



JURNAL BASICEDU

Volume 7 Nomor 6 Tahun 2023 Halaman 3457 - 3465

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Powtoon* dalam Meningkatkan Pemahaman Pembagian Kadar Wajib Zakat Binatang Ternak Mata Pelajaran Fiqih Siswa Kelas X

Muhammad Khafidz Akhsin Murtadlo^{1✉}, Muhammad Khasib Amin Murtadlo², R
aharjo³, Ibnu Hajar⁴

Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Indonesia^{1,3,4},

Universitas Islam Negeri KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Indonesia²

E-mail: muhammadkhafidzakhsin99@gmail.com¹, khasibmuhammad86@gmail.com²,

joe.raharjo65@yahoo.c0.id³, ibnu.kuliah@gmail.com⁴

Abstrak

Dalam ilmu fiqih terdapat materi yang sulit dipahami siswa mengenai pembagian zakat binatang ternak karena perincian yang cukup detail. Penelitian ini bertujuan mengetahui bagaimana mengembangkan sebuah media pembelajaran dari aplikasi video interaktif *powtoon* serta menguji seberapa pengaruhnya terhadap peningkatan pemahaman pembagian kadar wajib zakat binatang ternak. Metode penelitian ini merupakan hasil dari jenis penelitian dan pengembangan (research and development) yang mengacu pada R & D Cycle Borg and Gall dengan Penelitian yang dilaksanakan di SMA Takhasus Al-Qur'an Wonosobo pada siswa kelas 10 materi zakat dan hikmahnya bagian kadar wajib zakat binatang ternak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif *Powtoon* yang dikembangkan layak digunakan dan dimanfaatkan untuk proses pembelajaran mata pelajaran fiqih dalam meningkatkan pemahaman pembagian kadar wajib zakat binatang ternak dengan hasil analisis data menunjukkan nilai signifikansi yang diperoleh T_{hitung} lebih besar dibanding T_{tabel} yaitu $5,14 > 1,999$ sehingga H_0 (hipotesis nol) ditolak dan H_a (hipotesis alternatif) diterima, sehingga terdapat pengaruh positif dan signifikan, dengan memberikan kontribusi sumbangan sebesar 28,4 %. Penelitian ini menunjukkan tahapan mengembangkan media pembelajaran, Menguji pengaruh media pembelajaran berbasis video interaktif *powtoon* sebagai proses dalam peningkatan mutu belajar untuk mendapatkan hasil belajar yang baik berupa pemahaman pembagian kadar wajib zakat binatang ternak.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Powtoon*, Zakat Binatang Ternak.

Abstract

In jurisprudence, there is material that is difficult for students to understand regarding the distribution of zakat on livestock because the details are quite detailed. This research aims to find out how to develop a learning media from the interactive video application Powtoon and test how much influence it has on increasing understanding of the distribution of mandatory zakat levels for livestock. This research method is the result of a type of research and development which refers to the R & D Cycle Borg and Gall with research carried out at Takhasus Al-Qur'an High School Wonosobo on class 10 students on zakat material and the lessons learned from the obligatory levels of zakat. cattle. The results of this research indicate that the Powtoon interactive multimedia developed is suitable for use and utilized for the learning process of fiqh subjects in increasing understanding of the distribution of mandatory zakat levels for livestock with the results of data analysis showing the significance value obtained by T_{count} is greater than T_{table} , namely $5.14 > 1.999$ so that H_0 (null hypothesis) is rejected and H_a (alternative hypothesis) is accepted, so there is a positive and significant influence, providing a contribution of 28.4%. This research shows the stages of developing learning media, testing the effect of interactive video-based learning media Powtoon as a process in improving the quality of learning to get good learning results in the form of understanding the distribution of the mandatory zakat levels for livestock animals.

Keywords: Learning Media, *Powtoon*, Livestock Zakat.

