PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI *POWTOON* DAN *BLOOKET* PADA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MTSN 6 AGAM

SKRIPSI

"Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Agama Islam"

Oleh :

ROSA BLU BARASA

NIM. 2121262

Dosen Pembimbing:

PUTI ANDAM DEWI, S.Pd.I, M.Pd

NIP: 199108122020122011

PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEJH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI

2025 M/1446 H

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Powtoon* dan *Blooket* pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MTsN 6 Agam"** yang disusun oleh **Rosa Blu Barasa NIM 2121262** telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan sidang Munaqasyah pada Program Studi Pendidikan Agama Islamm Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M Djamil Djambek Bukittinggi.

Bukitinggi, 26 Juli 2025
Pembimbing

Putti Andam Dewi,S.Pd.I,M.Pd
NIP: 199108122020122011

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

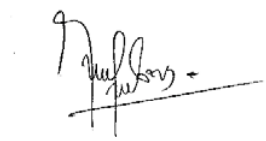
Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama/NIM	: Rosa Blu Barasa / 2121262
Tempat/Tanggal Lahir	**:** Manduamas Lama, 24 Februari 2003
Fakultas	**:** Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan	**:** Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi	**:** Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Powtoon* dan *Blooket* pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MTsN 6 Agam

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah (Skripsi) saya dengan judul di atas adalah benar asli karya penulis. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan karya sendiri, maka penulis bersedia di proses secara hukum dan gelar kesarjanaan penulis di copot hingga batas waktu yang di tentukan. Demikianlah surat pernyataan ini di buat dengan sesunggunya untuk dipergunaan sebagaimana mestinya.

Dengan demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bukittinggi, 26 Juli 2025
Saya Menyatakan,



Rosa Blu Barasa
2121262

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan kasih sayang dan pertolongan-Nya, penulis dapat menyelesaikan semua tahap penyelesaian tugas akhir dengan baik dan tepat pada waktunya. Salawat dan salam kepada Baginda Nabi Muhammad SAW, semoga kita semua layak mendapat syafaat dan berkumpul dengan beliau di *yaumil akhir* kelak, Aamiin.

Penulisan tugas akhir ini tidak terlepas pula dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Penulis menyadari betapa banyak keterbatasan dan kelemahan diri, namun orang-orang ini senantiasa hadir dan memberikan energi positif. Untuk itu, penulis mempersembahkan skiripsi ini untuk orang-orang tersayang yaitu:

1. Kepada Bapak dan Umak. Bapak Raisa Barasa, sosok pria yang sederhana dan penuh tawa. Kesederhanaan dan sikap apa adanya membuatnya begitu istimewa. Dia memang tak punya banyak pundi-pundi harta, namun ia selalu punya cara untuk membuat anaknya bahagia. Dia memang tak punya jabatan yang tinggi dan pangkat yang hebat, namun cukuplah kasih sayangnya yang membuat kami kuat. Bapak, aku tak cukup kuat menahan tangis untuk mendeskripsikan betapa aku menyayangimu, sekarang dan selamanya. Umak, Fatimah Marbun. Mak, ketulusan dan kasih sayangmu yang *limited edition* adalah sumber kekuatanku. Umakku wanita hebat luar biasa yang tampilannya biasa saja, namun cintanya ikhlas tiada tara. Terimakasih telah melahirkan ku, aku mencintai mu, selalu. Bapak Umak, bahkan setiap huruf dalam skiripsi ini menyimpan cinta dan ucapan terimakasih yang mendalam untuk kalian. Terimakasih untuk selalu ada dan mendukung penulis dalam jatuh dan bangun, senantiasa menemani dalam suka maupun duka, serta untuk semua cinta dan doa yang tiada henti, semoga Allah menjaga dan mencintai kalian kapanpun dan dimanapun.
2. Kepada saudara/saudari penulis. Ketiga abang penulis, Adisyah Putra Barasa, Thediansyah Barasa, dan Rikki Ronaldo Barasa. Kedua kakak penulis, Marsinta Barasa dan Sulastri Barasa. Tak lupa juga kedua adik penulis, Sapta Yuda Barasa

dan Subhana Panca Putra Barasa. Penulis bersyukur dan merasa sangat beruntung memiliki saudara seperti kalian. Terutama untuk Abang Adisyah Putra, terimakasih sudah membantu dan menemani proses penulis mulai dari tahap awal masuk perguruan tinggi sampai sekarang. Teruntuk kakak Sulastri Barasa, *bestieku*, terimakasih atas semua dukungan dan pengorbananmu, semoga Allah senantiasa menjaga dan melindungi mu. Terimakasih saudara sekandungku, karya ilmiah kecil ini untuk kalian, semoga kita semua menjadi anak-anak yang bisa menjadi penyejuk mata bagi orang tua kita di dunia dan di akhirat, Aamiin.

