

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS
POWTOON PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS VII
MTS.S AT-TARBIYAH ISLAMİYAH KOLAKA**

Rani Mayasa Kolaka¹, Nurhayati² Muh.Iqbal³.

¹²³Universitas Sains Islam Al Mawaddah Warrahmah Kolaka

ABSTRAK

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di kelas VII MTs.S At-Tarbiyah Islamiyah Kolaka, hal yang menjadi hambatan dalam pembelajaran Akidah Akhlak yaitu minat belajar peserta didik masih dikatakan belum cukup baik. Hal ini disebabkan antusias peserta didik dalam belajar rendah, peserta didik merasa kurang bersemangat untuk mengikuti pembelajaran, sehingga peserta didik cenderung tidak aktif dan tidak merasa bagian dari kelas. Selain itu dalam pelaksanaan pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi sehingga menyebabkan keaktifan belajar peserta didik rendah, rendahnya keaktifan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran menyebabkan minat belajar yang rendah bagi peserta didik. Untuk itu dibutuhkan media pembelajaran audio-visual seperti video animasi berbasis *Powtoon* yang dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian Pengembangan atau Research and Development dengan menggunakan model ADDIE yang tahapnya meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen pra penelitian, pedoman wawancara, lembar validasi ahli media dan ahli materi, lembar angket respons peserta didik, lembar respons guru dan lembar tes minat belajar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) *Prototype* dari pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* menggunakan metode ADDIE. 2) Kevalidan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* diperoleh hasil persentase 90% dengan kriteria "Sangat Valid" berdasarkan hasil penilaian Ahli Media dan 89% penilaian dari Ahli Materi dengan kriteria "Sangat Valid". Dan Kepraktisan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* dinyatakan "Sangat Layak" berdasarkan hasil penilaian dari Respons Peserta Didik yakni 96%" dan 80,5% dari penilaian Respons Guru dengan kriteria "Layak" 3) Keefektifan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* dinyatakan efektif berdasarkan hasil tes minat peserta didik sebelum menggunakan media *Powtoon* persentase minat belajar peserta didik 61,39% naik menjadi 89,92% setelah menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon*.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Powtoon*. Akidah Akhlak

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah merambah semua lini, tidak terkecuali dunia pendidikan. Dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan salah satunya dapat ditempuh dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi terutama dalam proses pembelajaran serta penyampaian materi. Di era 4.0 dengan perkembangan teknologi yang pesat memberikan kemudahan bagi pendidik dalam kegiatan proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang diinginkan melalui penggunaan perangkat pembelajaran yang dapat memberikan kemudahan dalam menjelaskan isi materi.

Suhadi dalam Tri Retno Hapsari, mengemukakan bahwa perangkat pembelajaran adalah sejumlah bahan, alat, media, petunjuk, dan pedoman yang digunakan dalam proses pembelajaran. Perangkat pembelajaran adalah alat atau perlengkapan untuk melaksanakan proses yang memungkinkan pendidik dan peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran. Perangkat pembelajaran merupakan hal yang harus disiapkan oleh guru sebelum melaksanakan pembelajaran.

Salah satu perangkat pembelajaran yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dan sudah merupakan suatu integrasi terhadap metode belajar yang digunakan. Media pembelajaran merupakan alat bantu atau sarana yang dijadikan sebagai perantara atau komunikasi untuk menyampaikan pesan atau informasi berupa ilmu pengetahuan dari berbagai sumber ke penerima pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran.²

Pemanfaatan Teknologi informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai media pembelajaran sangat berperan penting dalam dunia pendidikan, sebagai salah satu sarana pembantu untuk meningkatkan sumber daya manusia serta mencerdaskan anak bangsa. Teknologi yang telah ada saat ini seharusnya dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk membuat media pembelajaran yang baik, penggunaan media yang baik dan berkualitas diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran berhasil dan menggairahkan.

