

**PENERAPAN MEDIA ANIMASI MELALUI APLIKASI *POWTOON*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**
(Penelitian Eksperimen di Kelas VIII SMP Plus Kaimas, Garut)

Sheilla Assifa, Iman Saifullah, Ja'far Amirudin
sheillaassifa2808@gmail.com, saifullahazka@yahoo.co.id, jafar.amirudin@uniga.ac.id
Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan
Universitas Garut

ARTICLE HISTORY

Received: 01-09-2024

Revised: 15-09-2024

Accepted: 01-10-2024

Abstract

The background to this research is that there is no variation in the media used by teachers when learning and the lack of students' ability to achieve Minimum Completeness Criteria (KKM) scores in Islamic Religious Education subjects. This is influenced by learning activities where in delivering material teachers tend to use conventional methods (lectures), so that only the teacher is the dominant one in explaining the material from start to finish even though there is very little interaction with students. Apart from that, it can be seen that students are often sleepy and lack enthusiasm in participating in the learning process. Therefore, researchers were inspired to conduct research at this school. This research aims to apply animation media through the Powtoon application to improve student learning outcomes in Islamic Religious Education subjects, especially in class VIII SMP Plus Kaimas, Garut. In general, this research was carried out using quantitative experimental design methods, Pre-Experimental Designs with the One Group Pretest-Posttest Design method. This research was conducted in class VIII, totaling 20 students to serve as research samples. The instrument used in this research is a written test (Multiple Choice) which is divided into pretest and posttest to determine student learning outcomes in Islamic Religious Education subjects. Based on the calculation results, it was concluded that the average pretest score was 57, while the average posttest score was 77. The results of hypothesis testing obtained *Thitung* of 20.34 and *Ttabel* of 2.71 with a significance level of 1%. If ? Thus, there was an increase of 0.46, which is included in the medium criteria, by implementing animation media through the Powtoon application to improve student learning outcomes in Islamic Religious Education subjects in class VIII SMP Plus Kaimas.

Key words: *Media Animation, Powtoon, Results, Student Learning Results.*

Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah karena belum adanya variasi media yang digunakan guru ketika pembelajaran dan kurangnya kemampuan siswa dalam mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal tersebut yaitu dipengaruhi oleh kegiatan pembelajaran yang mana dalam menyampaikan materi guru cenderung menggunakan metode konvensional (ceramah), sehingga hanya guru saja yang lebih dominan menerangkan materi dari awal sampai akhir walaupun ada interaksi dengan peserta didik namun itu sangat kecil sekali. Selain itu, terlihat peserta didik sering mengantuk dan kurang semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Maka dari itu peneliti tergugah untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan

media animasi melalui aplikasi *Powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya di kelas VIII SMP Plus Kaimas, Garut. Secara umum penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif eksperimen desain *Pre-Experimental Designs* dengan metode *One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini dilakukan di kelas VIII yang berjumlah 20 siswa untuk dijadikan sebagai sampel penelitian. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini merupakan tes tulis (Pilihan Ganda) yang terbagi menjadi *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh kesimpulan bahwa nilai rata-rata *pretest* adalah 57, sedangkan nilai rata-rata *posttest* adalah 77. Adapun hasil pengujian hipotesis diperoleh *Thitung* sebesar 20,34 dan *Ttabel* sebesar 2,71 dengan taraf signifikansi 1%. Jika $Thitung = 20,34 < Ttabel = 2,71$ terletak di daerah penerimaan H_a , sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Dengan demikian, terdapat peningkatan sebesar 0,46 yang mana termasuk kriteria sedang dengan menerapkan media animasi melalui aplikasi *Powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMP Plus Kaimas.

Kata kunci: Media Animasi, *Powtoon*, Hasil Belajar Siswa.

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangatlah penting, yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan baik dalam lingkungan keluarga, masyarakat dan juga negara. Pendidikan sangatlah penting bagi suatu negara baik itu di negara maju maupun negara berkembang, karena pada hakikatnya dengan pendidikan suatu negara akan bersaing di dalamnya baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik. Tak jarang dari sebagian besar negara yang ada di dunia ini menjadikan pendidikan sebagai prioritas utama dalam pembangunannya sebab pendidikan adalah salah satu tolak ukur dari kemajuan suatu bangsa.