Copyright (c) 2023 Muhammad Khafidz Akhsin Murtadlo,
Muhammad Khasib Amin Murtadlo, Raharjo, Ibnu Hajar

✉Corresponding author :

Email : muhammadkhafidzakhsin99@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.5353>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Mata pelajaran fiqih merupakan salah satu mata pelajaran pendidikan agama islam dimana didalamnya berisi pedoman untuk mengenal, menghayati dan memahami tata cara beribadah dalam sehari-hari (Pai, 1997). Dalam ilmu fiqih terdapat beberapa materi yang dibahas, salah satu bagian yang sulit dipahami oleh siswa adalah mengenai pembagian zakat binatang ternak karena memiliki perincian yang cukup detail yang harus benar benar di pahami sedari dini agar bisa dipraktekkan dikemudian hari. Guna meningkatkan minat belajar siswa, guru sebagai inovator harus dapat menggunakan strategi seperti menggunakan bahan ajar yang tepat. Penggunaan media dalam kegiatan pendidikan dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan kegembiraan siswa untuk belajar dan mungkin secara positif mempengaruhi kesejahteraan psikologis mereka. Salah satunya dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pengajaran agama Islam khususnya pembelajaran fiqih agar lebih bisa dipahami oleh siswa (Badaruddin, 2015).

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengalami perkembangan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari hari ke hari menjadi semakin canggih, secara langsung maupun tidak langsung memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap beberapa aspek kehidupan manusia (Fitriyani, 2019). Salah satu aspek kehidupan manusia yang mendapatkan pengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah aspek pendidikan. Di dalam aspek pendidikan selain menerapkan berbagai metode atau model pembelajaran yang menarik, guru dapat memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai sarana pembelajaran dan juga pemahaman. Penerapan teknologi tersebut (Siregar & Marpaung, 2020).

Pemanfaatan TIK dalam proses pembelajaran telah dijelaskan oleh Kementerian Negara Riset dan Teknologi bahwa TIK sebagian dari ilmu pengetahuan dan teknologi secara umum adalah semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpan, penyebaran, dan penyajian informasi (Herlinda dkk., 2020). Pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK baik yang bersifat offline maupun online, bisa dimanfaatkan sebagai bahan masukan bagi pihak-pihak yang berminat terutama pihak pendidik. Penggunaan alat atau pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat bagi siswa, serta membangkitkan motivasi belajar siswa bahkan dapat membawa pengaruh terhadap psikologis pada siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, penggunaan atau pemanfaatan media pembelajaran juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran sehingga dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dalam penyampaian pesan dan isi pelajaran tersebut (Suryani, 2016). Maka dari itu teknologi dan komunikasi dapat memudahkan siswa untuk belajar dan mendapatkan informasi yang dibutuhkan dari mana saja, kapan saja dan dari siapa saja.. membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dalam penyampaian pesan dan isi pelajaran tersebut.

Saat ini telah berkembang media-media yang lebih menarik dan mudah dioperasikan. Kini media presentasi bisa dibuat secara online tanpa harus membeli software seperti Haiku Deck, Slide share, Prezi, Tiki-Toki, Slidedog, Slidrocket, *Powtoon* dan Google Docs (Pangestu & Wafa, 2018). Software online ini termasuk jenis multimedia interaktif yang dapat digunakan guru dalam memberikan presentasi yang menarik saat pembelajaran agar siswa termotivasi dalam menerima pembelajaran. Materi pelajaran yang dibuat visualisasi ke dalam bentuk gambar animasi akan lebih bermakna dan menarik, lebih mudah diterima, dipahami, dan lebih dapat memotivasi siswa didik (Sukiyasa & Sukoco, 2013). Pada penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan, penulis tertarik untuk melakukan pengembangan multimedia interaktif *Powtoon*.

Hasil-hasil penelitian sebelumnya mengenai pengembangan aplikasi video animasi interaktif "*powtoon*" dalam meningkatkan pemahaman siswa oleh (Laili dkk., 2022) dengan judul penelitian