¹ Tri Retno Hapsari, et.al, "Analisis Permasalahan Guru Terkait Perangkat Pembelajaran Berbasis Model Example non Example dan permasalahan Peserta Didik Terkait Hasil Belajar Biologi di SMA". *Jurnal Pendidikan : Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, Vol. 3, No. 2, 2018, hlm. 205

² M.Ramli, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an dan Al-Hadist", *Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, Volume 13 No.23 April 2015, hlm.132.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran di sekolah dibutuhkan adanya pembaharuan untuk menjadikan proses pembelajaran tersebut lebih menyenangkan dari sekedar adanya penyajian materi dan konsep. Proses pembelajaran harus bisa menjadikan peserta didik sebagai seorang yang mampu mengeksplorasi semua kemampuan serta pengetahuannya demi terciptanya pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan kenyataan yang terjadi di lapangan masih kurang sesuai dengan teori yang ada. Seharusnya pendidik mampu memvariasikan media pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik. Kondisi yang tidak jauh berbeda ditemukan di MTs.s At-Tarbiyah Islamiyah Kolaka. Dari hasil wawancara pendahuluan bersama pendidik mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII di MTs.S At-Tarbiyah Islamiyah Kolaka menjelaskan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan dalam kelas dominan menggunakan pembelajaran konvensional, dengan bantuan media papan tulis juga buku cetak. Hal tersebut mengakibatkan ada beberapa peserta didik yang kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran seperti tidak memperhatikan pendidik saat menjelaskan materi sehingga mengganggu temannya, serta ada beberapa peserta didik yang mengantuk dan bosan jika pertengahan proses pembelajaran.

Pernyataan tersebut menerangkan bahwa pembelajaran yang digunakan lebih dominan menggunakan buku cetak daripada penggunaan media pembelajaran lainnya. Proses pembelajaran lebih berpusat kepada pendidik yang menjelaskan langsung materi pelajaran dan peserta didik hanya menerima pelajaran. Sehingga keadaan seperti ini membuat peserta didik merasa jenuh dan kurang tertarik untuk belajar, serta kurangnya variasi media pembelajaran yang memungkinkan peserta didik aktif dan menemukan sendiri konsep masalah yang ditemukan pada saat proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan beberapa orang peserta didik kelas VII MTs.S At-Tarbiyah Islamiyah Kolaka bahwa terkadang mereka kurang fokus dalam mendengarkan dan menyimak penjelasan guru ketika proses pembelajaran karena faktor bosan sehingga mengantuk, penjelasan guru dengan tempo yang cepat dan faktor teman yang ribut ketika proses pembelajaran berlangsung.

Dari uraian diatas, maka permasalahannya dapat dirumuskan sebagai berikut: (1) Bagaimana prototype pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Powtoon?
 (2) Bagaimana Kevalidan, Kepraktisan dan Keefektifan media pembelajaran video animasi berbasis Powtoon?

METODOLOGI PENELITIAN

1. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau yang lebih dikenal dengan istilah *Research and Development* yang dirancang menggunakan adaptasi dari model ADDIE yang bertujuan untuk mengembangkan produk penelitian. Penelitian pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.”³

Hal serupa juga dinyatakan oleh Sugiyono bahwa:

“Metode penelitian dan pengembangan atau yang lebih dikenal *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut”.⁴

Dalam hal ini yang dikembangkan adalah media pembelajaran. adapun tahapan model ADDIE terdiri dari, yaitu: *Analysis, Desain, Development, Implementation, dan Evaluation*.

2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi pelaksanaan penelitian pengembangan ini dilaksanakan di MTs.S At-Tarbiyah Islamiyah Kolaka Jalan Daeng Pasau Nomor 7 Kelurahan Taha, Kecamatan Kolaka, Kabupaten Kolaka, Sulawesi Tenggara. Dan waktu penelitian ini dilaksanakan dimulai pada 28 Oktober 2023 - 17 November 2023.

3. Teknik Analisis Data

³ M.Askari Zakariah, et.,al., “*Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research And Development (RnD)*”, (Cet.I; Yayasan Pondok Pesantren Al-Mawaddah Warrahmah, 2020), hlm. 78.

⁴ Sugiyono, *op.cit*, hlm. 297.

a. Analisis Hasil Instrumen Validasi Ahli

Skala yang digunakan pada validasi ahli yaitu dari 1 sampai 4. Dimana 1 sebagai skor terendah dan 4 sebagai skor tertinggi. 4 sebagai skor tertinggi.

