

# Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Akidah Ahlak di Kelas VIII MTs Muhammadiyah Balebo

Mira,<sup>1</sup> Nurdin K.,<sup>2</sup> Muhammad Yamin<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Institut Agama Islam Negeri Palopo.

<sup>1</sup>[mira0101@iainpalopo.ac.id](mailto:mira0101@iainpalopo.ac.id), <sup>2</sup>[nurdin\\_k@iainpalopo.ac.id](mailto:nurdin_k@iainpalopo.ac.id),

<sup>3</sup>[muhammadyamin@iainpalopo.ac.id](mailto:muhammadyamin@iainpalopo.ac.id)

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video animasi menggunakan aplikasi Powtoon untuk mata pelajaran Akidah Ahlak di kelas VIII MTs Muhammadiyah Balebo dengan fokus pada materi Berbakti Kepada Kedua Orang Tua. Metode pengembangan yang digunakan adalah *Research & Development* (R&D) dengan menerapkan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian melibatkan guru akidah ahlak dan 23 siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah Balebo. Teknik pengumpulan data yang digunakan mencakup wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi, serta analisis data yang menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Hasil uji validitas dari ahli materi menunjukkan 100% validitas dengan kategori "Sangat Valid", sementara ahli media memberikan nilai 85% dengan kategori "Sangat Valid". Respon dari guru mata pelajaran mencapai 100% dengan kategori "Sangat Valid" dan respon siswa sebesar 93% dengan kategori "Sangat Valid". Kesimpulannya, penggunaan media pembelajaran berbasis video dengan aplikasi Powtoon dapat meningkatkan minat belajar siswa.

**Kata kunci:** Media pembelajaran, aplikasi powtoon, akidah akhlak.

## Pendahuluan

Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan menerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran (Hamid, 2020). Sebagaimana kita ketahui bahwa dalam suatu proses pembelajaran tidak akan dapat berjalan dengan maksimal jika tidak didukung dengan media pembelajaran, karena media berfungsi untuk memudahkan guru dan siswa dalam berinteraksi dikegiatan

<https://p3i.my.id/index.php/refleksi>

belajar mengajar (Nur et al., 2024). Proses pembelajaran pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran mempunyai peran penting karena media merupakan salah satu penentu keberhasilan proses pembelajaran (Zainab et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti yaitu di MTs Muhammadiyah Balebo Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara, masih terdapat masalah yaitu diketahui bahwa dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan bahan ajar berupa buku teks yang ada di perpustakaan sekolah, ini cukup baik namun sudah umum, harus ada kebaruan untuk guru bisa mengembangkan bahan ajar. Karena banyak sumber belajar yang bisa didapatkan baik itu melalui internet, majalah, ataupun penggunaan media pembelajaran. Selain itu, minat siswa dalam mengikuti pembelajaran akidah ahlak cukup baik, namun ada beberapa hal yang membuat sebagian siswa merasa jenuh untuk mengikuti pembelajaran bukan karena metode atau gurunya namun karena kurangnya sarana dan prasarana sekolah dan guru juga lebih cenderung kepada metode ceramah, diskusi, mencatat, dan memberikan tugas. Dengan ini peneliti bermaksud bagaimana agar proses pembelajaran lebih menarik yaitu dengan adanya media pembelajaran sebagai bagian integral dalam proses pembelajaran dan bisa membuka wawasan berpikir siswa bahwa belajar itu tidak hanya sekedar menghafal atau mengetahui, tetapi mampu memahami dan mengaplikasikan dalam kehidupan apa yang telah didapatkan di sekolah.

Media pembelajaran adalah perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi ke siswa dengan menggunakan alat tertentu agar siswa dapat mengerti dengan cepat dan menerima pengetahuan dari guru (andrew fermando pakpaham, 2020). Video animasi yang dihasilkan melalui aplikasi *Powtoon* ini merupakan manipulasi multimedia seperti *image*, objek, dan *teks*. Selain itu, musik atau penambahan audio yang lain telah tersedia untuk dipilih serta mampu disimpan. Kemudian aplikasi ini juga menyediakan fungsi untuk merekam suara (christiyanti aprinastuti, 2023). *Powtoon* merupakan *software* animasi berdasarkan *web* yang memperbolehkan pengguna menciptakan video animasi dengan memanipulasi objek yang telah dibuat terlebih dahulu, gambar yang diupload, musik yang disediakan dan penggunaan suara serta dilengkapi dengan latar belakang, animasi, musik latar, dan alat peraga (a. landong, 2022).