—Pengaruh Penggunaan Media Interaktif *Powtoon* disertai LKPD terhadap Hasil Belajar Siswa SMP menyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media interaktif *powtoon* disertai LKPD terhadap hasil belajar siswa SMP. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Azhar, t.t.) dengan judul —Pengaruh Media *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Dan Budi Pekerti Kelas VII Smpi Al-Anshor Cibinong menyatakan bahwa Dari adanya peningkatan hasil belajar maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif *powtoon* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Sulaiman & Rahmayani, 2023) dengan judul —Pengaruh Media *Powtoon* Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII menyatakan bahwa pengaruh media *Powtoon* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, terdapat pengaruh yang baik dan signifikan media *Powtoon* terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 2 Bukittinggi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan demikian dapat diartikan bahwa peran media dalam proses pembelajaran juga mempengaruhi pemahaman siswa sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan media belajar yang bervariasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Melalui penelitian ini diupayakan salah satu metode untuk mengatasi permasalahan pendidikan tersebut, khususnya metode pengajaran pada mata pelajaran fiqih materi pembagian kadar wajib zakat binatang ternak. Adapun metode yang digunakan adalah penggunaan media animasi menggunakan aplikasi *powtoon* dalam penyampaian konsep pengelolaan zakat pada standar kompetensi menjelaskan ketentuan islam tentang zakat dan mengidentifikasi pengelolaan zakat. Adapun rumusan masalah penelitian adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif *powtoon* dalam meningkatkan pemahaman pembagian kadar wajib zakat binatang ternak mata pelajaran fiqih siswa kelas X SMA Takhasus Al-Qur'an Wonosobo dan apakah ada pengaruh penggunaan aplikasi video animasi interaktif "*powtoon*" dalam meningkatkan pemahaman pembagian kadar wajib zakat binatang ternak mata pelajaran fiqih kelas X SMA Takhasus Al-Qur'an Wonosobo. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif *powtoon* meningkatkan pemahaman pembagian kadar wajib zakat binatang ternak dalam mata pelajaran fiqih siswa kelas X SMA Takhasus Al-Qur'an Wonosobo serta untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi video animasi interaktif "*powtoon*" dalam meningkatkan pemahaman pembagian kadar wajib zakat binatang ternak dalam mata pelajaran fiqih X SMA Takhasus Al-Qur'an Wonosobo.

METODE PENELITIAN

Artikel ini merupakan hasil dari jenis penelitian dan pengembangan (research and development) yang mengacu pada R & D Cycle Borg and Gall dan diselaraskan dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan (Sukmadinata, 2006). Alur penelitian dimulai dengan pertama, studi pendahuluan untuk memperoleh informasi awal berkaitan dengan proses pembelajaran mata pelajaran Fiqih. Kedua, tahapan pengembangan produk diawali dengan menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa, merumuskan kompetensi dan indikator hasil belajar, merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya kompetensi, mengembangkan alat pengukur keberhasilan, menulis naskah media, mengadakan tes dan revisi. Ketiga, tahapan uji coba produk dilakukan dengan mengimplementasikan media pembelajaran yang telah dibuat dan dinyatakan valid oleh para ahli pada proses pembelajaran mata pelajaran Fiqih.

Penelitian dilaksanakan di SMA Takhasus Al-Qur'an Wonosobo pada siswa kelas 10 materi zakat dan hikmahnya bagian kadar wajib zakat binatang ternak semester genap tahun ajaran 2022/2023. Pemilihan sampel memakai metode *purposive sampling area* yakni penetapan sampel yang didasarkan pada kriteria khusus terhadap objek yang diharapkan peneliti (Marginingsih, 2017).

Dua kelompok yang menjadi responden dalam penelitian ini adalah kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelompok yang menggunakan metode ceramah dianggap berada di kelas kontrol, sedangkan kelas eksperimen yang menggunakan media *powtoon*. Dalam penelitian ini, dua kelas— XA dengan 32 siswa dan XB. dengan 32 siswa, masing-masing dipilih sebagai kelompok kontrol dan eksperimen.

Desain penelitian *quasi eksperimen* ialah peneliti tidak melaksanakan pengacakan dalam penetapan subjek kelompok penelitian. Peneliti menggunakan dua kelas sebagai sampel serta rancangan desain yang digunakan ialah *posst-test only control design* yang mana *post- test* diadakan setelah dilakukan pembelajaran guna mengetahui pengaruh dari pemberian perlakuan (Yusuf, 2016).

Guna memenuhi tujuan yang akan dicapai, maka diperlukan tahapan yang perlu dilaksanakan. Untuk lebih jelas tahapan penelitian dapat dilihat sebagai berikut:

Mempersiapkan media pembelajaran berupa media interaktif *powtoon* dan juga membuat instrumen pembelajaran. Memutuskan daerah penelitian menggunakan metode *purposive sampling area*. Menetapkan populasi. Memilih sampel penelitian. Melaksanakan pembelajaran. Melakukan observasi oleh observer. Melakukan *post-test*. Mengumpulkan data. Menganalisis data. Merancang hasil dan melakukan pembahasan data. Menyimpulkan hasil dari penelitian (Laili dkk., 2022).