3. Kepada Ibu Puti Andam Dewi, S.Pd.I, M.Pd selaku dosen pembimbing penulis. Terimakasih telah sabar dan ikhlas membimbing, mengarahkan, menasehati, mendukung, dan mendoakan penulis hingga bisa sampai pada titik ini.
4. Kepada sahabat penulis, Ainul Silvani (tukinul). Terimakasih sudah menemani dan selalu mendengar keluh kesah penulis sejak dulu. Setiap langkah yang kita lalui bersama adalah bukti persahabatan yang tidak kenal lelah untuk saling mengalah dan memahami satu sama lain.
5. Kepada teman-teman seperjuangan, Hafizah, Maira, Silvia, Mastya, Sulismi, Ummi, Devi dan teman-teman PAI 21 G, semoga kita semua bisa mewujudkan semua angan dan cita-cita.
6. Keponakan penulis, Abang Amri, Kenzi, Husein, Kamil, Adik Hafsah, dan Baby Hasim. Tumbuh dan jadilah anak-anak soleh solehah keponakan *onti* tersayang.
7. Akhirnya, kepada diri sendiri. Terimakasih sudah berjuang sampai titik ini. Tidak apa jika tidak sempurna karena kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT. Terlepas dari hal itu, semoga perjuangan dan pengorbanan selama ini menjadi langkah kesekian untuk mencapai angan dan cita-cita, Aamiin.

Motto

Selalu ada kemungkinan di setiap kemustahilan, asal diiringi doa dan ikhtiar. Aku yang berani hari ini adalah aku yang berhasil mengalahkan rasa takutku kemarin.

-rosablubarasa

"Dan aku menyerahkan urusanku kepada Allah"

-(Q.S Al-Ghafir: 44)

Masih tentang waktu di ruang tunggu. Kamu tak akan pernah tau kapan waktu akan memihakmu. Sembari berusaha dan menunggu, tolong siapkan ruang ikhlas di hatimu. Karena usaha dan doa milikmu, namun takdir adalah milik-Nya.

-rosablubarasa

ABSTRAK

Rosa Blu Barasa, NIM : 2121262, Mahasiswi Program Studi Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Negri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Judul Skripsi : "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Powtoon* dan *Blooket* pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MTsN 6 Agam"

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa masalah yang ditemukan di MTsN 6 Agam khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak di Kelas VIII MTs, dimana dalam pembelajaran pendidik masih minim dalam memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dipakai biasanya hanya terbatas pada media power point yang konvensional dan padat materi, sementara sekolah sudah meyediakan fasilitas berupa *interactive whiteboard* (papan tulis interaktif) yang memungkinkan penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik merasa jenuh dan tidak bersemangat dalam belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual pada mata pelajaran Akidah Akhlak di Kelas VIII di MTsN 6 Agam, untuk melihat kelayakan dari media berdasarkan uji validitas produk oleh para ahli, dan untuk melihat praktikalitas produk berdasarkan angket praktikalitas.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu : *Analyze, Design, Develop, Implementation*, dan *Evaluation*. Penelitian ini diuji melalui 2 tahap yaitu: Uji Validitas yang dilakukan oleh para ahli dalam bidangnya seperti konten, konstruk, dan bahasa. Kedua Uji Praktikalitas dilakukan oleh peserta didik kelas VIII dan guru mata pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 6 Agam.

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan *powtoon* dan *blooket* pada pembelajaran akidah akhlak ini layak digunakan. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji validitas produk yang mendapatkan hasil 85% diterjemahkan dengan kriteria "sangat valid", hasil uji praktikalitas dari tanggapan guru menunjukkan angka 94% dinyatakan "sangat praktis", dan hasil uji praktikalitas dari tanggapan peserta didik menunjukkan angka 88% dinyatakan "sangat praktis". Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *powtoon* dan *blooket* pada pembelajaran akidah akhlak di MTsN 6 Agam sudah valid dan praktis.

Kata Kunci : *Powtoon, Blooket.*

ABSTRACT

Rosa Blu Barasa, Student ID: 2121262, a student of the Islamic Education Study Program at Sjech M. Djamil Djambek State Islamic University Bukittinggi, Title of Thesis: "Development of Learning Media Using Powtoon and Blooket in the Akidah Akhlak Learning at MTsN 6 Agam."