Tabel 3. 1 Kriteria Skor Setiap Pernyataan

Skor	Pernyataan
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Kurang Setuju
1	Tidak Setuju

Kemudian dianalisis dan dipresentasikan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:⁵

$$p = \frac{\sum \text{total skor yang diperoleh}}{\sum \text{total skor maksimal}} \times 100\%$$

keterangan: p = Jumlah persentase yang dicapai.

Hasil analisis lembar instrumen digunakan untuk mengetahui tampilan, bahan media, pembelajaran dan penyajian materi dengan media *Powtoon* yang dikembangkan dengan menggunakan interpretasi pada tabel berikut:

Tabel 3. 2 Kriteria Skor Penilaian Angket Validasi Produk

Skor	Tingkat Pencapaian	Kriteria Validasi
4	82-100	Sangat Valid
3	63-81	Valid
2	44-62	Kurang Valid
1	25-43	Tidak Valid

b. Analisis Data Respons Peserta Didik

Data yang diperoleh dari angket respons peserta didik pada uji coba produk kemudian dianalisis untuk menguji kepraktisan media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon*. Angket respons peserta didik juga dianalisis dengan skala likert yang menggunakan skala mulai dari skor 1 sampai skor 4. Berikut tabel skor respons peserta didik yang digunakan:

Tabel 3. 3 Kriteria Skor Respons Peserta Didik

⁵ Enik Widiastuti, "Pengembangan *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* Berbasis Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi", *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol.XV.nomor 1, 2017, hlm.45.

Skor	Pernyataan
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Kurang Setuju
1	Tidak Setuju

Kemudian kuesioner dianalisis dan dipersentasikan. Persentase setiap indikator dan keseluruhan dihitung menggunakan rumus:

$$p = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan : p = Jumlah persentase yang dicapai

Hasil analisis lembar respons peserta didik digunakan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* dengan materi yang dikembangkan menggunakan interpretasi sebagaimana tabel berikut:

Tabel 3. 4 Kriteria Skor Respons Peserta Didik⁶

Skor	Tingkat Pencapaian	Kriteria Validasi
4	82-100	Sangat praktis
3	63-81	Praktis
2	44-62	Kurang Praktis
1	25-43	Tidak Praktis

c. Analisis Data Tes Minat Belajar Peserta Didik

Hasil pengolahan data akan merujuk kategori minat peserta didik pada pembelajaran *Powtoon*. Angket minat diisi sebelum dan setelah melakukan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan bersama peneliti.

Analisis dilakukan secara sederhana dengan tahapan sebagai berikut:

1) Tabulasi Data Tes Minat Belajar peserta Didik

Kemudian dianalisis dan dipersentasekan keseluruhan dengan menggunakan rumus n -gain :⁷

⁶ *Ibid.*

⁷ Anggie Bagoes Kurniawan, et.al. "Efektivitas Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa", *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains*, Vol. 5, No.2, 2021, hlm. 94

$$g = \frac{S \text{ post test} - S \text{ pre test}}{S \text{ maks} - S \text{ pre test}}$$

2) Poin gain yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan kriteria pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. 5 Kriteria n-gain

Kriteria	Poin Gain
Tinggi	$g > 0,7$
Sedang	$0,3 < g \leq 0,7$
Rendah	$g \leq 0,3$

d. Analisis Data Respons Guru

Analisis data untuk menguji kepraktisan produk yang dikembangkan dilakukan dengan cara memberikan angket respons guru setelah uji coba produk kemudian dianalisis untuk menguji kepraktisan media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon*. Angket respons guru juga dianalisis dengan skala likert yang menggunakan skala mulai dari skor 1 sampai dengan skor 4. Berikut tabel skor respons guru yang digunakan.