Teknik pengumpulan data menggunakan tes soal pilihan ganda berisikan 10 soal dan. Selain itu, observasi berupa lembaran yang diberikan kepada observer guna melakukan pengamatan selama proses pembelajaran, dokumentasi terkait foto kegiatan saat penelitian berlangsung, serta wawancara terhadap guru PAI di sekolah tersebut mengenai kegiatan pembelajaran, metode, model dan media yang biasa digunakan selama pembelajaran.

Teknik analisis data menggunakan pengukuran hasil belajar khususnya pada ranah kognitif atau pengetahuan (Nurbudiyani, 2013). Setelah didapatkan hasilnya maka selanjutnya dikategorikan pada persentase ketuntasan sesuai dengan pedoman K13 yang telah disesuaikan dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada sekolah tersebut yaitu 70.

Selanjutnya data hasil post-test yang telah didapat akan dianalisis memakai uji *independent sample t-test* guna diketahuinya pembelajaran setelah menggunakan media interaktif *powtoon* memiliki pengaruh atau tidaknya terhadap hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap pertama untuk mengembangkan sebuah prosuk media pembelajaran adalah mengetahui kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran dari mata pelajaran Fiqih kelas X seperti dalam gambar berikut:

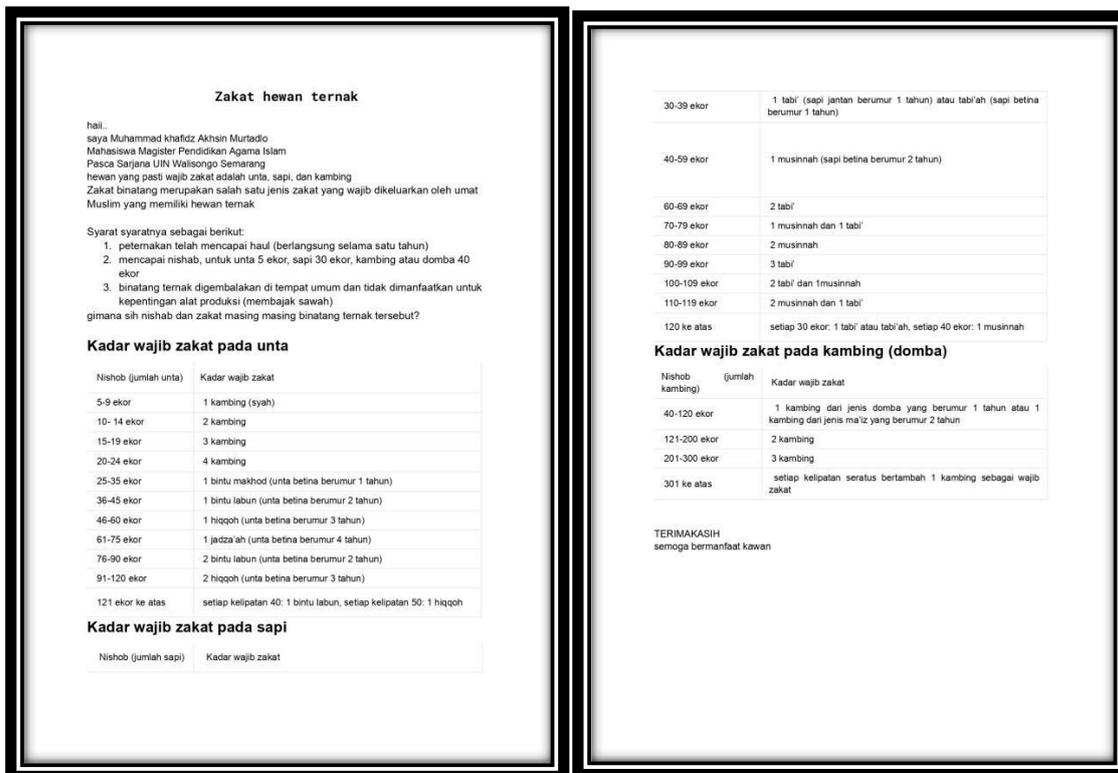
KOMPETENSI DASAR (KD)
3.1. Menjelaskan ketentuan Islam tentang zakat dan hikmahnya
3.2. Mengidentifikasi undang-undang pengelolaan zakat
4.3 Menunjukkan contoh penerapan ketentuan zakat
4.4 Menunjukkan cara pelaksanaan zakat sesuai dengan ketentuan perundang-undangan