Penelitian ini memiliki argumentasi penting karena menawarkan solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran mata pelajaran Akidah Ahlak di tingkat sekolah menengah. Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi melalui aplikasi *Powtoon* memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa dengan menyajikan materi secara visual dan menarik. Dalam konteks kurikulum yang terus berkembang dan tuntutan akan integrasi teknologi dalam pendidikan, pengembangan media pembelajaran seperti ini menjadi relevan untuk menyesuaikan diri dengan kebutuhan siswa yang cenderung lebih responsif terhadap

pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menarik. Selain itu, penelitian ini juga mendukung upaya penerapan teknologi dalam pembelajaran, yang merupakan aspek penting dalam mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masa depan yang semakin digital. Dengan demikian, penelitian ini memiliki implikasi yang luas dalam konteks peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.

## Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut dengan istilah *Research and Development (R&D)*. Adapun model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahap yaitu analisis (*Analyze*), perancangan (*Disign*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Produk yang dibuat serta dihasilkan pada penelitian ini yaitu media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Powtoon*. Subjek penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas VIII di MTs Muhammadiyah Balebo semester 1/ganjil tahun ajaran 2023/2024 sebanyak 23 orang siswa.

Kemudian teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran video berbasis aplikasi *Powtoon* ada 4 teknik yaitu: (1) Teknik observasi, pada teknik dilakukan pengumpulan data yang dilakukan peneliti melalui suatu pengamatan bagi siswa dalam proses pembelajaran di MTs Muhamadiyah Balebo. (2) Teknik wawancara, teknik ini dilakukan peneliti melalui proses tanya jawab kepada guru dan siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah Balebo. (3) Teknik metode angket, angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab, (4) Teknik dokumentasi, teknik ini dilakukan sebagai alat bukti tertentu tentang suatu keterangan tentang hal-hal yang penting.

Metode terakhir adalah teknik analisis data. Teknik yang digunakan yakni analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisa data kualitatif dilakukan dengan mengumpulkan data yang diperoleh dari lembar uji validasi dan lembar uji praktikalitas yang dinilai oleh dosen ahli materi dan ahli media, guru dan siswa. Sedangkan analisis data kualitatif dilakukan dengan pengumpulan data dari kritikan dan saran yang diberikan oleh validator terhadap media pembelajaran yang telah dirancang. Kegiatan analisis data dengan memberikan lembar angket untuk diisi dengan tanda (✓) dengan skor penilaian pada skala likert.

**Tabel 1. Skala likert**

| Skor | Keterangan        |
|------|-------------------|
| 4    | Sangat Baik       |
| 3    | Baik              |
| 2    | Tidak Baik        |
| 1    | Sangat Tidak Baik |

**Tabel 2. Kategori Penilaian Validasi**

| Interval | Kriteria           |
|----------|--------------------|
| 76%-100% | Sangat Valid       |
| 51%-75%  | Valid              |
| 26%-50%  | Tidak Valid        |
| 0%-25%   | Sangat Tidak Valid |

**Tabel 3. Kategori Penilaian Praktikalitas**

| Interval | Kriteria             |
|----------|----------------------|
| 76%-100% | Sangat Praktis       |
| 51%-75%  | Praktis              |
| 26%-50%  | Tidak Praktis        |
| 0%-25%   | Sangat tidak Praktis |

Sedangkan untuk menentukan hasil persentasi skor penilaiannya dengan menggunakan rumus perhitungannya, yaitu:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

**P** = Presentase Kelayakan

**F** = Jumlah Skor hasil pengumpulan data

**N** = Skor Maksimal

**100%** = Konstanta

Angket praktikalitas uji coba produk dideskripsikan dengan Teknik analisis data menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Tingkat Pratikalitas} = \frac{\text{nilai total}}{\text{nilai maksimum}} \times 100\%$$