This research is motivated by several issues found at MTsN 6 Agam, particularly in the Akidah Akhlak subject in the eighth grade, where educators still minimally utilize learning media. The learning media used is usually limited to conventional and content-heavy PowerPoint presentations, while the school has provided facilities in the form of an interactive whiteboard that allows for more varied learning media. As a result, students feel bored and unmotivated in their learning process. The purpose of this study is to develop audio-visual learning media for the Akidah Akhlak subject in the eighth grade at MTsN 6 Agam, to assess the feasibility of the media based on product validity tests by experts, and to evaluate the practicality of the product based on practicality questionnaires.

The research method used in this study is the Research and Development (R&D) method, employing the ADDIE development model, which consists of five stages: Analyze, Design, Develop, Implementation, and Evaluation. This research was tested through two stages: the validity test conducted by experts in their fields, such as content, construct, and language, and the practicality test conducted by eighth-grade students and Akidah Akhlak subject teachers at MTsN 6 Agam.

Based on the data analysis and discussion, the results of this study indicate that the learning media using Powtoon and Blooket in Akidah Akhlak learning is feasible to use. This is evidenced by the product validity test results, which received an 85% rating categorized as "very valid," the practicality test results from teacher responses showing a score of 94% categorized as "very practical," and the practicality test results from student responses showing a score of 88% categorized as "very practical." Therefore, it can be concluded that the learning media using Powtoon and Blooket in Akidah Akhlak learning at MTsN 6 Agam is valid and practical.

Keywords: Powtoon, Blooket.

الملخص

روزا بلو باراسا، رقم الطالب: 2121262، طالبة في برنامج دراسة التربية الإسلامية في جامعة سجيش م. دجامل دجامبيك الإسلامية الحكومية في بوكيتينغي، عنوان الرسالة: "تطوير وسائل التعليم باستخدام تطبيقات Powtoon و Blooket في تعليم العقيدة والأخلاق في MTsN 6 Agam."

أغام، خاصة في مادة العقيدة والأخلاق في MTsN 6 تستند هذه الدراسة إلى عدة مشاكل تم العثور عليها في الصف الثامن، حيث لا يزال المعلمون يستخدمون وسائل التعليم بشكل محدود. الوسائل التعليمية المستخدمة التي تحتوي على الكثير من المحتوى، (PowerPoint) عادة ما تقتصر على العروض التقديمية التقليدية الذي يسمح باستخدام وسائل (Interactive Whiteboard) بينما وفرت المدرسة مرافق مثل اللوح التفاعلي تعليمية أكثر تنوعًا، مما يجعل الطلاب يشعرون بالملل ويفقدون الحماس في التعلم.

هدف هذه الدراسة هو تطوير وسائل التعليم السمعية والبصرية في مادة العقيدة والأخلاق في الصف الثامن أغام، لتقييم صلاحية الوسائل بناءً على اختبار صلاحية المنتج من قبل الخبراء، ولتقييم عملية MTsN 6 في المنتج بناءً على استبيانات العملية.

ADDIE باستخدام نموذج تطوير (R&D) الطريقة المستخدمة في هذه الدراسة هي طريقة البحث والتطوير الذي يتكون من خمس مراحل: التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقييم. تم اختبار هذه الدراسة من خلال مرحلتين: اختبار الصلاحية الذي أجراه الخبراء في مجالاتهم مثل المحتوى، والبناء، واللغة. والثاني هو اختبار العملية الذي أجراه طلاب الصف الثامن ومعلمو مادة العقيدة والأخلاق في MTsN 6 Agam.

استنادًا إلى نتائج تحليل البيانات والمناقشة، تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن وسائل التعليم باستخدام باوتون وبلوكيت في تعليم العقيدة والأخلاق هذه صالحة للاستخدام. وهذا يتضح من نتائج اختبار صلاحية المنتج التي حصلت على 85% والتي تُصنف على أنها "صالحة جدًا"، ونتائج اختبار العملية من ردود المعلمين التي أظهرت نسبة 94% تُعتبر "عملية جدًا"، ونتائج اختبار العملية من ردود الطلاب التي أظهرت نسبة 88% تُعتبر "عملية جدًا". وبالتالي، يمكن الاستنتاج أن وسائل التعليم باستخدام باوتون وبلوكيت في تعليم العقيدة والأخلاق في MTsN 6 Agam عملية وصالحة أغام.

الكلمات المفتاحية: باوتون، بلوكيت.