Pendidikan bisa diartikan sebagai suatu usaha atau kegiatan yang dilakukan secara berproses dengan melalui tahapan dan tingkatan yang memiliki tujuan secara bertahap dan bertingkat pula. McLeod mengemukakan bahwa pendidikan atau *education* berarti perbuatan atau proses perbuatan untuk memperoleh pengetahuan (Syah, 2020). Sedangkan menurut Marimba pendidikan adalah suatu bimbingan atau pimpinan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani peserta didik menuju kepribadian yang utama. Dalam definisi tersebut mencakup proses, subjek, objek dan tujuan dari pendidikan (Ijudin & Munawaroh, 2018). Karena itu, melalui pendidikan seseorang akan menjadi lebih berkembang dan memiliki kualitas hidup yang tinggi, serta memiliki kepribadian, kecerdasan dan keterampilan. Pendidikan yang bermutu perlu melibatkan suatu usaha dan proses yang baik untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Pendidikan Agama Islam sebagai program yang dilakukan secara terencana untuk menyiapkan peserta didik agar bisa mengenal, memahami, menghayati dan mengimani ajaran agama Islam serta mengikuti tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dengan kerukunan antar umat beragama hingga terwujudnya kesatuan dan persatuan bangsa. Menurut Zakiah Daradjat, Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar kelak setelah selesai pendidikannya dapat memahami dan mengamalkan ajaran agama Islam serta menjadikannya sebagai pandangan hidup (Daradjat, 2018).

Kegiatan pembelajaran adalah interaksi yang terjadi di lingkungan pembelajaran antara siswa dan guru. Belajar adalah perjalanan mencari pengalaman yang membutuhkan proses. Proses

belajar terjadi pada setiap individu sepanjang hidupnya, dimana siklus ini terjadi secara sengaja atau tidak disadari, berawal dari peristiwa-peristiwa yang dialami oleh setiap orang yang membuat individu tersebut mengalami beberapa pertemuan yang nantinya akan diceritakan kepada orang lain (Satrianawati, 2018). Yang mana seiring dengan perkembangan zaman, kemajuan inovasi dan data telah dirasakan secara luar biasa memberikan keuntungan yang luar biasa bagi keberadaan manusia khususnya dalam bidang pendidikan. Oleh karena itu, keberadaan media pada pembelajaran sangatlah diperlukan. Menurut Daryanto media mempunyai kegunaan antara lain untuk memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra untuk menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar, dan dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Daryanto, 2016).

Bastian dalam Hamdan mengemukakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerimanya (Batubara, 2020). Media pembelajaran merupakan alat bantu pendidik dalam mengajar yang mana terdiri dari model, benda, gambar dan alat bantu lainnya, yang bisa memberi pengalaman nyata, memberi motivasi, dan meningkatkan daya serap dan daya ingat siswa. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan teknologi elektronik sangat efektif dalam menyampaikan, mendukung, meningkatkan penilaian. Media dipilih untuk memenuhi kebutuhan, membuat penjelasan lebih jelas dan menarik bagi penerima pesan, yaitu siswa (Pakpahan & Bertua, 2021). Saat ini sudah banyak sekali media berbasis teknologi informasi yang sangat canggih dan menarik apabila dijadikan media pembelajaran. Salah satu solusi media pembelajaran yang dapat digunakan merupakan media berbasis video animasi yaitu aplikasi *Powtoon*, yaitu merupakan salah satu aplikasi web dengan berbasis IT yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran dimana di dalamnya terdapat fitur-fitur yang menarik, seperti fitur untuk membuat presentasi, video animasi yang bisa digunakan dengan mudah dan juga menarik (Ernalinda, 2018). Pemilihan media pembelajaran yang tepat dan penggunaan media yang disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan dapat berdampak pada hasil belajar. Perubahan tingkah laku yang dihasilkan oleh pengalaman disebut sebagai hasil belajar, menurut Sudjana. Perubahan tingkah laku ini digambarkan sebagai kemampuan peserta didik setelah praktik pembelajaran (Sudjana, 2019).

