

**POW-VID (POWTOON VIDEO ANIMASI) UNTUK MATA
PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI SEKOLAH MA AL-IHSAN KALIJARING**

Dista Fitriana^{1*}, Hidayatur Rohmah², Ulfa Wulan Agustina³, Hanifa⁴

¹ Pendidikan Agama Islam, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

² Pendidikan Agama Islam, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

³ Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

⁴ Madrasah Ibtidaiyah Madani

realdista12@gmail.com¹, hidayaturrohmah@unwaha.ac.id²

ulfa.wulanagustina@unwaha.ac.id³, hanifanawir@gmail.com⁴

Abstract

This research aims to determine the feasibility of powtoon-based animated video learning media on the subjects of aqidah, morals, material on adab and the virtue of filial piety to parents and teachers at MA AL-IHSAN Kalijaring. It is hoped that the use of Powtoon can increase students' interest and understanding of the material being taught. This research uses Research and Development (R&D) research with the ADDIE development model which consists of analysis, design, development, implementation and assessment stages. The subjects of this research were class X IPS I students. The data collection instrument was an assessment questionnaire from media experts, material experts, and also from student responses. Based on the results of the feasibility test from media experts, a score of 79% was used in the "Good" category. The results of the feasibility test from material experts obtained a score of 79% with the "Good" category used. Meanwhile, the results of student responses received a score of 82% with the "Very Good" category used. From these results it can be concluded that it is hoped that this Powtoon-based learning video can be an alternative in learning moral beliefs in order to make the learning process more interactive, interesting and fun.

Keywords : Learning videos, powtoon, moral beliefs

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis powtoon pada mata pelajaran akidah akhlak materi adab dan keutamaan berbakti kepada orangtua dan guru di MA AL-IHSAN Kalijaring. Penggunaan powtoon diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan penilaian. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas X IPS I. Instrumen pengumpulan data ini berupa angket penilain dari ahli media, ahli materi, dan juga dari respon siswa. Berdasarkan hasil uji kelayakan dari ahli media, mendapatkan skor sebanyak 79% dengan kategori "Baik" digunakan. Hasil uji kelayakan dari ahli materi, mendapatkan skor sebanyak 79% dengan

kategori “Baik” digunakan. Sedangkan hasil respon siswa mendapatkan skor sebanyak 82% dengan kategori “Sangat Baik” digunakan. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbasis powtoon ini diharapkan dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran akidah akhlak agar membuat proses belajar lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan.
Kata Kunci : Video Pembelajaran, Powtoon, Akidah Akhlak

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan, manusia memerlukan pendidikan untuk masa depan. Pendidikan adalah proses memperoleh ilmu pengetahuan untuk mengembangkan keterampilan, kecerdasan, spiritual keagamaan, serta akhlak yang mulia. Proses pendidikan dimulai dari dalam kandungan hingga alam kubur. Pentingnya akidah akhlak sebagai suatu proses pengembangan dalam diri siswa untuk mewujudkan manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah serta berakhlak mulia. Akidah akhlak memiliki peranan penting untuk mendidik siswa¹.

Pesatnya perkembangan teknologi tidak bisa dipungkiri. Teknologi digunakan hampir di semua aspek kehidupan. Dalam bidang pendidikan, teknologi dapat dijadikan sebagai alat yang mempermudah proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis teknologi mampu menarik minat siswa karena seringkali metode ini lebih menyenangkan². Namun, terkadang kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi masih belum menguasai sehingga cenderung menggunakan metode pembelajaran yang terkesan monoton dan tidak variatif.

Proses pembelajaran akidah akhlak di sekolah MA Al-Ihsan Kalijaring masih mengandalkan metode pembelajaran konvensional. Dalam kegiatan belajar mengajar, media yang digunakan berupa buku atau LKS. Hal ini sesuai dengan penjelasan Bapak Muhammad Ismail, S.H.I selaku guru mata pelajaran akidah akhlak saat melakukan wawancara. Beliau menyatakan bahwa media pembelajaran akidah akhlak sebelumnya masih belum menggunakan media pembelajaran seperti video dan lainnya, namun setelah ada kurikulum merdeka baru menerapkan media dalam pembelajaran seperti video. Selain wawancara dengan guru mata pelajaran akidah akhlak, peneliti juga melakukan wawancara singkat dengan salah satu siswa dan juga staf sekolah yang menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran akidah akhlak masih menggunakan media berupa buku atau LKS, karena guru tersebut jarang menggunakan media

¹ Nur Sahrianti, “Perspektif Guru Pai Terhadap Pentingnya Pembelajaran Akidah Akhlak (Studi Pada SD Negeri 14 Parepare),” *Jurnal Al-Qayyimah* 6, no. 1 (2023): 38–51, <https://doi.org/10.30863/aqym.v5i2.2398>.