KATA PENGANTAR

بِسْـــــمِ اللهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيْمِ

Assalamualaikum Wr.Wb

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kahadirat Allah SWT karena atas limpahan kasih sayang dan pertolongan-Nya, skripsi ini yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Powtoon* dan *Blooket* pada Pembelajaran Akidah Akhlah di MTsN 6 Agam"** dapat diselesaikan dengan baik guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Ilmu Terbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi. Salawat dan salam kepada baginda Rasulullah Muhammad Saw, yang telah membawa, menuntun dan membimbing umat manusia menuju kemaslahatan, keimanan dan keselamatan, baik di dunia maupun di akhirat nanti.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak mungkin dapat selesai dengan baik tanpa adanya dorongan, dukungan serta pengorbanan dari berbagai pihak, baik berupa bantuan moril dan material, langsung maupun tidak langsung. Karena itu, penulis ucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Rektor Prof. Dr. Silfia Hanani, S.Ag., M.Si dan Wakil Rektor Dr. Afrinaldi, S.Sos.I., MA, Dr. Iiz Izmuddin, MA, dan Dr. H. Edi Rosman, S.Ag., M.Hum, Dekan Dr.Junaidi, S.Ag., M.Ag dan Wakil Dekan Dr. Supratman Zakir, serta Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Ibu Yulia Rahman, MA.Pd yang telah memberikan fasilitas kepada penulis dalam menambah ilmu pengetahuan di Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.
2. Ibu Diyan Permata Yanda, M.Pd sebagai penasehat akademik yang telah membina penulis selama penulis belajar dan menuntut ilmu di Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.
3. Ibu Puti Andam Dewi, S.Pd.I., M.Pd selaku pembimbing yang telah memberikan arahan serta bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Ibu Dra. Irna Andriati selaku dosen yang mengajar penulis selama dua semester yang telah membimbing, mengarahkan dan memberikan inspirasi yang berharga kepada penulis.
5. Bapak dan Ibu dosen serta karyawan/i Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan di perguruan tinggi ini.
6. Pimpinan serta karyawan/i perpustakaan Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi yang telah menyediakan fasilitas kepada penulis untuk mengadakan studi kepustakaan.
7. Kepala MTsN 6 Agam, Ibu Hj. Wellusia, M.Pd, yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian dan karyawan/i yang memfasilitasi penulis beserta majelis guru terutama guru mata pelajaran Akidah Akhlah yaitu Ibu Reni Novarita, S.Pd.I yang telah membimbing dan memberi arahan kepada penulis selama proses penelitian.
8. Serta semua pihak yang tidak penulis sebutkan satu per satu, yang telah banyak membantu dan memberikan doa demi kelancaran penulis dalam menyusun skripsi.

Semoga segala kebaikan yang telah diberikan kepada penulis dibalas oleh Allah SWT dengan beribu berkah dan kebaikan. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi meskipun demikian mudah-mudahan skripsi ini akan memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Bukittinggi, 26 Juli 2025
Penulis

Rosa Blu Barasa

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING i
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS ii
HALAMAN PERSEMBAHAN iii
ABSTRAK vi
ABSTRACT vii
الملخص viii
KATA PENGANTAR ix
DAFTAR ISI ii
BAB I 1
PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Identifikasi Masalah 11
C. Batasan Masalah 11
D. Rumusan Masalah 12
E. Tujuan dan Kegunaan Pengembangan 12
F. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan 12
G. Definisi Istilah 13
H. Sistematika Penulisan 14
BAB II 16
KAJIAN TEORI 16
A. Landasan Teori 16
1. Pembelajaran Akidah Akhlak 16
2. Media Pembelajaran 23
3. Powtoon dan Blooket 33
B. Penelitian yang Relevan 36
C. Kerangka Berfikir 41
Gambar 2.1 Kerangka Berfikir Penelitian 43
BAB III 44
METODE PENGEMBANGAN 44

A. Model Pengembangan 44
B. Prosedur Pengembangan 47
C. Desain Uji Coba 49
D. Subjek Uji Coba 49
E. Instrumen Penelitian 49
F. Teknik Analisis Data 51
Tabel 3. 1 Persentase Skor Validasi Produk Media Pembelajaran 52
Tabel 3. 2 Persentase Skor Tanggapan Peserta Didik 53
BAB IV 55
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 55
A. Deskripsi Hasil Pengembangan 55
1. *Analyze* (Analisis) 55
2. *Design* (Desain) 60
Gambar 4.1: *Storyboard slide 1* 60
Gambar 4.2: *Storyboard slide 2* 60
Gambar 4.3: Storyboard slide 3 61
Gambar 4.4: Storyboard slide 4 61
Gambar 4.5: Storyboard slide 5 61
Gambar 4.6: Storyboard slide 6 61
..... 62
Gambar 4.7: Storyboard slide 7 62
Gambar 4.8: Produk Awal 62
3. *Development* (Pengembangan) 63
Tabel 4.1: Tahap Pengembangan Media 68
Tabel 4.2 : Revisi Produk 70
4. *Implementation* (Implementasi) 70
Gambar 4.9 Implementasi Media, Kegiatan Persiapan 71
Gambar 4.10 Implementasi Media, Penayangan Video Pembelajaran 72
Gambar 4.11 Implementasi Media, Pelaksanaan Kuis menggunakan*Blooket* 73
Gambar 4.12 Implementasi Media, Apresiasi Kepada Peserta Didik 74
5. *Evaluation* (Evaluasi) 74