Berdasar hasil observasi awal yang dilakukan di SMP Plus Kaimas pada tanggal 21 Oktober 2022 pada guru mata pelajaran PAI yang bersangkutan, Bapak Aditia Wangsa Dipraja, S.Pd.I. beliau menuturkan bahwa pada mata pelajaran PAI di sekolah ini belum menerapkan atau menggunakan media video animasi untuk bahan pembelajaran di kelas, jadi ketika pembelajaran belum menggunakan media yang bervariasi, hanya sering memakai papan tulis dan siswa mencatatnya di buku catatan, karena adanya keterbatasan sarana prasarana untuk menerapkan media pembelajaran yang bervariasi. Selain itu, selama proses pembelajaran penyampaian materi ajar cenderung menggunakan metode konvensional misalnya ceramah, dan pada umumnya hanya guru yang lebih dominan menjelaskan materi dari awal sampai akhir, meski ada interaksi dengan siswa namun itu sangat kecil sekali, terlihat bahwa siswa sering mengantuk, berbicara dengan teman sebangkunya, dan tidak terlalu tekun belajar. Dengan demikian, tentu saja akan cukup berdampak pada pemahaman siswa. Ini akan berdampak pada hasil belajar.

Sehubungan dengan masalah tersebut di atas, untuk mengatasinya, guru harus berkolaborasi ketika sedang belajar dan berkembang untuk mengidentifikasi penemuan-penemuan yang menonjol pada mereka. Penggunaan media yang tepat dan dapat memotivasi siswa saat mempelajari materi PAI adalah salah satu caranya. Mengenai peraga yang dapat digunakan yaitu media aplikasi *Powtoon*, media ini dapat diperlihatkan kepada siswa saat KBM untuk membantu mereka lebih paham materi yang diajarkan. memberikan berbagai highlight dan meningkatkan daya tarik film pendidikan. Menurut Sari dan Manurung aplikasi *Powtoon*

merupakan media pembelajaran animasi yang didalamnya memiliki beragam fitur diantaranya karakter, suara, gambar, video dan juga terdapat teks (Sari & Manurung, 2021). Video yang digunakan adalah film ilustratif asli, dapat dilihat secara nyata dengan gambar bergerak disertai suara dan materi tertulis yang singkat, padat dan jelas.

Melalui media animasi *Powtoon*, diyakini akan memudahkan para pengajar untuk membuat materi tayangan menjadi sangat menarik dan juga imajinatif.. Salah satu keunggulan dari media animasi *Powtoon* ini adalah mencakup berbagai highlight dan membuat film pendidikan tampil lebih menghibur, karena beberapa kelebihan aplikasi *Powtoon* ini selain penggunaannya praktis, mudah diakses dengan website www.powtoon.com tanpa harus mendownload aplikasi dan terdapat banyak pilihan *template background* sehingga dalam lembar kerja hanya perlu menyisipkan gambar, teks, audio dan video yang ingin dijadikan materi ajar (Fitriyani, 2019). Selain itu, dengan memanfaatkan *Powtoon* dapat mengatasi penggunaan media secara tepat dan bervariasi untuk mengatasi sifat pasif dari siswa, mendorong kegairahan belajar dan memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan (Deliviana, 2017). Menurut Dewi, media pembelajaran animasi dengan menggunakan aplikasi *Powtoon* terdiri dari beberapa indikator diantaranya yaitu interaktif, mencakup segala aspek indra pendengar, praktis, kolaboratif, variatif, dapat memberikan feedback dan memotivasi (Fadhila, Dewi, & Muslim, 2022).

2. Metode

Dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan melakukan penelitian eksperimen untuk mengetahui pengaruh variabel independen (treatment/ perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan. Adapun desain pada penelitian ini menggunakan *Pre-Experimental Designs* dengan metode *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Plus Kaimas yang berjumlah 20 siswa dengan teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling jenuh*, dimana menurut Sugiyono yaitu teknik penentuan sampel apabila seluruh anggota populasi dijadikan sampel, hal ini dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, yaitu kurang dari 30 orang atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil (Sugiyono, 2019).

3. Hasil dan Pembahasan

Penerapan media animasi melalui aplikasi *Powtoon* yang mana *Powtoon* adalah *web apps online* yang dipergunakan untuk persentasi maupun video animasi kartun secara sederhana. *Powtoon* mempunyai keunggulan dalam fitur animasi contohnya animasi tulis tangan, kartun, efek transisi yang lebih hidup, serta mudahnya penggunaan *timeline* (Astika, Anggoro, & Andriani, 2019). Penelitian ini dilaksanakan di Kelas VIII SMP Plus Kaimas yang berjumlah 20 siswa. Tindakan pertama dalam penelitian yakni observasi yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah guru telah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah yang telah direncanakan, sedangkan untuk observasi kepada siswa bertujuan untuk mengamati kegiatan siswa apakah sesuai dengan indikator yang telah direncanakan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan melalui pengamatan kepada guru menunjukkan hasil sebesar 78,5% yang dapat dikategorikan baik. Sementara dari hasil observasi kegiatan siswa diperoleh hasil 78,3% yang dapat dikategorikan bahwa kegiatan pembelajaran dengan media animasi melalui aplikasi *Powtoon* di kelas berjalan dengan baik. Jadi berdasarkan hasil observasi dari keduanya, dapat

disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media animasi melalui aplikasi *Powtoon* di kelas VIII SMP Plus Kaimas berjalan dengan baik.