² Misna Riyanti and Nida Jarmita, “Pengembangan Media Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Materi Unsur-Unsur Bangun Datar,” *Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar* 13, no. 01 (2021): 73–88, <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/4698>.

dalam pembelajaran. Dengan demikian, peneliti merancang sebuah media pembelajaran yang berbasis video animasi guna meningkatkan daya tarik siswa.

Salah satu media pembelajaran animasi berbasis teknologi yang dapat digunakan adalah powtoon. Powtoon merupakan aplikasi web berbasis IT yang menawarkan berbagai fitur menarik, memungkinkan pengguna untuk membuat presentasi atau video animasi dengan cara yang mudah dan menyenangkan.³

Nurseto berpendapat bahwa media pembelajaran animasi dapat diartikan sebagai kumpulan gambar yang dirancang sedemikian rupa untuk menciptakan ilusi gerakan, disertai dengan audio berupa suara dan musik yang menarik. Hal ini membuatnya terasa lebih hidup dan efektif dalam menyampaikan pesan-pesan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis animasi sangat bermanfaat dalam proses belajar mengajar, karena materi yang disajikan dapat divisualisasikan dalam bentuk gambar animasi yang menarik, sehingga meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa⁴.

Pembelajaran akidah akhlak dapat memanfaatkan sumber atau media pembelajaran berbasis powtoon agar memiliki inovasi baru dalam belajar. Apabila pembelajaran akidah akhlak di kelas masih menggunakan metode ceramah, siswa cenderung akan merasa bosan dan mengalami kejenuhan. Oleh karena itu, powtoon hadir berkolaborasi dengan mata pelajaran akidah akhlak agar nantinya sistem pembelajaran lebih menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “POW-VID (Powtoon Video Animasi) Untuk Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Sekolah MA AL-IHSAN Kalijaring”.

KAJIAN TEORITIS

1. Video Pembelajaran

Menurut Marfi Ario, video pembelajaran merupakan sarana yang berguna untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk rekaman gambar hidup⁵. Riyana, mengatakan video pembelajaran merupakan media audio visual yang menyajikan materi pembelajaran berupa konsep, prinsip, prosedur, dan teori penerapan pengetahuan yang dapat

³ D Ernalida, “Powtoon: Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Sebagai Upaya Dalam Menciptakan Pembelajaran Yang Menarik Dan Kreatif,” *Jurnal Logat* 5, no. 2 (2018).

⁴ J Simarmata, 2020. “*Elemen-Elemen Multimedia Untuk Pembelajaran*”, Medan: Yayasan Kita Menulis.

⁵ Marfi Ario, “Pengembangan Video Pembelajaran Materi Integral Pada Pembelajaran Flipped Classroom,” *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 8, no. 1 (2019): 20–31.

membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran⁶. Sementara itu, Astutik berpendapat bahwa video pembelajaran merupakan alat yang diproduksi secara menarik sesuai dengan kurikulum dengan mengaplikasikan pembelajaran yang sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran⁷.

2. Powtoon

Mafia Sari dan Suci Rohayati, mengatakan powtoon merupakan layanan online yang menarik untuk menyampaikan materi melalui video. Oleh karena itu, media ini sangat menarik sebagai pengganti pembelajaran di kelas. Hal ini mencegah siswa agar tidak merasa bosan dan juga media pembelajaran yang digunakan guru lebih bervariasi⁸. Menurut Pangestu, M.D dan Wafa, A.A, powtoon merupakan layanan online untuk membuat presentasi dengan fitur-fitur yang sangat menarik antara lain animasi tulisan tangan, animasi kartun, efek transisi yang lebih jelas serta pengaturan timeline yang sangat sederhana⁹. Menurut Wulandari, Powtoon merupakan media audio visual yang dapat digunakan saat proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa powtoon merupakan salah satu jenis media audio visual yang dapat dilihat dan didengar¹⁰. Menurut Suhendra, powtoon merupakan satu diantara beberapa jenis media pembelajaran audio visual yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran¹¹.