TUJUAN PEMBELAJARAN
1. Melalui tanya jawab siswa dapat menjelaskan ketentuan zakat dalam Islam dengan benar
2. Melalui diskusi siswa dapat menjelaskan macam-macam zakat dengan benar
3. Melalui penelaahan siswa dapat memberikan contoh penerapan zakat sesuai dengan undang-undang dengan benar
4. Melalui latihan siswa dapat mempraktikkan penghitungan zakat

Gambar 1. KD dan Tujuan Pembelajaran Mata Pelajaran Fiqih Kelas X bab Zakat

3461 *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Powtoon dalam Meningkatkan Pemahaman Pembagian Kadar Wajib Zakat Binatang Ternak Mata Pelajaran Fiqih Siswa Kelas X – Muhammad Khafidz Akhsin Murtdlo, Muhammad Khasib Amin Murtdlo, Raharjo, Ibnu Hajar*
 DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.5353>

Kemudian merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya kompetensi, dengan membuat naskah produk media digital seperti pada gambar berikut :



Gambar 2. Naskah Produk Media Digital Powtoon Materi Kadar Pembagian Zakat Binatang Ternak

Kemudian membuat produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dengan tampilan sebagai berikut:



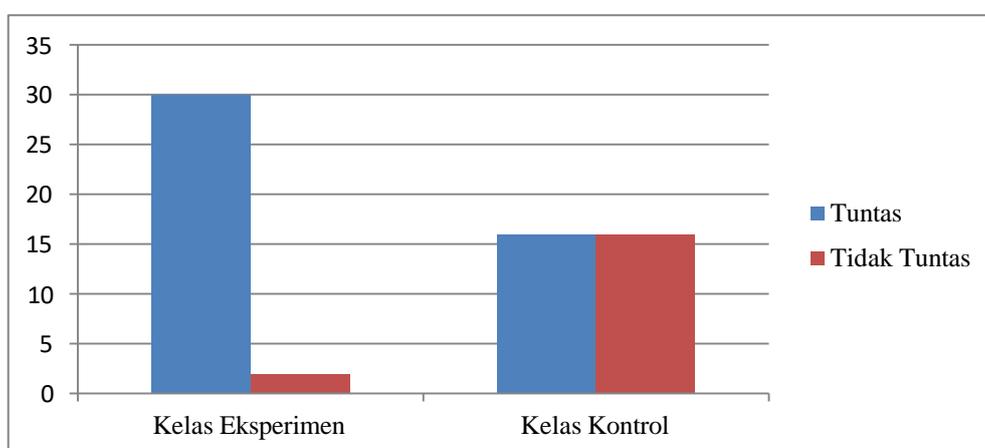
Untuk full videonya dapat dilihat pada link :

https://drive.google.com/file/d/16SbtnQOdbtviG4dPkO76-YWXyMzbASRh/view?usp=drive_link

Gambar 3. Tampilan Produk Media Digital Powtoon Materi Kadar Pembagian Zakat Binatang Ternak

Tahapan selanjutnya yaitu tahap uji coba produk dilakukan dengan mengimplementasikan media pembelajaran yang telah dibuat dan dinyatakan valid oleh para ahli pada proses pembelajaran mata pelajaran Fiqih kelas X SMA Takhasus Al-Qur'an Wonosobo.

Populasi penelitian ini ialah semua kelas X yang berjumlah 10 kelas. Selanjutnya ialah penentuan sampel memakai metode *puspositive sampling area*, yang mana penentuan sampel didasarkan pada kriteria khusus, yakni sampel harus homogen serta mendapat rekomendasi dari guru. Didapatkan dua kelas yakni XA sebagai kelas eksperimen dan XB sebagai kelas kontrol yang diuji homogenitas dan mendapatkan nilai signifikansinya sebesar $0,066 > 0,05$ yang berarti kedua kelas tersebut bersifat sama atau homogen. Setelah dilaksanakan pembelajaran dan diberikan *post-test* pada kedua kelas, didapatkan hasil bahwa persentase ketuntasan kelas eksperimen lebih banyak dibandingkan kelas kontrol. Persentase ketuntasan hasil belajar dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Hasil Persentase Ketuntasan Tiap Kelas