Tabel 3. 6 Skor Respons Guru

Skor	Pernyataan
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Kurang Setuju
1	Tidak Setuju

Kemudian angket dianalisis dan dipersentasekan. Persentase setiap indikator dan keseluruhan dihitung menggunakan rumus:

$$p = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

keterangan : p = Jumlah persentase yang dicapai

Hasil analisis lembar respons guru digunakan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* dengan materi yang dikembangkan menggunakan interpretasi sebagaimana tabel berikut:

Tabel 3. 7 Kriteria Skor Penilaian Angket Respons Guru

Skor	Tingkat Pencapaian	Kriteria Validasi
4	82-100	Sangat Praktis
3	63-81	Praktis
2	44-62	Kurang Praktis
1	25-43	Tidak Praktis

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data dapat dilihat dari tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Validasi Ahli Media

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
Aspek Tampilan					
1	Desain media pembelajaran video animasi berbasis <i>Powtoon</i> menarik				√
2	Ilustrasi disajikan secara jelas				√
3	Ilustrasi menarik				√
4	Pemilihan ilustrasi sesuai dengan materi				√
5	Karakter konsisten				√
6	<i>Background</i> konsisten				√
7	Proporsi warna sesuai			√	
8	Tata letak teks dan gambar seimbang				√
9	Pemilihan jenis huruf sesuai				√
10	Pemilihan ukuran huruf sesuai				√
11	Pemilihan gambar yang digunakan sudah sesuai untuk mendukung materi			√	
12	Kalimat yang digunakan sederhana				√
Aspek Bahan Media					
13	Media pembelajaran video animasi berbasis <i>Powtoon</i> mudah dan aman saat dioperasikan				√
14	Sederhana dan mudah dibawa kemana-mana				√
Aspek Pembelajaran					
15	Media pembelajaran video animasi berbasis <i>Powtoon</i> sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik				√
16	Media pembelajaran video animasi berbasis <i>Powtoon</i> dapat memotivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran				√
Skor yang diperoleh		58			
Skor maksimal		64			
Persentase		90%			
Kriteria		Sangat Valid			

Sumber: Validasi Ahli Media

Dari semua kriteria penilaian jumlah item yaitu 16 nomor, jumlah skor yang diperoleh yaitu 58, dengan jumlah skor maksimal yaitu 64 dan jumlah persentase yang diperoleh yaitu 90%

dengan kriteria “Sangat Valid” sesuai dengan Interpretasi Skor Angket Validasi Produk, maka dapat disimpulkan bahwa hasil validasi dari ahli media dapat dinyatakan “Sangat Valid” untuk digunakan dan diujicobakan kelapangan.

(2) Validasi Materi Video Animasi Berbasis Powtoon

Validasi ahli materi adalah untuk melihat cakupan materi, sistematika materi, dan penyajiannya. Hasil yang diperoleh dari validasi materi dapat dilihat dibawah ini:

Tabel 4. 2 Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran				√
2	Tujuan pembelajaran sudah sesuai dengan yang ada di slide presentasi				√
3	Contoh -contoh penyajian mudah dipahami				√
4	Pelaksanaan latihan evaluasi sudah sangat tepat				√
5	Video sudah sesuai dengan isi materi pelajaran				√
6	Penyajian video sangat jelas menggambarkan isi materi				√
7	Materi yang ditampilkan sangat menarik				√
8	Isi materi bisa dimengerti peserta didik dengan jelas				√
9	Materi yang ditampilkan sesuai dengan buku paket yang digunakan guru			√	
10	Isi materi yang ditampilkan sesuai dengan tujuan pembelajaran				√
11	Cakupan isi materi sudah sangat tepat				√
12	Materi yang ditampilkan sudah sesuai dengan urutan sub -sub materi				√
13	Tampilan materi secara urut membuat materi lebih mudah dipahami oleh siswa				√
14	Contoh -contoh materi yang diberikan sudah sangat tepat			√	
15	Bahasa yang digunakan bisa dipahami dengan jelas, sehingga bisa dimengerti maksud dan tujuan dari isi materi				√
16	Gambar yang ditampilkan sudah jelas menggambarkan isi materi				√
17	Video sudah sesuai dengan materi				√
18	Video yang ditampilkan sudah jelas menggambarkan isi materi				√
Jumlah Skor		70			
Skor Maksimal		78			
Persentase		89%			
Kriteria		Sangat Valid			

Dari semua kriteria penilaian jumlah item yaitu 18 nomor, jumlah skor yang diperoleh yaitu 70, dengan jumlah skor maksimal yaitu 78 dan jumlah persentase yang diperoleh yaitu 89% dengan kriteria “Sangat Valid”, maka dapat disimpulkan bahwa hasil validasi dari ahli media dapat dinyatakan “Sangat Valid”