3. Akidah Akhlak

Menurut Hairunnisa dan Rahmawati, mata pelajaran akidah akhlak adalah salah satu cara untuk menanamkan nilai-nilai kebaikan dan agama kepada siswa serta dapat membentuk karakter siswa tersebut. Tujuan dari mata pelajaran akidah akhlak ini adalah agar siswa memiliki karakter yang mulia menurut agama islam dengan berperilaku baik kepada Allah

⁶ Amilia Hidayati, Eka Adi, and Henry Praherdhiono, "Bangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kelas Iv Di Sdn Sukoiber 1 Jombang," *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran* 6, no. 1 (2019): 45–50, <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p045>.

⁷ S Astutik, "Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS)," *Conference Series, Science, Engineering, and Development Studies (SEEDS)* 4, no. 2 (2020): 80–86.

⁸ Rio Ariyanto, Sri Kantun, and Sukidin Sukidin, "Penggunaan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi Dalam Sistem Perekonomian Indonesia," *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial* 12, no. 1 (2018): 122, <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.7622>.

⁹ Pangestu, D. M. and Wafa, A. A., "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, no. 1 (2018): 71–79.

¹⁰ Icha Septia Wulandari, M Salam, and Ahmad Fauzan, "Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar PPKN Pada Siswa Kelas X MIPA Di SMA Negeri 8 Kota Jambi" *FKIP PPKN Universitas Jambi*, 2018, 1–10, <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/5077>.

¹¹ I. et al Suhendra, "Pengaruh Penggunaan Media Audio-Visual Powtoon Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Materi Unsur Senyawa Campuran," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 7, no. 3 (2016).

SWT, kepada diri sendiri, kepada orang lain, kepada alam serta lingkungan, serta kepada bangsa dan tanah air mereka¹². Menurut Hastari, mata pelajaran akidah akhlak merupakan ruang lingkup dari pendidikan agama islam yaitu upaya sadar dan terencana untuk menyiapkan siswa untuk mengenal, memahami, menghayati, dan mengimani Allah SWT serta menerapkan perilaku akhlak yang mulia terhadap kehidupan sehari-hari mereka¹³. Menurut Wahyuni, mata pelajaran akidah akhlak adalah upaya sadar dan terencana agar peserta didik dapat mengenal, memahami, menghayati, mengimani Allah SWT, serta mewujudkannya dengan perilaku akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari melalui berbagai kegiatan¹⁴.

4. Pow-Vid

Pow-vid adalah sebuah media pembelajaran berbasis video pembelajaran yang berkolaborasi menggunakan software powtoon. Media ini dimaksudkan agar metode pembelajaran memiliki berbagai variasi dalam menyampaikan materi pelajaran. Terlebih lagi jika mata pelajaran tersebut menggunakan metode ceramah, seringkali siswa merasa bosan dan cenderung monoton. Pow-vid ini menyajikan materi pelajaran berbentuk video animasi agar nantinya siswa tidak merasa bosan dan lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D). Sugiyono mengatakan, metode penelitian Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut¹⁵. Sedangkan menurut Oktaprioka, metode penelitian Research and Development (R&D) adalah proses atau langkah-langkah untuk menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada sebelumnya¹⁶

Ada banyak model yang dapat digunakan dalam metode penelitian Research and Development (R&D), salah satunya adalah model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu

¹² Dedi Wahyudi and Nelly Agustin, "Akidah Akhlak Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Naturalistik Eksistensial Spiritual" 9, no. I (2018): 37–59.

¹³ Eka Nurjannah et al., "Strategi Guru Mata Pelajaran Akidah Akhlak Dalam Meningkatkan Kedisiplinan Belajar Siswa," *Journal of Education and Instruction (JOEAI)* 3, no. 2 (2020): 159–71, <https://doi.org/10.31539/joeai.v3i2.1381>.

¹⁴ I. Wahyuni, R., Harmi, H., Fathurrochman, "Implementasi Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Di SDIT BIN BAZ Kabupaten Rejang Lebong," *Jurnal Pendidikan*, 2020.