Apabila dijabarkan dapat dikatakan bahwa sumbu X ialah kelas, sedangkan sumbu Y ialah banyaknya siswa yang tuntas dan tidak tuntas. Setelah dilakukan perlakuan terlihat bahwa sebanyak 30 siswa tuntas dan 2 siswa tidak tuntas dan memperoleh nilai rata-rata 85,031 dengan nilai tertingginya 100 dan nilai terendahnya 45 pada kelas eksperimen, sementara pada kelas kontrol 16 siswa tuntas dan 16 siswa tidak tuntas dan mendapat nilai rata-rata 68,313 dengan nilai tertingginya 90 dan nilai terendahnya 40. Hasil belajar (*post-test*) yang didapatkan tertera pada Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Ringkasan *Post-Test* Hasil Belajar

Hasil Belajar	N	Min	Mak	Rata-rata	Varian	Simpang baku	Galat baku
Kelas Eksperimen	32	45	100	85,031	166,031	12,885	2,278
Kelas Kontrol	32	40	90	68,313	173,060	13,155	2,326
Total	64	40	100	76,672	237,843	15,422	1.928

Data tersebut menjelaskan bahwa rata rata nilai hasil post test kelas eksperimen lebih tinggi karena lebih fokus memperhatikan materi yang ditampilkan dalam bentuk video sehingga siswa lebih aktif bertanya maupun menjawab pertanyaan secara langsung, serta media *powtoon* yang lebih menarik akan membuat siswa lebih fokus dan senang menerima pembelajaran. Hal itu dikarenakan banyaknya animasi yang tersedia dalam *powtoon* mampu menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran (Asra & Talib, 2020). Selaras dengan penelitian (CORNELLIA, 2023) yang membuktikan bahwa dengan menggunakan media *powtoon* proses

pembelajaran menjadi tidak membosankan sehingga siswa lebih memperhatikan dan siswa juga aktif pada kegiatan tanya jawab.

Kemudian dari data hasil belajar (post-test) yang diperoleh dilanjutkan dengan uji *independent sample t-test* menggunakan aplikasi W-Stats (Program Aplikasi Statistik Walisongo) dengan hasil data tertera dalam tabel 2 sebagai berikut :

Tabel 2. Uji Independent Sample T-Test

Hasil Belajar	Rerata	Rerata Perbedan	(d.k)	t	t-Kriteria pd Taraf Sign 5 %	Kesimpulan
Kelas Eksperimen	85,031	16,719	62	5,14	1,999	Signifikan
Kelas Kontrol	68,313					

Berdasarkan hasil pada Tabel 2 ditunjukkan bahwa nilai T_{hitung} lebih besar dibanding T_{tabel} yaitu $5,14 > 1,999$ sehingga H_0 (hipotesis nol) ditolak dan H_a (hipotesis alternatif) diterima, sehingga terdapat pengaruh positif dan signifikan media *powtoon* terhadap hasil belajar.

Kemudian besaran proporsi varian pengaruh *powtoon* yang disumbangkan terhadap hasil belajar siswa dapat di hitung dengan persamaan rumus sebagai berikut :

$$R^2 = \frac{t^2 - 1}{t^2 + n_1 + n_2 - 1} = \frac{5,136^2 - 1}{5,136^2 + 32 + 32 - 1} = \frac{25,378}{89,378} = 0,284 = 28,4 \%$$

Dengan hasil penghitungan diatas menyatakan bahwa media aplikasi *powtoon* memberikan sumbangan sebesar 0,284 dalam artian memberikan kontribusi sebesar **28,4 %** terhadap hasil belajar pemahaman pembagian kadar wajib zakat binatang ternak siswa.

Dari data-data diatas dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari nilai rata-rata hasil belajar siswa antara kedua kelas. Dikarenakan nilai yang didapat kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol, maka disimpulkan pembelajaran menggunakan media interaktif *powtoon* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan nilai post-test serta hasil uji statistik yang diperoleh, dapat dikatakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *powtoon* terbukti efisien serta berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Powtoon dikenal sebagai sebuah perangkat lunak yang berbentuk animasi dan dapat diakses secara online melalui website yang dapat membantu penggunaanya dengan mudah dan cepat untuk membuat presentasi atau video dalam bentuk animasi, dan bisa dilakukan dengan memanipulasi objek, memasukkan berbagai gambar, musik, serta rekaman suara dari penggunaanya (Dewi & Handayani, 2021).