B. Analisa Data 76
1. Uji Validitas 77
Tabel 4.3 : Analisis Data Validitas Ahli Media 77
Tabel 4.4 : Analisis Data Validitas Ahli Materi 78
Tabel 4.5 : Analisis Data Validitas Ahli Bahasa 78
2. Uji Praktikalitas 79
Tabel 4.6 : Analisis Data Praktikalitas dari Tanggapan Guru 79
Tabel 4.7 : Analisis Data Praktikalitas dari Tanggapan Peserta Didik 80
C. Kajian Produk Akhir 81
Gambar 4.13 : Produk Akhir 82
D. Pembahasan 82
BAB V 86
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi 86
B. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Lebih Lanjut 87
DAFTAR PUSTAKA 88
LAMPIRAN 92
1. Surat 92
2. Dokumentasi 102
DAFTAR RIWAYAT HIDUP 105

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menjadi salah satu aspek yang terpenting dalam kehidupan manusia karena pendidikan dapat mengubah pola pikir, mental, dan perilaku manusia menuju ke arah yang lebih baik. Mutu pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan lulusan atau sumber daya manusia yang berkualitas, dan begitu pula sebaliknya. [1] Pendidikan yang berkualitas tentu dibentuk oleh semua pihak yang memiliki andil dibidangnya masing-masing. Pendidikan yang menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi kemajuan bangsa dan negara.

> Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.[2]

Mengingat pentingnya pendidikan dalam kehidupan manusia, maka segala sesuatu yang berkaitan dengan pendidikan juga menjadi sesuatu yang sangat penting untuk diperhatikan termasuk pembelajaran. Pembelajaran merupakan salah satu aktivitas utama dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan agar lebih berkualitas. Pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik diharapkan menjadi batu loncatan untuk memotivasi,

---

[1] Safrinus Gulo, dan Amin Otoni Harefa, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint, *Jurnal Pendidikan*, VOL. 01 NO. 01 Tahun 2022, Hal. 291-292

[2] Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

membentuk dan melahirkan sumber daya manusia yang berkualitas sesuai dengan harapan undang-undang.

> Pembelajaran merupakan suatu proses pengembangan potensi dan pembangunan karakter setiap peserta didik sebagai hasil dari sinergi antara pendidikan yang berlangsung di sekolah, keluarga dan masyarakat. Proses tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi mereka menjadi kemampuan yang semakin lama semakin meningkat dalam sikap (spiritual dan sosial), pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan dirinya untuk hidup dan untuk bermasyarakat, berbangsa, serta berkontribusi pada kesejahteraan hidup umat manusia.[3]

> Pembelajaran *(Intruction)* merupakan akumulasi dari konsep mengajar *(teaching)* dan konsep belajar *(learning).* Penekanannya terletak pada perpaduan antara keduanya, yakni kepada penumbuhan aktivitas subjek didik. Konsep tersebut dapat dipandang sebagai sistem. Sehingga dalam sistem pembelajaran ini terdapat komponen-komponen siswa atau peserta didik, tujuan, materi untuk mencapai tujuan, materi untuk mencapai tujuan, fasilitas dan prosedur, serta alat atau media yang harus dipersiapkan.[4]

Proses pengembangan potensi dan pengembangan karakter peserta didik (pembelajaran) tidak terlepas dari pemilihan dan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu dari dua unsur penting setelah metode mengajar dirancang. Kedua unsur tersebut tidak dapat diabaikan jika ingin menciptakan proses pembelajaran maksimal. Selain karna ini menyangkut langsung dengan proses belajar mengajar, hal ini juga menjadi salah satu tugas dan tanggung jawab yang harus dilakukan oleh seorang pendidik.