¹⁵ Sugiyono, 2019. "*Metodelogi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R&D*", Bandung: ALFABETA.

¹⁶ Oktaprioka, "Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan," *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100.

analysis (analisis kebutuhan), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (penilaian).

Tujuan peneliti mengembangkan media pembelajaran video dengan menggunakan software powtoon, agar metode pembelajaran memiliki berbagai variasi dalam menyampaikan materi pelajaran. Terlebih lagi jika mata pelajaran tersebut menggunakan metode ceramah, seringkali siswa merasa bosan dan cenderung monoton. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan produk yang diberi nama POW-VID (Powtoon Video Animasi) dengan menyajikan materi pelajaran berbentuk video animasi agar nantinya siswa tidak merasa bosan dan lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Ada 5 tahapan yang digunakan dalam metode penelitian Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE, yaitu :

Tahap pertama yakni analisis. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi dengan cara wawancara kepada guru mata pelajaran akidah akhlak, salah satu siswa dan juga staf sekolah MA AL-IHSAN Kalijaring. Proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran akidah akhlak masih menggunakan metode yang konvensional yaitu dengan menggunakan papan tulis, buku dan juga lks. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk membuat produk berupa video pembelajaran dengan memanfaatkan software powtoon yang mana terdapat animasi di dalamnya agar nantinya siswa tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran. Dan juga agar media pembelajaran lebih bervariasi.

Tahap kedua yakni desain. Pada tahap ini, peneliti membuat rancangan berupa alur (flowchart) materi pembelajaran agar terkonsep. Setelah membuat flowchart, langkah selanjutnya adalah membuat produk yang akan dibuat dengan mendesain produk yang akan dikembangkan.

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini, setelah produk sudah selesai di rancang maka yang dilakukan peneliti selanjutnya adalah melakukan validasi baik validasi ahli media dan juga validasi ahli materi. Proses validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan sebelum diuji coba kan kepada siswa. Siswa kelas X IPS 1 MA AL-IHSAN Kalijaring adalah sasaran uji coba produk ini. Rumus validasi adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan :

p = Presentase

f = Skor yang dikumpulkan/frekuensi yang diharapkan

n = Jumlah kasus/frekuensi yang diharapkan

Tahap keempat dalam proses ini adalah implementasi. Setelah produk berhasil divalidasi oleh para ahli baik ahli media maupun materi, selanjutnya peneliti menerapkan atau mengimplementasikan produk yang telah dikembangkan. Langkah penerapan ini dilakukan dengan mendemonstrasikan produk kepada siswa kelas X IPS 1 MA AL-IHSAN Kalijaring. Setelah produk di implementasikan siswa diberikan sebuah angket kepuasan untuk diisi. Rumus perhitungan respon siswa adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan :

p = Presentase

f = Skor yang dikumpulkan/frekuensi yang diharapkan

n = Jumlah kasus/frekuensi yang diharapkan

Pada tahap kelima yakni evaluasi. Tahap ini merupakan tahapan terakhir dari serangkaian tahap yang telah dilakukan. Evaluasi ini didapat dari hasil validasi baik dari ahli media, ahli materi juga respon siswa untuk mengetahui media pembelajaran tersebut layak atau tidak untuk digunakan dalam pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Adapun tahapannya sebagai berikut :

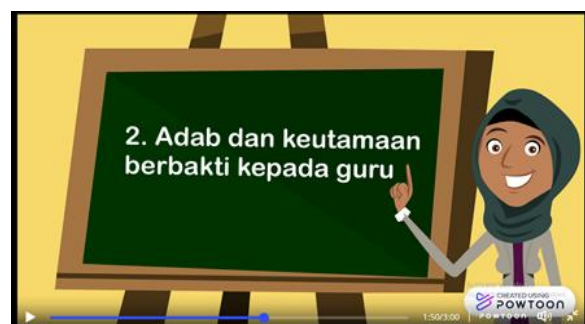
Tahap Analisis (analysis)

Tahapan pertama dalam penelitian ini adalah analisis, yang memiliki peranan penting untuk menentukan kebutuhan dalam pembelajaran. Analisis kebutuhan ini dilakukan melalui observasi terhadap lembaga yang menjadi lokasi penelitian. Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran akidah akhlak, salah satu siswa dan juga staf sekolah MA AL-IHSAN Kalijaring menunjukkan bahwa proses pembelajaran, khususnya untuk mata pelajaran akidah akhlak masih menggunakan metode konvensional yang mengandalkan papan tulis, buku, dan juga lks. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video agar media pembelajaran yang ada dikelas lebih variatif. Peneliti membuat video pembelajaran dengan menggunakan software powtoon dengan harapan bahwa kehadiran media pembelajaran ini akan menarik minat siswa dan mengurangi kebosanan dalam proses belajar.