Dalam pelaksanaan penelitian di kelas VIII, sebelumnya kelas tersebut diberikan materi PAI dengan tidak menggunakan media animasi melalui aplikasi *Powtoon* pada saat *pretest* untuk mengetahui kemampuan kegiatan awal siswa mengenai materi pelajaran PAI. Adapun rekapitulasi hasil *pretest* didapatkan hasil nilai rata-rata 57 dari total siswa kelas VIII yang berjumlah 20 siswa. Sedangkan setelah melaksanakan *pretest* dan sudah mendapatkan hasilnya, peneliti menyampaikan materi PAI di kelas VIII dengan menerapkan media animasi melalui aplikasi *Powtoon*. Setelah menerima perlakuan, selanjutnya siswa diberikan *posttest* dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh dari penerapan media animasi melalui aplikasi *Powtoon* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI, dan hasil nilai rata-rata *posttest* didapatkan 77, yang mana berarti terjadinya peningkatan dari sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

2.1 Pengujian Data

2.1.1 Uji Validitas

Berdasarkan uji validitas, dari seluruh 30 butir soal yang termasuk kategori baik berjumlah 8 butir soal, kategori cukup berjumlah 6 butir soal, kategori jelek berjumlah 6 butir soal, dan yang termasuk kategori jelek sekali berjumlah 10 butir soal.

2.1.2 Uji Reliabilitas Instrumen Tes

Tahapan berikutnya yaitu menentukan perangkat instrumen apabila reliabel, yakni instrumen tersebut dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Berikut ini hasil uji reliabilitas instrumen tes:

Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitas Butir Soal

Jumlah Soal	Varian Item	Varian Total	Nilai Koefisien	Keputusan
20	3,278	6,352	0,51	Sedang/ Cukup

Sumber: Hasil Pengolahan Data 2023

Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen tes di atas, diperoleh nilai koefisien sebesar 0,51 yang berarti sedang atau cukup.

3 Analisis Data Hasil Pretest dan Posttest

Analisis data *pretest* dilakukan untuk menguji kemampuan awal siswa terhadap hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan dengan menerapkan media animasi melalui aplikasi *Powtoon* terhadap siswa kelas VIII yang berjumlah 20 siswa. sedangkan data *posttest* yakni data hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan dengan menerapkan media animasi melalui aplikasi *Powtoon* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap siswa kelas VIII yang berjumlah 20 siswa.

2.2.1 Nilai Rata-rata dan Simpangan Baku

Tabel 2. Hasil Data Nilai Rata-rata dan Simpangan Baku

Jenis Tes	Jumlah Siswa	Rata-rata	Simpangan Baku
Pretest	20	57	10
Posttest	20	77	9

Sumber: Hasil Pengolahan Data 2023

Berdasarkan tabel di atas, nilai rata-rata pretest lebih rendah dibandingkan dengan nilai rata-rata posttest. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan media animasi melalui aplikasi *Powtoon* lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan metode ceramah saja.

2.2.2 Uji Normalitas

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Jenis Tes	X hitung	X table	Keterangan
Pretest	5,88	7,81	Normal
Posttest	6,88	7,81	Normal

Sumber: Hasil Pengolahan Data 2023

Berdasarkan tabel hasil pengolahan di atas, nilai X^2 tabel pada taraf signifikan 1% adalah sebesar 7,81. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas X^2 hitung < X^2 tabel = normal, nilai X^2 hitung pada hasil pretest adalah sebesar 5,88. Hal tersebut menunjukkan bahwa data hasil pretest berdistribusi normal. Begitupun dengan nilai X^2 hitung pada hasil posttest yaitu sebesar 6,88 menunjukkan data posttest berdistribusi normal.

2.2.3 Uji Homogenitas

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Jenis Tes	Simp. Baku	Varians	F_{hitung}	F_{tabel}
Pretest	10	93	1	3,03
Posttest	9	85		

Sumber: Hasil Pengolahan Data 2023

Berdasarkan hasil pengolahan data di atas, menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas adalah homogen. Keputusan ini diperoleh dari pengolahan data yang menunjukkan hasil F hitung < F tabel, dimana F hitung = 1 < F tabel = 3,03.