Adanya pemanfaatan *powtoon* mampu menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Dikarenakan *powtoon* mendukung proses pembelajaran yang membutuhkan gambaran secara nyata terhadap konsep materi yang bersifat abstrak (Sari & Ganing, 2021). Beragam animasi yang disediakan pada *powtoon* akan menarik perhatian siswa untuk lebih fokus dan memahami pembelajaran. Aplikasi *powtoon* memberikan kebebasan dalam menentukan tema belajar kepada siswa dan materi yang disajikan menggunakan bahasa yang lebih mudah dipahami.

Berdasarkan hasil yang didapatkan setelah penelitian berlangsung terdapat beberapa fakta yang ditemukan. Pengemasan materi dalam bentuk video animasi serta hubungan yang baik antara guru dengan siswa akan mempengaruhi peningkatan hasil belajar. Selain itu antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran juga dapat meningkatkan hasil belajar, dan diketahui bahwa penggunaan media interaktif

powtoon dalam pembelajaran akan mempengaruhi peningkatan hasil belajar.

Dengan penggunaan media interaktif *powtoon* disertai siswa menjadi lebih aktif dalam bertanya, menjawab, dan memecahkan masalah yang ditampilkan di dalam video animasi. Dari hasil belajar siswa (post-test) yang didapatkan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media interaktif *powtoon* mendapat nilai yang jauh lebih tinggi apabila dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan pembelajaran konvensional biasa. Hal tersebut dikarenakan siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran karena adanya penggunaan media yang membuat mereka merasa lebih tertarik, hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Laili dkk., 2022)

Hasil belajar yang didapat kelas eksperimen lebih tinggi karena siswa lebih termotivasi, lebih aktif, serta tertarik mengikuti pembelajaran. Sementara pada kelas kontrol siswa kurang termotivasi, sibuk dengan aktivitasnya masing-masing, serta tidak bersemangat dan hilang fokus saat pembelajaran berlangsung sehingga hasil belajar yang diperoleh tergolong rendah, hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Scolastika dkk., t.t.) yang menyatakan bahwa Media *Powtoon* menjadi salah satu alternative yang digunakan dalam pembelajaran yang dapat memotivasi siswa karena didalamnya terdapat video animasi yang menarik..

KESIMPULAN

Simpulan menyajikan ringkasan dari uraian mengenai hasil dan pembahasan, mengacu pada tujuan penelitian. Berdasarkan hasil penelitian dan validasi ahli dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif *Powtoon* yang dikembangkan dalam penelitian ini layak digunakan dan dimanfaatkan untuk proses pembelajaran mata pelajaran fiqih dalam meningkatkan pemahaman pembagian kadar wajib zakat binatang ternak dalam mata pelajaran fiqih X SMA Takhasus Al-Qur'an Wonosobo. Pada tahap uji coba terhadap kelas eksperimen yang memiliki jumlah ketuntasan lebih banyak apabila dibandingkan dengan kelas kontrol, serta dari hasil analisis data menunjukkan nilai signifikansi yang diperoleh Thitung lebih besar dibanding Ttabel yaitu $5,14 > 1,999$ sehingga H_0 (hipotesis nol) ditolak dan H_a (hipotesis alternatif) diterima, sehingga terdapat pengaruh positif signifikan media *powtoon* terhadap pemahaman pembagian kadar wajib zakat binatang ternak dalam mata pelajaran fiqih siswa kelas X SMA Takhasus Al-Qur'an Wonosobo, dengan memberikan kontribusi sumbangan sebesar **28,4 %**. Dengan demikian dapat diartikan bahwa peran media dalam proses pembelajaran juga mempengaruhi pemahaman siswa sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan media belajar yang bervariasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Asra, A. A., & Talib, J. (2020). Pemanfaatan *Powtoon* Sebagai Media Menulis Dalam Pembelajaran Teks Cerita Sejarah. *Jurnal Education And Development*, 8(4), 242–242.
- Azhar, S. (t.t.). *Pengaruh Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas VII SMPI Al-Anshor Cibinong* [B.S. thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta]. Diambil 6 November 2023, dari <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/61814>
- Badaruddin, A. (2015). *Peningkatan motivasi belajar siswa melalui konseling klasikal*. CV Abe Kreatifindo. <https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=cU1UDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA142&dq=Penggunaan+media+dalam+kegiatan+pendidikan+dapat+meningkatkan+rasa+ingin+tahu+dan+kegembiraan+siswa+untuk+belajar+dan+mungkin+secara+positif+mempengaruhi+kesejahteraan+psikologis+mereka.+Salah+satu+dengan+pemanfaatan+teknologi+informasi+dan+komunikasi+dalam+bidang+pengajaran+agama+Islam+hususnya+pembelajaran+fiqih+agar+lebih+bisa+dipahami+oleh+siswa.&ots=Q8gqVtc6qS&sig=SbIGe6-qiiWD5dpHOJcdip2f6v4>