Tahap Desain (design)

Tahap kedua yakni desain. Setelah menganalisis kebutuhan yang diperlukan, maka langkah selanjutnya adalah mendesain atau merancang produk yang akan dibuat dengan membuat alur (flowchart). Setelah membuat flowchart, peneliti membuat desain produk yang akan digunakan.

Dalam produk ini, peneliti menggunakan mata pelajaran akidah akhlak dengan tema adab dan keutamaan berbakti kepada orangtua dan guru yang mana produk tersebut akan diuji cobakan kepada siswa kelas X IPS 1 MA AL-IHSAN Kalijaring. Adapun desain produk sebagai berikut:



Tahap Pengembangan (development)

Tahap ketiga dalam proses ini adalah pengembangan. Setelah produk selesai dibuat, peneliti akan meminta penilaian atau validasi baik dari ahli media maupun ahli materi. Tujuan dari validasi ini adalah untuk menilai kelayakan produk yang telah dikembangkan. Masukan berupa kritik dan saran dari para ahli media dan ahli materi sangatlah penting untuk memperbaiki media pembelajaran yang telah di produksi dalam bentuk video. Untuk mengevaluasi kelayakan produk, peneliti menggunakan tabel skala likert untuk mengetahui presentase kelayakan produk. Kriteria penilainnya adalah sebagai berikut :

Tingkat Presentase (%)	Kategori Penilaian
81-100%	Sangat baik
61-80%	Baik
41-60%	Cukup
21-40%	Buruk
20%	Sangat buruk

Rumus validasi sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan :
p = Presentase

f = Skor yang dikumpulkan/frekuensi yang diharapkan

n = Jumlah kasus/frekuensi yang diharapkan

Validasi Media

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan produk media pembelajaran yang ditujukan kepada siswa kelas X IPS 1 MA AL-IHSAN Kalijaring. Validasi media ini dilakukan oleh Bapak Moh. Anshori Aris Widya, M. Kom dengan mendapat perolehan presentase kelayakan sebesar 87% dan juga Ibu Ainul Hidayah, S.kom dengan mendapat perolehan presentase kelayakan sebesar 72%. Peneliti menggunakan kuisioner untuk mengevaluasi media pembelajaran Pow-vid.

Hasil validasi ahli media I :

No	Aspek Penilaian	%
Aspek Kelayakan Kegrafikan		
1	Warna huruf judul kontras dari warna latar belakang	100
2	Ukuran huruf judul media jelas	80
3	Tata letak pada tampilan awal sesuai	100
4	Kesuaian bentuk, warna, dan ukuran huruf	80
5	Spasi antara teks dan ilustrasi sesuai	80
6	Penempatan alur materi konsisten	80
7	Susunan teks materi sesuai dengan tingkat pendidikan siswa	80
8	Keseluruhan ilustrasi sesuai	80
Aspek Kualitas Media		
1	Kejelasan video yang ditampilkan	100
2	Kesesuaian gambar dengan video yang di tampilkan	100
3	Kejelasan musik membuat video menarik	80
4	Kejelasan penggunaan efek musik	80
Aspek Layout Media		
1	Ketepatan waktu	80
2	Kecepatan animasi	80
3	Kesesuaian warna background pada video tepat dan menarik	80
4	Kualitas gambar dalam video baik dan jelas	100
5	Animasi yang digunakan dalam video menarik	80
6	Gerakan ilustrasi sudah baik dan menarik	100
SUM		1560
TOTAL		87

Perhitungan presentase kelayakan ahli media I adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{1560}{18} \times 100\% = 87\%$$

Hasil validasi ahli media II :