Tabel 4. 3 Hasil Angket Penilaian Respons Guru

No.	Pernyataan	Skor
Aspek Kelayakan Isi		
1	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran	4
2	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kebutuhan peserta didik	3
3	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan bahan ajar	4
4	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan karakteristik peserta didik	3
Aspek Kebahasaan		
5	Kejelasan informasi dalam media pembelajaran	4
6	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami peserta didik	3
Aspek Materi		
7	Kemudahan dalam memahami konsep	3
8	Motivasi belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media	3
9	Kejelasan topik pembelajaran	3
10	Cakupan materi yang terdapat dalam media	3
Aspek Media		
11	Penggunaan <i>font</i> (jenis dan ukuran) jelas pada media pembelajaran video animasi berbasis <i>Powtoon</i> Akidah Akhlak	4
12	Ketepatan layout dan tata letak yang dimiliki media	4
13	Ketersediaan ilustrasi, grafis, gambar, dan foto yang menarik	3
14	Tampilan yang dimiliki media pembelajaran menarik	3
15	Media pembelajaran video animasi berbasis <i>Powtoon</i> aman dan nyaman digunakan	3
Manfaat		
16	Media pembelajaran berbasis <i>Powtoon</i> dapat meningkatkan minat belajar saya	4
17	Media pembelajaran berbasis <i>Powtoon</i> dapat membuat saya lebih termotivasi untuk belajar	4
18	Kemampuan untuk meningkatkan pemahaman setelah menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Powtoon</i>	3
Jumlah Skor Yang Diperoleh		58
Jumlah Skor Maksimal		72
Persentase		80,5%
Kriteria		Layak

Sumber data: Dianalisis Dari Angket Respons Guru.

Skor yang diperoleh dari hasil respons guru dengan menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon*, diperoleh skor sebanyak 58, skor maksimal 72, dengan persentase 80,5% dengan kriteria “Layak”. Sehingga dari data tersebut diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* “Praktis” untuk digunakan oleh guru dalam menunjang proses pembelajaran dalam kelas.

Tabel 4. 4 Angket Hasil Minat Belajar

No.	Nama Peserta Didik	Pre-Test	Post-Test	Post-Test	72-Pretest	G	Ket.
1	Amira Asyifa	42	67	25	30	0,8	Tinggi
2	Atiqa Nabilah	46	65	19	26	0,7	Tinggi
3	Cinta Ramadhani	45	63	18	27	0,7	Tinggi
4	Fatimah	41	65	24	31	0,7	Tinggi
5	Hayatul Husna	48	59	11	24	0,4	sedang
6	Muh Fadil Akbar	45	67	22	27	0,8	Tinggi
7	Muh Wildan Roshan	48	68	20	24	0,8	Tinggi
8	Najib Izzadi Nabil	46	66	20	26	0,7	Tinggi
9	Nurfadillah A	44	65	21	28	0,7	Tinggi
10	Nur Aisyah	50	66	16	22	0,7	Tinggi
11	Nur Hatifa	47	60	13	25	0,5	sedang
12	Nurul Afifah	46	68	22	26	0,8	Tinggi
13	Nurul Islamiah	43	64	21	29	0,7	Tinggi
14	Rafa Ahmad Dzaky	44	63	19	28	0,6	sedang
15	Rifdah Khumairah	41	64	23	31	0,7	Tinggi
16	Sajida Ramadhan	42	64	22	30	0,7	Tinggi
17	Shanika Tanzila	43	62	19	29	0,6	sedang
18	Sitti Aisyah Bana	49	68	19	23	0,8	Tinggi
19	Zahra Marjuniati H	40	66	26	32	0,8	Tinggi
20	Sitti Nurjayanti	39	62	23	33	0,6	sedang
21	Innayah Ramadhany	42	67	25	30	0,8	Tinggi
22	Andi Wiliam	38	62	27	33	0,8	Tinggi
23	Nafia Afifa Salsabilah	43	63	20	29	0,6	sedang
24	Aisyah Zahiroh	49	68	19	23	0,8	Tinggi

Berdasarkan tabel diatas, diketahui perolehan nilai peserta didik dalam kategori “Sangat Berminat” adalah 18 orang dan kategori “Berminat” berjumlah 6 orang dan total peserta didik yang mengikuti tes adalah 24 orang. Untuk mengetahui jumlah persentase setiap kategori yaitu untuk kategori tinggi: $\frac{18}{24} \times 100 = 75 \%$. Sedangkan untuk kategori sedang $\frac{6}{24} \times 100 = 25 \%$.