3465 *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Powtoon dalam Meningkatkan Pemahaman Pembagian Kadar Wajib Zakat Binatang Ternak Mata Pelajaran Fiqih Siswa Kelas X – Muhammad Khafidz Akhsin Murtadlo, Muhammad Khasib Amin Murtadlo, Raharjo, Ibnu Hajar*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.5353>

CORNELLIA, C. A. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS POWTOON DENGAN PENDEKATAN PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR* [PhD Thesis, UNIVERSITAS LAMPUNG]. <http://digilib.unila.ac.id/75824/>

Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi *Powtoon* Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530–2540.

Fitriyani, N. (2019). Pengembangan media pembelajaran audio-visual *powtoon* tentang konsep diri dalam bimbingan kelompok untuk peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 104–114.

Herlinda, H., Fitria, H., & Puspita, Y. (2020). Implementasi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Proses Pembelajaran Kurikulum 2013. *Journal of Education Research*, 1(2), 125–133.

Laili, C. N., Mahardika, I. K., & Ridlo, Z. R. (2022). Pengaruh penggunaan media interaktif *powtoon* disertai lkpd terhadap hasil belajar siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 11(1), 26–32.

Marginingsih, R. (2017). Penilaian kinerja perusahaan dengan menggunakan analisa rasio keuangan pada perusahaan telekomunikasi di Indonesia. *Cakrawala: Jurnal Humaniora Bina Sarana Informatika*, 17(1). <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/khatulistiwa/issue/archive/index.php/cakrawala/article/view/1840>

Nurbudiyani, I. (2013). Pelaksanaan pengukuran ranah kognitif, afektif, dan psikomotor pada mata pelajaran IPS kelas III SD Muhammadiyah Palangkaraya. *Anterior Jurnal*, 13(1), 88–93.

Pai, A. (1997). Pendidikan agama islam. *Jurnal, diakses pada*, 18(10), 2018.

Pangestu, M. D., & Wafa, A. A. (2018). Pengembangan multimedia interaktif *powtoon* pada mata pelajaran ekonomi pokok bahasan kebijakan moneter untuk siswa kelas xi ips di sma negeri 1 singosari. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(1), 71–79.

Sari, S. M., & Ganing, N. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *Powtoon* Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Ekosistem Muatan Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(2), 288–298.

Scolastika, G. E., Barella, Y., Aminuyati, A., Okianna, O., & Atmaja, T. S. (t.t.). EFEKTIVITAS PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWTOON* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPS. *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora*, 13(2), 598–605.

Siregar, Z., & Marpaung, T. B. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Dalam Pembelajaran di Sekolah. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3(1), 61–69.

Sukiyasa, K., & Sukoco, S. (2013). Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa materi sistem kelistrikan otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1). <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpv/article/view/1588>

Sukmadinata, N. S. (2006). *Metode penelitian pendidikan*.

Sulaiman, S., & Rahmayani, M. (2023). Pengaruh Media *Powtoon* dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII. *ISLAMIKA*, 5(1), 57–70.

Suryani, N. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis It. Sejarah Dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, 10 (2), 186–196.

Yusuf, A. M. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif & penelitian gabungan*. Prenada Media. [https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=RnA-DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA2&dq=Yusuf,+A.+++M.++++\(2016\).+Metode+++Penelitian+++Kuantitatif,+Kualitatif+%5C%26++Penelitian++Gabungan.++Prenada++Media.+https://books.google.co.id/books%3Fid%3DRnA-DwAAQBAJ&ots=Jy7nIqTE5e&sig=Q7cUG_P3E1_BlybgYpFlzwpBD6k](https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=RnA-DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA2&dq=Yusuf,+A.+++M.++++(2016).+Metode+++Penelitian+++Kuantitatif,+Kualitatif+%5C%26++Penelitian++Gabungan.++Prenada++Media.+https://books.google.co.id/books%3Fid%3DRnA-DwAAQBAJ&ots=Jy7nIqTE5e&sig=Q7cUG_P3E1_BlybgYpFlzwpBD6k)