No	Aspek Penilaian	%
Aspek Kelayakan Kegrafikan		
1	Warna huruf judul kontras dari warna latar belakang	80
2	Ukuran huruf judul media jelas	80
3	Tata letak pada tampilan awal sesuai	60
4	Kesuaian bentuk, warna, dan ukuran huruf	80
5	Spasi antara teks dan ilustrasi sesuai	80
6	Penempatan alur materi konsisten	100
7	Susunan teks materi sesuai dengan tingkat pendidikan siswa	80
8	Keseluruhan ilustrasi sesuai	60
Aspek Kualitas Media		
1	Kejelasan video yang ditampilkan	60
2	Kesesuaian gambar dengan video yang di tampilkan	40
3	Kejelasan musik membuat video menarik	60
4	Kejelasan penggunaan efek musik	60
Aspek Layout Media		
1	Ketepatan waktu	60
2	Kecepatan animasi	60
3	Kesesuaian warna background pada video tepat dan menarik	60
4	Kualitas gambar dalam video baik dan jelas	100
5	Animasi yang digunakan dalam video menarik	80
6	Gerakan ilustrasi sudah baik dan menarik	100
SUM		1300
TOTAL		72

Perhitungan presentase kelayakan ahli media II sebagai berikut :

$$P = \frac{1300}{18} \times 100\% = 72\%$$

Hasil validasi ahli media I mendapat presentase kelayakan sebesar 87% dengan kategori “Sangat Baik” digunakan, sedangkan hasil validasi ahli media II mendapat presentase kelayakan sebesar 72% dengan kategori “Baik” digunakan. Sehingga presentase kelayakan antara validator I dengan Validator II jika di ambil rata-rata maka mendapat presentase kelayakan sebesar 79% dengan perhitungan sebagai berikut :

$$\bar{X} = \frac{87 + 72}{2} = \frac{159}{2} = 79\%$$

Sehingga jika dilihat dari tabel skala likert mendapatkan kategori “Baik” digunakan.

Validasi Materi

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan produk media pembelajaran yang ditujukan kepada siswa kelas X IPS 1 MA AL-IHSAN Kalijaring. Validasi dilakukan oleh Ibu Khoirun Nisa', M.Pd.I dengan mendapat perolehan presentase kelayakan sebesar 80% dan juga Ibu Dewi Fatimah Tuzahro, S.Pd dengan mendapat perolehan presentase kelayakan sebesar 78%. Peneliti menggunakan kuisisioner untuk mengevaluasi media pembelajaran Pow-vid.

Hasil validasi ahli materi I :

No	Aspek Penilaian	%
Aspek Kelayakan Isi		
1	Materi disampaikan secara jelas	80
2	Materi disampaikan secara runtut	80
3	Antara judul dan isi materi sudah sesuai	80
4	Uraian materi dalam media pembelajaran jelas	80
5	Kebenaran materi	80
6	Kelengkapan materi dalam media pembelajaran	80
Aspek Kelayakan Bahasa		
1	Keefektifan kalimat	80
2	Ketepatan struktur kalimat	80
3	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	80
4	Ketepatan ejaan	80
5	Ketepatan tata bahasa	80
6	Kemudahan dalam membaca pesan	80
SUM		960
TOTAL		80

Perhitungan presentase kelayakan ahli materi I adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{960}{12} \times 100\% = 80\%$$

Hasil validasi ahli materi II :

No	Aspek Penilaian	%
Aspek Kelayakan Isi		
1	Materi disampaikan secara jelas	80
2	Materi disampaikan secara runtut	80
3	Antara judul dan isi materi sudah sesuai	80

4	Uraian materi dalam media pembelajaran jelas	80
5	Kebenaran materi	80
6	Kelengkapan materi dalam media pembelajaran	80
Aspek Kelayakan Bahasa		
1	Keefektifan kalimat	80
2	Ketepatan struktur kalimat	60
3	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	80
4	Ketepatan ejaan	80
5	Ketepatan tata bahasa	80
6	Kemudahan dalam membaca pesan	80
SUM		940
TOTAL		78

Perhitungan presentase kelayakan ahli materi II adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{940}{12} \times 100\% = 78\%$$

Hasil validasi ahli materi I mendapat presentase kelayakan sebesar 80% dengan kategori “Baik” digunakan, sedangkan hasil validasi ahli materi II mendapat presentase kelayakan sebesar 78% dengan kategori “Baik” digunakan. Sehingga presentase kelayakan antara validator I dengan Validator II jika di ambil rata-rata maka mendapat presentase kelayakan sebesar 79% dengan perhitungan sebagai berikut :

$$\bar{X} = \frac{80 + 78}{2} = \frac{158}{2} = 79\%$$

Sehingga jika dilihat dari tabel skala likert mendapatkan kategori “Baik” digunakan.