## Hasil Penelitian

### *Tahap Analisis (Analysis)*

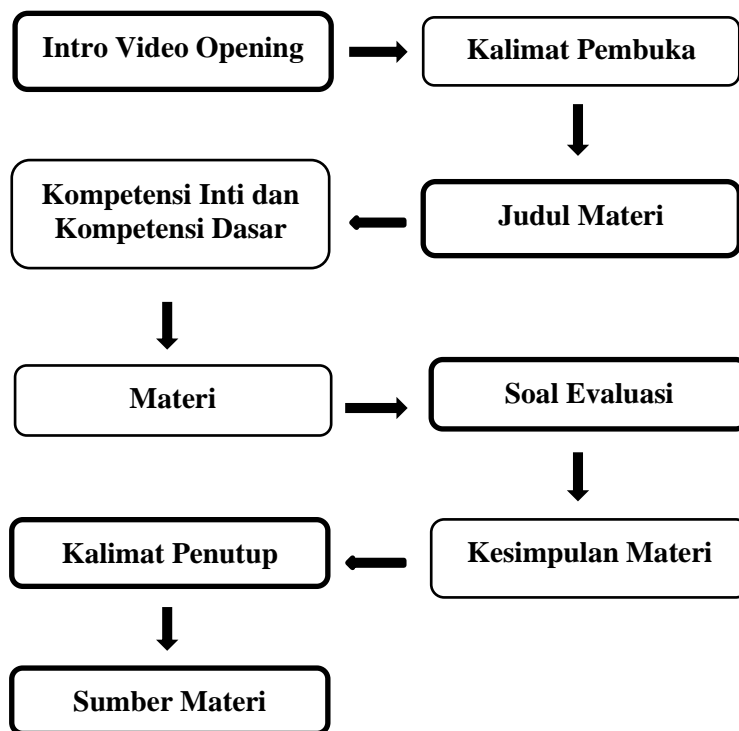
Pada tahap ini dilakukan untuk memperoleh data dan informasi mengenai permasalahan yang dihadapi siswa dan untuk mengetahui apa saja yang diperoleh untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Tahap ini terbagi menjadi dua bagian yaitu: (1) Analisis kebutuhan, diperoleh data bahwa siswa sering merasa bosan pada

saat proses pembelajaran akidah ahlak materi tentang berbakti kepada kedua orang tua hanya menggunakan buku cetak dan guru menjelaskan pembelajaran. (2) Analisis kurikulum, diperoleh informasi bahwa MTs Muhammadiyah Balebo masih menggunakan kurikulum 2013.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, solusi yang dapat peneliti ambil adalah merancang produk media pembelajaran yaitu media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Powtoon*.

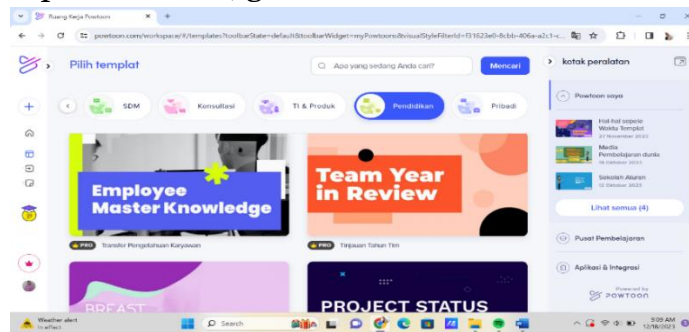
### Tahap Desain (*Design*)

Kemudahan yang ditawarkan aplikasi *Powtoon*, melalui media video animasi dapat dikembangkan dengan efektif. Proses ini tergambar secara rinci didalam penjelasan dan gambar yang memberikan pandangan tentang pembuatan video animasi menggunakan aplikasi *Powtoon*. Desain media video animasi berbasis aplikasi *Powtoon* yang dikembangkan tergambar dalam bagan flowchart di bawah ini.



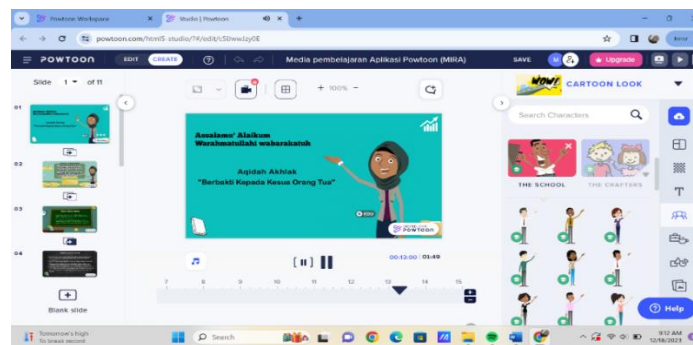
**Gambar 1. Bagan Desain Pengembangan Produk.**

