dapat diminimalkan melalui pemanfaatan yang tepat sehingga media ini efektif digunakan sebagai sumber belajar PAI.

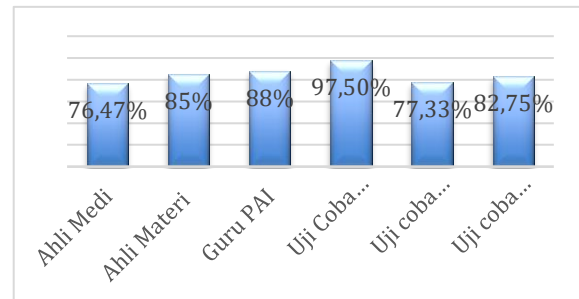
4. Implementasi

Implementasi media pembelajaran Powtoon di kelas VI SDN Baledono II dilakukan melalui serangkaian uji coba yang meliputi tahap perorangan untuk mengidentifikasi masalah teknis dan kesesuaian konten, tahap kelompok kecil untuk menguji efektivitas dan interaksi siswa, serta tahap lapangan untuk menguji efektivitas dalam setting kelas yang sebenarnya.

5. Evaluasi

Dalam evaluasi penelitian ini, fokusnya tidak hanya pada peningkatan nilai tes siswa, tetapi juga mencakup aspek motivasi, keterlibatan aktif dalam pembelajaran, dan perubahan pandangan terhadap mata pelajaran PAI. Evaluasi efektivitas media pembelajaran dilakukan dengan mengumpulkan data kualitatif melalui wawancara, observasi, dan analisis dokumen, serta data kuantitatif melalui angket untuk mengukur minat dan motivasi siswa.

Hasil validasi media pembelajaran oleh ahli media (76,47%), ahli materi (85%), dan guru PAI (87,78%) menunjukkan persentase kualitas yang tinggi. Uji coba kemenarikan juga memperlihatkan hasil yang sangat baik pada berbagai skala uji coba (97,5% perorangan, 77,33% kelompok kecil, dan 82,75% lapangan).



Data dari evaluasi ini kemudian digunakan untuk merevisi dan menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan, dengan fokus pada penambahan *voice over* yang menarik, perbaikan bahasa, pemilihan huruf yang mudah dibaca, penyajian ringkasan poin, pengecekan konten materi, pengurangan teks, penambahan ilustrasi yang relevan, serta peningkatan animasi dan interaksi siswa.

KESIMPULAN

Penelitian ini mendeskripsikan penggunaan multimedia interaktif berbasis Powtoon sebagai alat penyajian materi Pendidikan Agama Islam (PAI) di Kelas VI SDN Baledono II. Penggunaan Powtoon ini melibatkan pemanfaatan fitur-fiturnya untuk menciptakan video presentasi animasi yang menarik dan informatif. Langkah ini diambil sebagai upaya untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran PAI konvensional yang seringkali dinilai kurang menarik dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Selain mendeskripsikan penggunaannya, penelitian ini juga berhasil mengembangkan multimedia interaktif berbasis Powtoon yang dirancang khusus untuk siswa Kelas VI SDN Baledono II. Pengembangan ini berfokus pada penyajian materi PAI secara lebih visual, interaktif, dan menyenangkan. Dengan demikian, produk yang dihasilkan diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman siswa terhadap konsep-konsep agama Islam.

REFERENSI

- Adhmayati, A. (2023). *Pengembangan Video Interaktif Powtoon Berbasis Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) sebagai Media Pembelajaran Tematik pada Tema Indahnya Negeriku Kelas IV SD/MI*. 1–35.
- Annisa, F. C., Harsono, T. F., Ramadhani, D., & Prananto, I. W. (2022). Pengembangan Multimedia Berbasis Powtoon Materi Bangun Ruang Kelas V SD Negeri Condongcatur. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(1). <https://doi.org/10.24176/wasis.v3i1.7918>
- Auliya, A. (2021). Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis Wordwall Untuk Mata Pelajaran Ipa Smp Kelas Vii. *IAIN Bengkulu*, 1–134.
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Educare: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 17(2), 90–97.
- Donna, R., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3799–3813. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1382>
- Enrekang, S. M., & Parepare, U. M. (2018). PENERAPAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MEMBENTUK KARAKTER PRIBADI YANG ISLAMI. *Pendidikan*, 2, 79–96.
- Fadhila, N., Sari Dewi, M., & Muslim, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual

- Berbasis Animasi Powtoon Materi Dakwah Rasulullah Di Makkah. *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(7), 148–160. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/index>
- Husna, Arafah, M., Yani, A., & Rijal, S. (2022). Studi Pendahuluan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon.Com. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(2), 68–74.
- Ilmiani, A. M., Ahmadi, A., Rahman, N. F., & Rahmah, Y. (2020). Multimedia Interaktif untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 8(1), 17–32. <https://doi.org/10.23971/altarib.v8i1.1902>
- Kotimah, E. K. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Audio Visual Berupa Video Animasi Berbasis Powtoon Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan*, 2(1), 1–18. <https://doi.org/10.69688/jpip.v2i1.55>
- LPMQ. (2023). *Al-Qur'an Kemenag In MsWord-64*.
- Ning Mukaromah. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI-BP KELAS VII TERINTEGRASI NILAI-NILAI KEMARITIMAN DI SMP KAWASAN PESISIR Ning Mukaromah Program Studi Pendidikan Agama Islam STAI Salahuddin Pasuruan. *CEJou*, 5(Juli).
- Oviensy, V., & Putri, L. A. (2022). Ru-Ar-B (Rumah Augmented Reality dan Braille) Untuk Meningkatkan Hasil belajar Pendidikan Agama Islam. *CJP-BUAF 5th: Journal Proceeding's ...*, 175–187.
- Ummah, M. S. (2024). Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Iman Kepada Hari Akhir Pada Siswa Kelas VI di SD Negeri Srumbung. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). Universitas Islam Indonesia.