Guru sebagai fasilitator bertanggungjawab untuk merancang dan menyiapkan hal-hal yang dibutuhkan guna mencapai tujuan pembelajaran yang

[3] Permendikbud RI Nomor 103 Tahun 2014 Tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah

[4] Darmawan, Deni, *Modul-1: Konsep Dasar Pembelajaran*, Hal. 7

diharapkan.[5] Seorang pendidik adalah aktor utama dalam proses belajar mengajar di ruang kelas. Dalam proses belajar mengajar, seorang guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik. Dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik, guru perlu dilandasi langkah-langkah yang berdasarkan dengan ajaran agama. Allah SWT sebagai *Sang Khaliq* sempurna mengatur setiap aspek kehidupan hamba-Nya termasuk dalam dunia pendidikan. Dalam Q.S An-Nahl: 125 Allah SWT berfirman:

ٱدْعُ إِلَىٰ سَبِيلِ رَبِّكَ بِٱلْحِكْمَةِ وَٱلْمَوْعِظَةِ ٱلْحَسَنَةِ ۖ وَجَٰدِلْهُم بِٱلَّتِى هِىَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَن ضَلَّ عَن سَبِيلِهِۦ ۖ وَهُوَ أَعْلَمُ بِٱلْمُهْتَدِينَ

Artinya: *"Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk"*.

Kata ٱلْمَوْعِظَةِ ٱلْحَسَنَةِ berarti pengajaran yang baik, dimana kata *mau'izhah* bermakna mengena di hati sasaran dakwah bila ucapan itu disertai dengan pengamalan dan keteladanan dari yang menyampaikan maka akan masuk kategori *hasanah. Mau'izhatul hasanah* juga bertujuan untuk mencegah sasaran (dakwah) dari sesuatu yang kurang baik atau sesuatu hal yang dapat mengundang emosi baik dari yang menyampaikan maupun yang menerimanya....[6]

[5] Sulistriani, dkk, Peran Guru Sebagai Fasilitator dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar, *Journal of Elementary School Education* VOL.1 NO.2 Tahun 2021, Hal. 58

[6] Shihab, M. Quraish, *Tafsir AL Misbah : Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an/ M. Quraish Shihab,* Jakarta : Lentera Hati, 2002, Hal. 387-388

Ayat di atas dijadikan sebagai dasar bahwa proses pembelajaran utamanya kegiatan mengajar yang dilakukan oleh seorang guru harus berlandaskan asas *mau'izhatul hasanah* atau pengajaran yang baik. Pengajaran yang baik dimaksud adalah penyampaian materi pembelajaran yang efektif dan efisien. Proses pembelajaran yang didukung oleh beberapa komponen tentunya menjadi tolak ukur agar tercipta pembelajaran yang baik tersebut. Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya bahwa salah satu komponen pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana atau alat untuk mendukung penyampaian pesan atau inti dari materi yang diajarkan pendidik kepada peserta didik.

Rasulullah SAW sebagai teladan juga sudah jauh-jauh hari memperagakan penggunaan media pembelajaran berupa penggunaan gambar, kerikil, dan jari tangan. Sebagaimana dalam hadis yang diriwayatkan oleh Bukhari berikut ini:

حَدَّثَنَا صَدَقَةُ بْنُ الْفَضْلِ: أَخْبَرَنَا يَحْيَ بْنُ سَعِيدٍ، عَنْ سُفْيَانَ قَالَ: حَدَّثَنِي أَبِي، عَنْ مُنْذِرٍ، عَنْ رَبِعِ بْنِ خُتَيْمٍ، عَنْ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: خَطَ النَّبِيُّ صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مُرَبَّعًا، وَخَطَّ خَطًا فِي الْوَسَطِ خَارَجًا مِنْهُ، وَخَطَّ خططًا صِغَارَ إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسَطِ مِنْ جَانِبِهِ، وَقَالَ: (هَذَا الْإِنْسَانُ، وَهَذَا أَجَلُهُ مُحِيطٌ بِهِ أَوْ قَدْ أَحَاطَ بِهِ وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجُ أَمْلُهُ، وَهَذِهِ الْخُطَطُ الصَّغَارُ الْأَعْرَاضُ، فَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا، وَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا). (رواهالبخار)

Artinya: "*Telah menceritakan pada kami Sodaqoh bin Fadhil, telah memberikan kabar kepadaku Yahya bin Sa'id dari Sofyan, beliau bersabda: Telah menceritakan kepadaku bapak ku dari Mundzir dari Robi' bin Khusein dan Abdullah R.A, Beliau bersabda: Nabi SAW pernah membuat garis (gambar) persegi empat dan membuat suatu garis lagi di tengah-tengah sampai keluar dari batas(persegi empat), kemudian beliau*

> *membuat banyak garis kecil yang mengarah ke garis tengah dari sisi-sisi garis tepi, lalu beliau bersabda: Beginilah gambaran manusia. Garis persegi empat ini adalah ajal yang pasti bakal menimpanya, sedang garis yang keluar ini adalah anganangannya, dan garis-garis kecil ini adalah berbagai cobaan dan musibah yang siap menghadangnya. Jika ia terbebas dari cobaan yang satu, pasti akan tertimpa cobaan lainnya,jika ia terbebas dari cobaan yang satunya lagi, pasti akan tertimpa cobaan lainnya lagi". (HR. Bukhari)*