## 1) Menentukan template animasi, gambar dan audio



**Gambar 2. Tampilan templet Pendidikan pada aplikasi Powtoon.**

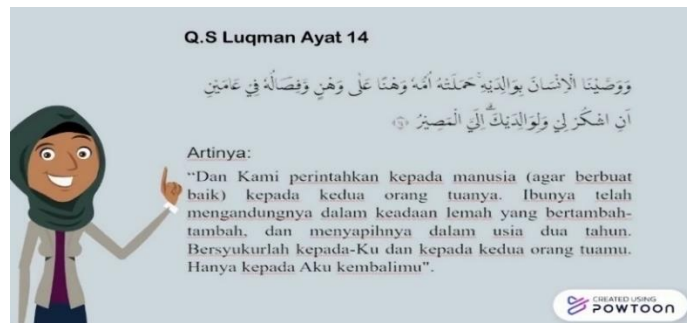
Template animasi dipilih dengan menyesuaikan pada materi pembelajaran dan semenarik mungkin agar siswa tertarik dalam mempelajari akidah ahlak pada materi berbakti kepada kedua orang tua. Dalam hal ini, peneliti menggunakan templet pendidikan sesuai dengan karakter siswa dan memberikan poin-poin dan sinopsis konten kepada siswa.



**Gambar 3. Desain Animasi**

## 2) Perancangan materi

Penyusunan materi disebut dengan referensi yang ada. Penyusunan materi dibuat secara runtut sehingga memudahkan siswa untuk membacanya. Materi yang dipilih adalah materi berbakti kepada kedua orang tua dan dibuat berdasarkan kompetensi dasar.



**Gambar 4. Ayat Berbakti Kepada Kedua Orang Tua**

## Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ini adalah tahap tindak lanjut dari hasil desain yang telah dibuat. Kemudian mengembangkan media pembelajaran tersebut menjadi desain yang siap

diuji validasi. Berikut hasil tahapan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Powtoon pada materi berbakti kepada kedua orang tua kelas VIII di MTs Muhammadiyah Balebo:

**a. Tampilan awal Media Pembelajaran**

Tampilan awal ini ialah tampilan yang akan dijumpai saat memutar video animasi. Tampilan awal terdiri dari: salam, judul materi, kompetensi ini dan kompetensi dasar.

**b. Tampilan Materi Media Pembelajaran**

Pada media ini, materi ditampilkan berupa teks, gambar dan video animasi. Isi materi yaitu: (1) pengertian berbakti kepada kedua orang tua, (2) keutamaan berbakti kepada orang tua, (3) bentuk-bentuk berbakti kepada kedua orang tua, dan (4) kesimpulan.

**c. Tampilan Penutup Media Pembelajaran**

Penutup dalam hal ini ialah bagian setelah materi pembelajaran; soal evaluasi materi, dan salam penutup.

**d. Validasi Media Pembelajaran**

Validasi dilakukan dengan mengujikan media pembelajaran ketiga validator yang terdiri dari 1 ahli materi yaitu dosen IAIN Palopo Bapak Dr. Makmur, S.Pd.I., M.Pd.I, dan 1 ahli media yaitu dosen IAIN Palopo yang berkompeten dalam bidangnya yaitu Ibu Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T. Berikut hasil validasi media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi Powtoon pada tabel berikut:

**Tabel 4. Data Hasil Validasi Ahli Materi**

| No                | Indikator                                    | Nilai        |   |   |   |
|-------------------|--|--------------|---|---|---|
|                   |  | 1            | 2 | 3 | 4 |
| 1.                | Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar    |              |   |   | ✓ |
| 2.                | Kesesuaian materi dengan indikator           |              |   |   | ✓ |
| 3.                | Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran |              |   |   | ✓ |
| 4.                | Kelengkapan materi                           |              |   |   | ✓ |
| 5.                | Kejelasan penyampaian materi                 |              |   |   | ✓ |
| 6.                | Kejelasan gambar                             |              |   |   | ✓ |
| 7.                | Kesesuaian gambar dengan materi              |              |   |   | ✓ |
| 8.                | Kebakuan bahasa                              |              |   |   | ✓ |
| 9.                | Kelugasan kalimat                            |              |   |   | ✓ |
| 10.               | Komunikatif dalam penggunaan bahasa          |              |   |   | ✓ |
| <b>Total skor</b> |  | 40           |   |   |   |
| <b>ktiteria</b>   |  | Sangat valid |   |   |   |