Sebelum menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis Powtoon, peserta didik diberikan angket *pretest*. Hasil analisis dari data *pretest* menunjukkan data rata-rata peserta didik yang berminat pada pembelajaran Akidah Akhlak materi “Pengertian Sifat Wajib, Mustahil, dan Jaiz bagi Allah Swt” sebelum menggunakan media video animasi berbasis *Powtoon* yaitu sebanyak 61,39% dari 24 peserta didik, dengan perolehan nilai terendah 38 dan perolehan nilai tertinggi 50 dari jumlah skor maksimal 72.

Setelah menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis Powtoon, peserta didik diberikan angket *posttest*. Hasil dari analisis data *posttest* menunjukkan bahwa data rata-rata peserta didik yang berminat pada pembelajaran Akidah Akhlak materi “Pengertian Sifat Wajib, Mustahil, dan Jaiz bagi Allah Swt” setelah menggunakan media video animasi berbasis Powtoon yaitu sebanyak 89,92% dari 24 peserta didik, dengan nilai tertinggi 68 dan perolehan nilai terendah 59 dari skor maksimal 72.

Media pembelajaran dikatakan efektif apabila tes hasil minat belajar peserta didik memperoleh skor N-gain $> 0,3$ dengan kriteria sedang atau tinggi.⁸ Untuk mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik diperoleh menggunakan rumus gain (n-gain) menggunakan bantuan program Microsoft Excel 2013. Skor yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan kriteria yang diadaptasi oleh Meltzer.⁹ Dari hasil analisis data tersebut diperoleh jumlah peserta didik yang mengalami peningkatan minat belajar menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis Powtoon pada mata materi “Pengertian Sifat Wajib, Mustahil, Dan Jaiz Bagi Allah Swt. berjumlah 18 orang dengan nilai $G > 0,7$ kategori “Tinggi” dan 6 orang dengan nilai $G 0,3 < g \leq 0,7$ kategori “Sedang”.

Dari hasil analisis data di atas, membuktikan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis Powtoon adalah media yang efektif dan layak untuk digunakan oleh pendidik saat proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat B. Uno dan Mohammad dalam Maya Masitha Fardany, pembelajaran dapat dianggap efektif apabila nilai yang diperoleh peserta didik

⁸ Anggie Bagoes Kurniawan, Op.Cit. 92

⁹ *Ibid*, h. 96

diatas nilai rata-rata atau sudah melebihi dan di atas batas kompetensi yang sudah dirumuskan sebelumnya.¹⁰

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Powtoon pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII MTs.S At-Tarbiyah Islamiyah Kolaka, yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa:

1. Kevalidan media pembelajaran video animasi berbasis Powtoon dinilai oleh ahli media dan ahli materi. Penilaian ahli media mendapatkan total persentase 90% dengan kriteria “Sangat Valid”, penilaian ahli materi mendapatkan persentase 89% dengan kriteria “Sangat Valid”. Sedangkan kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis Powtoon dinilai dari angket respons peserta didik dan angket respons guru. Penilaian dari hasil angket respons peserta didik diperoleh persentase sebanyak 96% dengan kriteria “Sangat Layak” dan dari respons guru diperoleh persentase sebanyak 80,5% dengan kriteria “Layak”.
2. Dan keefektifan media pembelajaran video animasi berbasis Powtoon diukur dari hasil tes minat belajar peserta didik. Penilaian dari hasil tes minat belajar peserta didik diperoleh hasil “Sangat Berminat” 18 orang dan “Berminat” 6 orang. Jadi kategori tinggi (Sangat Berminat) yaitu 75% dan kategori sedang (Berminat) 25%. Maka dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* dinyatakan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur’an Al-Karim.

Anggita, Zulfah. 2020. “Penggunaan *Powtoon* Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19”, *Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran*, Vol. 7. No.2.