Nabi Muhammad Saw. menjelaskan garis lurus yang terdapat di dalam gambar adalah manusia, gambar empat persegi yang melingkarinya adalah ajalnya, satu garis lurus yang keluar melewati gambar merupakan harapan dan anganangannya sementara garis-garis kecil yang ada disekitar garis lurus dalam gambar adalah musibah yang selalu menghadang manusia dalam kehidupannya di dunia....[7]

Hadis ini menunjukan kepada kita betapa Rasulullah Saw. seorang pendidik yang sangat memahami penggunaan media yang baik dalam menyampaikan pengetahuan kepada manusia, beliau menjelaskan suatu informasi menggunakan media gambar agar lebih mudah dipahami dan diserap oleh para sahabat. Hadis di atas juga menandakan bahwa penggunaan media gambar atau visual dalam pembelajaran dapat memudahkan proses penyampaian pembelajaran. Kemudian pada zaman ini, penggunaan media gambar dikembangkan lebih maju dengan menambahkan visual atau tampilan yang menarik dan audio yaitu suara sehingga disebut sebagai media audio visual.

Penggunaan media pembelajaran audio visual dalam proses belajar mengajar akan membangkitkan minat dan antusias peserta didik, sehingga

[7] Zainal Abidin, Wawasan Hadis Tentang Alat dan Media Pendidikan, *Jurnal Ansiru PAI* VOL.2 NO.2 Tahun 2018, Hal. 117-118

tercipta pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, media pembelajaran audio visual dapat menjadi alternatif yang dapat membantu pelaksanaan proses belajar mengajar.

Kenyataannnya, proses belajar mengajar yang baik masih menjadi salah satu harapan yang masih terus diupayakan oleh setiap pendidik. Media pembelajaran seringkali menjadi momok permasalahan yang tidak bisa disepelekan. Perubahan dan kemajuan zaman menjadi salah satu faktor yang menyebabkan pentingnya pengembangan media pembelajaran. Dimana kondisi dan kebutuhan peserta didik menjadi salah satu landasan dalam merancang dan menyusun media pembelajaran yang akan digunakan.

Perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi sesuatu yang sangat menguntungkan jika dipergunakan dengan baik akan menghasilkan nilai positif. Salah satunya media pembelajaran dapat dengan mudah diakses dan dikembangkan. Pengembangan media pembelajaran juga menjadi alternatif yang dapat dilakukan agar terdapat pembeda dan inovasi sehingga terdapat sesuatu yang baru dan memiliki daya tarik tersendiri dari penggunaan media pembelajaran sebelumnya. Banyak aplikasi atau *website* yang menyediakan fitur pembuatan media pembelajaran. Salah satu aplikasi berbasis *web* yang bisa dimanfaatkan menjadi wadah pengembangan media pembelajaran yang interaktif adalah aplikasi *Powtoon* dan *Blooket.*

Powtoon adalah *platform* komunikasi video dan visual yang diluncurkan pada 2012 lalu. *Powtoon* adalah adalah alat yang bisa digunakan untuk menghasilkan berbagai produk visual termasuk media pembelajaran. *Powtoon*

memungkinkan pengguna untuk menghasilkan berbagai video pembelajaran, hiburan, dan konten untuk media sosial. [8] *Powtoon* menyediakan berbagai fitur gratis untuk dapat diedit sesuai keinginan pengguna. Cara penggunaanya pun cukup mudah, yaitu cukup masuk melalui *web* atau aplikasi di *google* kemudian masuk dengan akun *google* dan mulai membuat video yang diinginkan.

Powtoon dijalankan secara *online* namun setelah video animasi yang diedit sudah selesai video tersebut dapat diunduh sehingga bisa digunakan secara *offline.* Pada *platform powtoon* video yang dihasilkan nantinya dapat berbentuk karakter yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan penggunanya. Mengingat adanya kemudahan yang ditawarkan oleh *powtoon* tersebut, maka *powtoon* bisa digunakan sebagai pilihan yang tepat untuk menghasilkan video pembelajaran. Selain *powtoon* yang berfungsi sebagai media untuk menyampaikan materi, *blooket* adalah wadah atau yang berfungsi sebagai evaluasi pembelajaran yang bisa dikolaborasikan dengan *platform powtoon.*