2.2.4 Uji Hipotesis

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

Tes	N	N (n1+n2)	T_{hitung}	T_{tabel}	Kesimpulan
Pretest	20	40	20,34	2,71	Hasil posttest lebih baik dibandingkan hasil pretest
Posttest	20				

Sumber: Hasil Pengolahan Data 2023

Dari hasil perhitungan di atas, diperoleh hasil T hitung sebesar 20,34 dan T tabel sebesar 2,71 dengan $db = 38$, $\alpha = 0,01$. Maka T hitung = 20,34 > T tabel = 2,71 yang artinya terletak di daerah penerimaan H_a , sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadinya peningkatan secara signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hal tersebut berarti bahwa penerapan media animasi melalui aplikasi *Powtoon* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah saja.

Berdasarkan hasil perhitungan, untuk rata-rata nilai *pretest* adalah 57, sedangkan untuk rata-rata nilai *posttest* adalah 77. Pada hasil pretest, >50% siswa mendapatkan nilai di bawah KKM, sedangkan hasil *posttest* menunjukkan 80% siswa mencapai nilai di atas KKM. Selanjutnya, untuk mengetahui besarnya nilai peningkatan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) pembelajaran dilakukan, hasil dari uji peningkatan atau *gain* ternormalisasi adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Peningkatan (Gain) Pretest dan Posttest

Nilai Rata-rata	
Pretest	57
Posttest	77

Gain	Kategori
0,46	Sedang

Sumber: Hasil Pengolahan Data 2023

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai penerapan media animasi melalui aplikasi Powtoon untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMP Plus Kaimas, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan media animasi melalui aplikasi Powtoon pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMP Plus Kaimas menunjukkan suatu hasil yang baik. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil observasi di kelas VIII sebesar 78,5%.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam mendapatkan nilai rata-rata hasil pretest hanya sebesar 57. Sedangkan perolehan nilai rata-rata skor hasil posttest lebih tinggi, yaitu 77. Jadi dapat dikatakan hasil penelitian ini menjawab rumusan masalah yang melatarbelakangi perlunya penelitian ini dilakukan.
3. Adanya perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah melakukan penerapan media animasi melalui aplikasi Powtoon pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas VIII SMP Plus Kaimas. Hal ini dapat dilihat dari analisis hasil belajar menggunakan rumus uji t yang mana $T_{hitung} = 20,34 > T_{tabel} = 2,71$. Dari hasil hipotesis tersebut, $T_{hitung} > T_{tabel}$ sehingga hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak, dan diperoleh hasil uji Gain sebesar 0,46 yang dikategorikan sedang.

Daftar Pustaka

- Astika, R. Y., Anggoro, B. S., & Andriani, S. (2019). Pengembangan Video Media Pembelajaran Matematika Dengan Bantuan Powtoon. *JP3M: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika* 2.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Jawa Tengah: Fatawa Publishing.
- Daradjat, Z. (2018). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran: Manfaatnya. *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis Ke-56 Universitas Negeri Makassar*, (pp. 3-4).
- Eernalinda, D. (2018). Powtoon: Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi sebagai Upaya dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menarik dan Kreatif. *Jurnal Logat*, 5(2).

- Fadhila, N., Dewi, M. S., & Muslim, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Animasi Powtoon Materi Dakwah Rasulullah di Makkah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 7 No. 7.
- 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), 107.
- Ijudin, & Munawaroh, N. (2018). *Ilmu Pendidikan Islam*. Bandung: Manggu Makmur Tanjung Lestari.
- Krismawanti. (2019). *Mendidik Anak Di Era Digital*. Bandung: Sarana Ilmu Pustaka.
- Nata, A. (2017). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Pakpahan, & Bertua, N. F. (2021). The Effectiveness of Achieve Student Competency Between Learning Using Video-Based Media and Power Points in Environmental Science Courses. *International Online Journal of Education and Teaching (IOJET)*, 9, 606.
- Rahmayanti, L. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. *JPGSD, Volume 06 No 04*.
- Rusmansyah, D., & Zukhrufah. (2019). *Media Pembelajaran Aktif Anak*. Bandung: CV. Teman Belajar.
- Sari, I. Y., & Manurung, A. S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Powtoon Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas III SDN Gudang Tigaraksa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(3), 7.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sudjana, N. (2019). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syah, M. (2020). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.