Tahap Penerapan (implementation)

Tahap keempat dalam proses ini adalah implementasi. Setelah produk telah divalidasi dan telah direvisi, maka langkah selanjutnya adalah menerapkan produk yang telah dikembangkan. Uji coba produk ini ditujukan untuk siswa kelas X IPS 1 MA AL-IHSAN Kalijaring yang terdiri dari 30 siswa. Setelah proses implementasi selesai, siswa di minta untuk mengisi angket mengenai tingkat kepuasan mereka. Hasil implementasi menunjukkan bahwa penilaian siswa mencapai presentase kelayakan sebesar 82%.

No	Pernyataan	Skor Siswa	
		Total Skor	Presentase
1	Apakah materi pelajaran yang terdapat dalam video pembelajaran sangat jelas?	131	87%

2	Apakah materi pelajaran dalam media mudah untuk dipahami?	123	82%
3	Apakah penggunaan bahasa dalam media mudah dimengerti?	126	84%
4	Apakah jenis dan ukuran teks dapat dibaca dengan jelas?	111	74%
5	Bagaimana kualitas animasi dalam video pembelajaran?	119	79%
6	Bagaimana kualitas video dalam media tersebut?	126	84%
7	Bagaimana kualitas audio dalam media tersebut?	124	83%
8	Komposisi atau perpaduan warna background, apakah membosankan?	112	75%
9	Apakah video mudah di akses?	136	91%
10	Bagaimana kemenarikan video secara keseluruhan?	123	82%
Skor Total		1231	821
Presentase		82%	

Perhitungan presentase kelayakan yang diperoleh dari respon siswa adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{821}{10} \times 100\% = 82\%$$

Dari hasil presentase antara soal butir 1 sampai soal butir 10 jika dihitung rata-rata maka akan mendapatkan presentase sebanyak 82%. Apabila dilihat dari tabel skala likert maka hasil kelayakan oleh siswa masuk dalam kategori “Sangat Baik”.

Berdasarkan perhitungan diatas, bisa ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan video animasi “POW-VID” akidah akhlak yang sudah dikembangkan sangat baik digunakan dalam pembelajaran.

Tahap Penilaian (evaluation)

Tahap kelima yakni penilaian. Evaluasi ini dilakukan setelah menerima masukan dari ahli media dan ahli materi. Kritik dan saran dari ahli media dan ahli materi menjadi sangat berharga untuk pengembangan media pembelajaran berbentuk video yang telah dibuat. Setelah melakukan perbaikan produk berdasarkan masukan tersebut dihasilkanlah produk akhir yang diberi nama “POW-VID” Akidah Akhlak. Di akhir proses, siswa diminta untuk memberikan penilaian terhadap produk yang telah dihasilkan dengan mengisi angket.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menyelesaikan media pembelajaran yang bernama “POW-VID” akidah akhlak, yang mana produk ini digunakan untuk kelas X IPS 1 di sekolah MA AL-IHSAN

Kalijaring. Dalam metode R&D, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE dengan mengikuti step by stepnya. Hasil pengembangan produk tersebut mendapatkan kelayakan dari validator dan siswa. Adapun pemaparannya sebagai berikut:

Hasil validasi ahli media I yakni Bapak Moh Anshori Aris Widya, M.Kom mendapatkan jumlah presentase 87% dengan kategori sangat baik. Sedangkan hasil validasi ahli media II yakni Ibu Ainul Hidayah, S.Kom mendapatkan jumlah presentase 72% dengan kategori baik. Dari 2 validator jika diambil rata-rata maka mendapat presentase kelayakan sebesar 79% dengan kategori “baik”.