Anwar, Rosihon. 2014. *Akidah Akhlak*, Bandung: CV Pustaka Setia.

Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. 2020. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

¹⁰ Maya Masitha Fardany, “Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran Ekonomi”, *JUPE*, Volume 08 Nomor 03 Tahun 2020, hlm. 106

- Ataupun. Erni Rusli, 2019. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Powtoon Terhadap hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Di SMP Negeri 1 Bontonompo Kabupaten Gowa”. Skripsi. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar,
- Azizah, Siti Nur. 2021. “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur’an dan Hadist”, *Jurnal Literasiologi*, Vol. 6 No. 1.
- Budiastuti, Pramudita, et., al. 2021. “Analisis Tujuan Pembelajaran Dengan Kompetensi Dasar Pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Di Sekolah Menengah Kejuruan”, *Jurnal Edukasi Elektro*, Volume 05 No.1.
- Chairul. C, Muhammad. dkk. 2021, “Pendidikan Akidah Akhlak Dalam Perspektif Al Gazali”, *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol.18.No.2.
- Deliviana, Evi. 2017. “Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran: Manfaat Dan Problematikanya”, *Seminar Nasional Dies Natalis Universitas Negeri Makassar*.
- Emzir, *Metode Penelitian Pendidikan*. 2017. Depok:Rajawali Pers.
- Eriza, Fierza. 2018“Pengembangan E-Book berbasis K-Visoft Flipbook pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti materi Thaharah SMPN 3 Rambatan”, Skripsi, (Batusangkar: IAIN Batusangkar)
- Faradila, Dita Dan Pika Merliza. 2023. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Powtoon Pada Materi SPLDV Siswa Kelas VIII”, *Jurnal Of Mathematics Education*, Vol. 4. No.1.
- Fardany, Maya Masitha. 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Pendekatan Sainifik Pada Mata Pelajaran Ekonomi”, *JUPE* , Volume 08 Nomor 03.
- Farida. 2015. “Mengembangkan kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Melalui Pembelajaran Berbasis VCD”, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. VI, No.1.
- Fatimatusahroh, Fitri. et.,al., 2019. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Melalui Metode Lectures Vary”, *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*. Vol.7. Nomor.1.
- Fitria, Ayu. 2014 “Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 5. Nomor.2.
- Fitriyani, Nina. 2019, “Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar”, *Jurnal Tunas Bangsa*, Vol, 6. No.1.
- Hafni, Sahir Syafrida. *Metodologi Penelitian*. 2021. Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia.
- Hamid, Hamdani. Beni Ahmad Saebani. 2013. *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*, Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Hamzah. Amir. 2020. *Metode Penelitian Kepustakaan (Library Research) kajian Filosofis, Teoritis, Aplikasi, Proses, dan Hasil Penelitian*, Malang: Literasi Nusantara.
- Hapsari, Tri retno, et.al. 2018. “Analisis Permasalahan Guru Terkait Perangkat Pembelajaran Berbasis Model Example Non Example Dan Permasalahan Peserta Didik Terkait Hasil Belajar Biologi di SMA”. *Jurnal Pendidikan : Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, Vol. 3, No. 2.
- Hasan, Muhammad. et.,al. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Tahta Media Group.
- Hermiono, Agustinus. 2014. *Kepimpinan Pendidikan Di Era Globalisasi*, Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- Hidayat, Fitria et. al., 2021. “Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.”, *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, Vol. 1. No.1.
- Khiyarusoleh, Ujang. 2016. “ Konsep Dasar Perkembangan Kognitif Pada Anak Menurut Jean Piage”. *Jurnal Dialektika Jurusan PGSDT*, Vol. 5 No. 1.
- Khulsum, Umi. et.al. 2018. “ Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media *Storyboard* Pada Siswa Kelas X Sma” *Diglosia*, Volume 1.No 1.
- Kurniawan, Anggie Bagoes, et.al. 2021. “Efektivitas Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa”, *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains*, Vol. 5, No.2.
- Kustandi, Cecep. Daddy Darmawan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*, Jakarta: Kencana
- Mahmud. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: CV Pustaka Setia.
- Munadi, Yudhi. *Media Pembelajaran*. 2008. Cipayung: Gaung Persada.
- Muttaqien. Fajar. 2017 “Penggunaan Media Audio-Visual Dab Aktivitas Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar *Vocabulary* Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X (Quasy Experiment: SMAN 8 Garut), *Jurnal Wawasan Ilmiah*, Vol.8.Nomor. 1.
- Nugroho, Paulus Wicaksana Aji. 2020. “Pengembangan Produk Bermedia Powtoon Untuk Materi Cerita pendek Kelas XI MIPA 2 SMA Pangudi Luhur Sedayu”. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Nur, Ramli. 2016. *Revolusi Akhlak (Pendidikan Karakter)*, Tangerang; Redaksi Tsmart.
- Nurdiansyah, Edwin, et.al. 2018. “Pengembangan media pembelajaran berbasis Powtoon pada perkuliahan pendidikan kewarganegaraan”, *Jurnal Civics: Media kajian kewarganegaraan*, Vol.15, No.1.
- Nuriyanti, 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Powtoon pada Materi Statistika”, *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Vol 7, No.3.
- Putri, Dhiya Juliana. et.,al. 2019. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Di Kecamatan Larangan Tangerang” *Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Esa Unggul*,
- Putri, Febriani, Ervina. 2021, “Media Pembelajaran Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi” *Jurnal Penelitian dan pengembangan*, Vol. 5.No.2.
- Qurrototaini, Lativa. et., al. 2020 “Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*.
- Rahmi, Mar’atush Sholichah Muntaha, et.,al. 2019. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash8 Pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku”, *International Journal Of Elementary Education*, Vol. 3, No. 2..
- Ramli. M. 2015, “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur’an dan Al-Hadist”, *Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, Vol 13 No.23.
- Rosyid, Moh. Zaiful. 2020. *Ragam Media Pembelajaran*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.
- Rusmayana, Taufik. 2021. *Model pembelajaran ADDIE Intergrasi Pedati Di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemic Covid-19*, Bandung: Widina Bhakti Persada.