Berikut hasil perhitungan validasi ahli materi

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{40}{40} \times 100\%$$

$$= 100\%$$

**Tabel 5. Data Hasil Validasi Ahli Media**

| No.               | Indikator                              | Nilai        |   |   |   |
|-------------------|--|--------------|---|---|---|
|                   |  | 1            | 2 | 3 | 4 |
| 1.                | Bahasa mudah dipahami                  |              |   |   | ✓ |
| 2.                | Kebakuan kata                          |              |   |   | ✓ |
| 3.                | Kejelasan dan kelengkapan informasi    |              |   |   | ✓ |
| 4.                | Keefektifan kalimat                    |              |   | ✓ |   |
| 5.                | Penggunaan gambar dan animasi          |              |   | ✓ |   |
| 6.                | Kejelasan suara                        |              |   | ✓ |   |
| 7.                | Pemilihan jenis dan ukuran huruf       |              |   | ✓ |   |
| 8.                | Kesesuaian tujuan pembelajaran         |              |   |   | ✓ |
| 9.                | Media sesuai dengan karakter siswa     |              |   | ✓ |   |
| 10.               | Media sesuai dengan lingkungan belajar |              |   | ✓ |   |
| 11.               | Kemudahan media                        |              |   | ✓ |   |
| 12.               | Efisiensi waktu                        |              |   | ✓ |   |
| 13.               | Efisiensi tenaga                       |              |   |   | ✓ |
| <b>Total skor</b> |  | 44           |   |   |   |
| <b>Kriteria</b>   |  | Sangat Valid |   |   |   |

Berikut hasil perhitungan validasi ahli media

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{44}{52} \times 100\%$$

$$= 84,61\%$$

Berdasarkan tabel 4 dan tabel 5 menunjukkan bahwa produk media pembelajaran dengan materi berbakti kepada kedua orang tua yang disajikan telah sesuai dengan kurikulum yang diterapkan disekolah. Hal ini berdasarkan nilai keseluruhan validasi ahli materi yaitu 100% dengan kategori ‘sangat valid’.

### Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap ini ialah tahap Dimana media pembelajaran yang sudah dikembangkan dan divalidasikan maka diuji cobakan ke lapangan. Uji coba produk dilakukan kepada 1 orang guru dan mata pelajaran akidah ahlak dan 23 siswa di MTs Muhammadiyah Balebo. Tahap ini dilakukan untuk dengan memberikan lembar angket praktikalitas produk media pembelajaran yang telah dibuat. Adapun hasil uji praktikalitas seperti tabel dibawah ini.

**Tabel 6. Hasil Analisis Respon Guru**

| No.               | Indikator   | Nilai       |   |   |   |
|-------------------|---|-------------|---|---|---|
|                   |   | 1           | 2 | 3 | 4 |
| 1.                | Media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa                      |             |   |   | ✓ |
| 2.                | Warna antara <i>background</i> , tulisan, gambar, dan animasi yang sesuai |             |   |   | ✓ |
| 3.                | Jenis <i>font</i> dan ukuran yang digunakan                               |             |   |   | ✓ |
| 4.                | Kejelasan suara   |             |   |   | ✓ |
| 5.                | Gambar dan animasi yang digunakan   |             |   |   | ✓ |
| 6.                | Kemudahan guru dalam menyampaikan materi                                  |             |   |   | ✓ |
| 7.                | Penyajian materi  |             |   |   | ✓ |
| 8.                | Media dapat menarik minat belajar siswa                                   |             |   |   | ✓ |
| 9.                | Kebakuan Bahasa/kata yang digunakan                                       |             |   |   | ✓ |
| 10.               | Keefektifan kalimat yang digunakan  |             |   |   | ✓ |
| 11.               | Ejaan yang digunakan  |             |   |   | ✓ |
| <b>Total skor</b> |   | 44          |   |   |   |
| <b>kriteria</b>   |   | Sangat Baik |   |   |   |