Hasil validasi ahli materi I yakni Ibu Khoirun Nisa’, M.Pd.I mendapatkan jumlah presentase 80% dengan kategori baik. Sedangkan hasil validasi ahli materi II yakni Ibu Dewi Fatimah Tuzahro, S.Pd. mendapatkan jumlah presentase 78% dengan kategori baik. Dari 2 validator jika diambil rata-rata maka mendapat presentase kelayakan sebesar 79% dengan kategori “baik”.

Hasil angket respon siswa terhadap produk yang dikembangkan mendapatkan jumlah presentase 82% dengan kategori sangat baik.

Dari uraian tersebut, peneliti memberikan beberapa saran kepada guru, siswa, dan peneliti lain :

a. Untuk guru

Peneliti berharap kepada guru, karena kita sudah hidup di zaman yang sudah serba teknologi maka disarankan agar membuat media pembelajaran seperti yang telah dikembangkan oleh peneliti yakni dengan menggunakan video pembelajaran.

b. Untuk siswa

Peneliti berharap kepada siswa, dengan adanya produk ini dapat membantu siswa menjadi mudah dan tertarik dengan pelajaran terlebih lagi dalam mata pelajaran akidah akhlak.

c. Untuk peneliti lain

Bagi peneliti lain, diharapkan dapat menjadi referensi dan studi banding berdasarkan hasil penelitian produk dengan keahlian dan subyek produk yang berbeda.

DAFTAR REFERENSI

- Ario, Marfi. (2019). “PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MATERI INTEGRAL PADA PEMBELAJARAN FLIPPED CLASSROOM.” *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 8, no. 1: 20–31.
- Ariyanto, Rio, Sri Kantun, and Sukidin Sukidin. (2018). “Penggunaan Media Powtoon Untuk

- Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi Dalam Sistem Perekonomian Indonesia.” *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial* 12, no. 1: 122. <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.7622>.
- Astutik, S. “Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS). (2020).” *Conference Series, Science, Engineering, and Development Studies (SEEDS)* 4, no. 2: 80–86.
- Ernalida, D. (2018). “Powtoon: Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Sebagai Upaya Dalam Menciptakan Pembelajaran Yang Menarik Dan Kreatif.” *Jurnal Logat* 5, no. 2.
- Hidayati, Amilia, Eka Adi, and Henry Praherdhiono. (2019). “Bangun Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kelas Iv Di Sdn Sukoiber 1 Jombang.” *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran* 6, no. 1: 45–50. <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p045>.
- Nurjannah, Eka, Masudi Masudi, Baryanto Baryanto, Deriwanto Deriwanto, and Asri Karolina. (2020). “Strategi Guru Mata Pelajaran Akidah Akhlak Dalam Meningkatkan Kedisiplinan Belajar Siswa.” *Journal of Education and Instruction (JOEAI)* 3, no. 2: 159–71. <https://doi.org/10.31539/joeai.v3i2.1381>.
- Okpatrioka. (2023). “Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan.” *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1: 86–100.
- Pangestu. D. M., and 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, no. 1: 71–79.
- Sahrianti, Nur. (2023). “PERSPEKTIF GURU PAI TERHADAP PENTIGNYA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK (Studi Pada SD Negeri 14 Parepare).” *Jurnal Al-Qayyimah* 6, no. 1: 38–51. <https://doi.org/10.30863/aqym.v5i2.2398>.
- Simarmata, J. (2020). *Elemen-Elemen Multimedia Untuk Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Sugiyono. (2019). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Suhendra, I. et al. (2016). “Pengaruh Penggunaan Media Audio-Visual Powtoon Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Materi Unsur Senyawa Campuran.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 7, no. 3.
- Wahyudi, Dedi, and Nelly Agustin. (2018). “AKIDAH AKHLAK DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS NATURALISTIK EKSISTENSIAL SPIRITUAL” 9, no. I: 37–59.
- Wahyuni, R., Harmi, H., Fathurrochman, I. (2020). “Implementasi Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Di SDIT BIN BAZ Kabupaten Rejang Lebong.” *Jurnal Pendidikan*.
- Wulandari, Icha Septia, M Salam, and Ahmad Fauzan. (2018). “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar PPKN Pada Siswa Kelas X MIPA Di SMA Negeri 8 Kota Jambi.” *FKIP PPKN Universitas Jambi*, 1–10. <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/5077>.