- Saat, Sulaiman. Sitti, Mania. 2019. *Pengantar Metodologi Penelitian: Panduan Bagi Peneliti Pemula*, Gowa: Pustaka Almaida.
- Shihab. Quraish, M. 2011. *Tafsir Al-Misbah*, jilid 6, Jakarta : Lentera Hati.
- Sholeha, Adelia Wardatus. 2023. *Pengertian Novelty Penelitian dan Cara Membuatnya*. Di Akses Dari <https://ebizmark.id/artikel/pengertian-novelty-penelitian-dan-cara-membuatnya/>
- Sidqi, Nasiruddin. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon mata Pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MI”. Skripsi. Palangka Raya: Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya.
- Simbolon, Naeklan. 2013 “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik”, *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pendidikan Dasar*, Volume 1, No.2.
- Slavin. Robert. 2011, “*Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik*, Jakarta Barat: PT Indeks.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*, Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, Wiranata. 2018. *Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Susilana, Rusdi. Cepi Riyana. 2020. *Media Pembelajaran*, Bandung: CV Wacana Prima.
- Sy.Syarifuddin, et.al. 2013, “Pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah Negeri Model Darussalam Martapura Kabupaten Banjar”, *Jurnal Tashwir*, Vol. 1.No.2.
- Umaedi, et.al. 2019. *Manajemen Berbasis Sekolah*, Tangerang: CV karya Indonesia.
- Umiarso. Haris Fathoni Makmur. 2010. *Pendidikan Islam Dan Krisis Moralisme Masyarakat Modern*, Yogyakarta: Irgisod.
- Widiastuti, Enik. 2017, “Pengembangan Crossword Puzzle Accounting (CPA) Berbasis Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi”, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol.XV.No. 1.
- Wulandari, Amelia Putri. 2023 et. al, Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar”, *Journal On Education*, Vol 05, Nomor 02.
- Yusuf, Bistari Basuni. 2017. “Konsep Dan Indikator Pembelajaran Efektif” *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan*, Volume.1 No.2.
- Zakariah, M. Askari, et.al. 2020. *Metodologi Penelitian*. Kolaka: Yayasan Pondok Pesantren Al-Mawaddah Warrahmah.