Berikut hasil perhitungan respon guru:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{44}{44} \times 100\%$$

$$= 100\%$$

**Tabel 7. Hasil Respon Siswa Terhadap Media Video Animasi**

| No. | Nama | Butir Pernyataan |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    | Jumlah skor | Skor Max |    |
|-----|------|------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|-------------|----------|----|
|     |      | 1                | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |             |          | 12 |
| 1.  | AF   | 4                | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3  | 4  | 4           | 45       | 48 |
| 2.  | AS   | 4                | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4  | 4  | 4           | 44       | 48 |
| 3.  | AZ   | 4                | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4  | 4  | 3           | 43       | 48 |

|                   |     |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |       |                |    |
|-------------------|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|-------|----------------|----|
| 4.                | AA  | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4     | 43             | 48 |
| 5.                | DN  | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4     | 43             | 48 |
| 6.                | YN  | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4     | 45             | 48 |
| 7.                | NR  | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4     | 45             | 48 |
| 8.                | ST  | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4     | 48             | 48 |
| 9.                | UQ  | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4     | 45             | 48 |
| 10.               | NA  | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4     | 46             | 48 |
| 11.               | NAS | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4     | 48             | 48 |
| 12.               | OV  | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4     | 48             | 48 |
| 13.               | NL  | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4     | 43             | 48 |
| 14.               | NS  | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3     | 39             | 48 |
| 15.               | IF  | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4     | 44             | 48 |
| 16.               | NUR | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3     | 41             | 48 |
| 17.               | NZ  | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4     | 44             | 48 |
| 18.               | STI | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3     | 44             | 48 |
| 19.               | NAU | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4     | 46             | 48 |
| 20.               | RD  | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4     | 44             | 48 |
| 21.               | NIS | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4     | 48             | 48 |
| 22.               | ZHR | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4     | 45             | 48 |
| 23.               | AL  | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4     | 46             | 49 |
| <b>Total skor</b> |     |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   | 1.027 | 1.104          |    |
| <b>persentase</b> |     |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |       | 93%            |    |
| <b>Kriteria</b>   |     |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |       | Sangat praktis |    |

Berikut hasil perhitungan respon siswa:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{1.104}{1.027} \times 100\%$$

$$= 93\%$$

### **Tahap Evaluasi (Evaluation)**

Tahap evaluasi dalam model ADDIE dilakukan tiap proses pengembangan. Evaluasi perlu dilakukan untuk memberikan saran dan ide bagi peneliti dalam pengembangan produk. Dengan melakukan evaluasi maka akan menghasilkan produk yang lebih baik dari sebelumnya.

## **Pembahasan**

Siswa pasti sangat membutuhkan strategi belajar yang menarik untuk mencapai hasil yang optimal. Dengan pemaparan materi yang dengan ilustrasi dan contoh yang dikemas dengan menarik juga dapat memudahkan melalui perpaduan gambar, teks, animasi, dan unsur intraksi dengan siswa menjadikan siswa terlibat aktif dan

semakin termotivasi dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran tidak hanya dititik beratkan pada tujuan dan isi dari media pembelajaran tetapi perlu juga dipertimbangkan factor-faktor lain yang berperan dalam penggunaan media pembelajaran tetapi juga perlu dipertimbangkan factor-faktor lain yang berperan dalam penggunaan media pembelajaran seperti karakteristik siswa, model atau strategi pembelajaran, alokasi waktu, sarana dan prasarana, dan lain sebagainya.

Dengan memanfaatkan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran mampu mempermudah pemahaman serta memperkuat ingatan siswa dengan memahami materi dalam video animasi mengaitkan kegiatan yang ada dalam kehidupan sehari-hari siswa (Candra Dewi, N. M. L., 2021). Media pembelajaran video animasi ini didesain sedemikian rupa yang menampilkan tulisan/teks, gambar, berwarna, audio/suara, dan animasi dalam satu kesatuan sehingga mampu memberikan warna baru untuk membantu siswa dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. (Kurniawan et al., 2017; Tegeh et al., 2019; Gae, N. A, Ganing, N.N & Kristiantari, M.G., 2021).

Penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar karena penyajiannya yang menarik. Penelitian lainya juga mengatakan bahwa media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Riono & Fauzi, 2022) Kelebihan aplikasi Powtoon ialah bersifat interaktif dan memberikan umpan balik, memberikan kebebasan kepada siswa dalam menentukan topik belajar, memberikan kemudahan control yang sistematis dalam proses belajar, Powtoon bisa digunakan dimanapun dan kapanpun secara mandiri, video yang disajikan tidak terlalu lama sehingga tidak mengurangi Tingkat motivasi pengguna, dan materi yang disajikan secara interaktif dengan Bahasa mudah dipahami oleh siswa. Implikasi dari penelitian ini adalah media pembelajaran video animasi siswa tidak mudah jenuh dalam kelas pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung karena tampilan video animasi yang menarik.

Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi melalui aplikasi Powtoon dapat mengatasi tantangan yang sering dihadapi dalam proses pembelajaran, seperti kejenuhan siswa di kelas. Dengan menyajikan materi pembelajaran secara visual dan interaktif, video animasi Powtoon mampu mempertahankan minat dan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, fitur interaktif dan umpan balik yang disediakan oleh aplikasi ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan terlibat bagi siswa. Kemampuan siswa untuk memilih topik belajar mereka sendiri dan memiliki kontrol yang lebih besar dalam proses pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar. Dengan demikian, implementasi media pembelajaran video animasi melalui aplikasi Powtoon dapat membawa dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan.

Meskipun penelitian ini memberikan kontribusi yang berharga dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, namun terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Salah satu keterbatasan adalah generalisasi

hasil penelitian ini mungkin terbatas pada konteks khusus dari MTs Muhammadiyah Balebo dan materi pelajaran Akidah Ahlak kelas VIII. Kondisi lingkungan dan karakteristik siswa di sekolah lain mungkin berbeda, sehingga perlu dilakukan penyesuaian dan pengujian ulang untuk memastikan efektivitas aplikasi Powtoon dalam konteks yang berbeda. Selain itu, meskipun penelitian ini telah mengukur tingkat kepuasan dan respons dari guru serta siswa, namun belum dilakukan penelitian lanjutan untuk mengevaluasi dampak jangka panjang dari penggunaan media pembelajaran ini terhadap pencapaian akademik siswa dan pengembangan keterampilan mereka dalam jangka waktu yang lebih panjang. Oleh karena itu, penelitian lanjutan yang lebih luas dan mendalam dapat membantu memperkuat temuan dan implikasi dari penelitian ini.

## Simpulan

Temuan penting dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi melalui aplikasi Powtoon dapat signifikan meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran mata pelajaran Akidah Ahlak di kelas VIII MTs Muhammadiyah Balebo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap penggunaan video animasi Powtoon dalam menyampaikan materi, serta mengalami peningkatan motivasi belajar yang signifikan. Selain itu, aplikasi Powtoon memberikan kesempatan bagi siswa untuk memilih topik belajar mereka sendiri dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan terlibat. Temuan ini memberikan kontribusi penting dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik dalam konteks pendidikan modern yang semakin didominasi oleh teknologi.

## References

- A. landong, y. . rangkuti dan f. mayangsari. (2022). pengembangan media video pembelajaran berbasis powtoon pada materi fungsi komposisi. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 15(1), 55.
- Andrew fernando pakpahaman. (2020). *pengembangan media pembelajaran*. yayasan kita menulis.
- Anwariningsih, S. H., & Ernawati, S. (2013). Development of Interactive Media for ICT Learning at Elementary School Based on Student Self Learning. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 7(2), 121–128. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v7i2.226>
- Ariantini, N., Sudatha, I., & Tegeh, I. (2019). Pengembangan Animasi Pembelajaran Berbasis Microlearning Pada Kelas III Sekolah Dasar Mutiara Singaraja Tahun Pelajaran 2018/2019. *EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 7(1), 23–32.
- Candra Dewi, N. M. L., and I. G. A. O. N. (2021). pengembangan media video

- animasi ipa pada pokok bahasan sistem penerapan kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha.*, 3(4), 377–384. <https://org/10.23887/jeu.v9i1.32501>.
- christiyanti aprinastuti. (2023). *special book formedia tutorial ict-based learning* (C. Aprinastuti (ed.); stiletto b). stiletto book.
- Hamid, musrofa abi. (2020). *media pembelajaran*. yayasan kita menulis.
- Nur, H., Said, M., Zainuddin, F., & Nurdin, K. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Diorama pada Materi Pembelajaran Tata Cara Pelaksanaan Ibadah Haji Pendahuluan Metode*. 12(4), 297–308.
- Riono, & Fauzi. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP di SD Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 125. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i1.1921>
- Zainab, Abdul, P., & Lilis, S. (2024). Pengembangan Media Audiovisual Berbasis Kearifan Lokal pada Siswa Sekolah Dasar. *Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry*, 1(1), 10–20.

..... Halaman ini sengaja dikosongkan! .....