Blooket adalah *platform* permainan edukatif yang dapat diakses secara *online* dan dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif.[9] Media berbasis *web game* ini dapat digunakan sebagai upaya meningkatkan motivasi dan pengalaman belajar peserta didik. *Blooket* memungkinkan guru untuk menghasilkan suatu evaluasi pembelajaran khususnya sebagai alat penilaian formatif setelah atau saat pembelajaran sedang

[8] Wijayanti Apriliya, dkk, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Powtoon dan Quizizz dalam Pengajaran Teks Eksplanasi di SMA, *Jurnal Pendidikan, Sains, Sosial dan Agama,* VOL. 08 No. 01 Tahun 2022, Hal. 204

[9] Rahmita, dkk, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Platform Blooket* Pada Teks Deskripsi Kelas VII di SMP Muhammadiyah Bulukumba, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar,* VOL. 09 No. 04 Tahun 2024, Hal. 272

berlangsung. Bentuk permainan *game* yang ditawarkan pun cukup menarik, yaitu peserta didik dapat masuk dan menjawab pertanyaan yang telah disediakan setelah itu akan mendapatkan poin. Selain itu, *blooket* dapat digunakan secara perorangan maupun berkelompok sehingga kondisi ini dapat dengan mudah disesuaikan dengan materi dan media pembelajaran yang digunakan pendidik saat proses belajar mengajar dikelas

Dengan mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* dan *blooket* diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran akidah akhlak, menghasilkan dan menyediakan media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kondisi daan kebutuhan peserta didik di era digital, membantu peserta didik memahami konsep-konsep materi akidah akhak secara aplikatif dan kontekstual, dan menfasilitasi interaksi kolaborasi antar peserta didik sehingga mendapatkan pengalaman belajar yang lebih berkesan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada Oktober 2024 dengan guru akidah akhlak di Kelas VIII MTsN Agam, ditemukan suatu potensi yang cukup memadai untuk dijadikan bahan pengembangan media pembelajaran berupa papan tulis digital atau *interactive whiteboard* yang memungkinkan guru lebih leluasa mengembangkan media pembelajaran interaktif yang berbasis teknologi.[10] Disisi lain, pemanfaatan media pembelajaran yang cenderung digunakan adalah *Power Point Presentation.* Hal ini terjadi karena beberapa faktor, salah satunya adalah penguasaan teknologi guru yang masih kurang

[10] Observasi di Kelas VII MTsN 6 Agam, Oktober 2024

sehingga menjadikan guru kesulitan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran. Hal ini cukup wajar karena perubahan dan perkembangan zaman yang semakin maju menyebabkan pendidik yang pada masanya masih cenderung menggunakan media pembelajaran tradisional menjadi kesulitan menyesuaikan kebutuhan sesuai zaman.

Hasil wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran akidah akhlah yaitu Ibu Reni Novarita, S.Pd.I selaku guru yang mengajar di kelas VIII.1 beliau menyebutkan bahwa anak-anak cenderung bosan ketika belajar hanya dengan PPT saja. “Anak-anak nampaknya lebih senang ketika belajar dengan menggunakan media selain PPT, apalagi di kelasnya dilengkapi dengan papan tulis digital. Tapi karena Ibu kurang menguasai teknologi sekarang, Ibu agak kesulitan untuk membuat media pembelajaran tersebut.” [11]

Kemudian disebabkan hal di atas, interaksi edukatif saat proses belajar mengajar menjadi kaku dan kurang variatif. Hal ini disebabkan oleh padatnya materi yang ada di *Power Point Presentation* sehingga peserta didik terkadang kesulitan menangkap informasi yang menjadi inti dari materi. Kondisi ini menjadi salah satu faktor yang memperlambat tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk diperhatikan agar tercipta suasana Proses Belajar Mengajar (PBM) yang baik dan tercapai tujuan pembelajaran secara maksimal . Mengingat fasilitas di sekolah tersebut khususnya di kelas VIII 1 (Delapan Satu) sangat

[11] Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Akidah Akhlak Ibu Reni Novarita di MTsN 6 Agam, Oktober 2024

memadai, penggunaan media pembelajaran berupa media audio visual sangat menarik untuk dikembangkan.

Pembelajaran akidah akhlak adalah satu bagian dari pendidikan agama Islam yang secara umum bertujuan untuk membentuk dan menanamkan karakter, iman *(akidah)*, dan keyakinan peserta didik dalam menjalani kehidupan sehari-hari dengan berdasarkan kepada syariat Islam yaitu Al-Qur'an dan Hadis. Sering kali pembelajaran akidah akhlak dianggap menjadi pembelajaran yang membosankan dan monoton oleh sebagian besar peserta didik. Hal ini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif atau media pembelajaran.

Salah satu materi pembelajaran akidah akhlak di kelas VIII semester genap adalah Meneladani Kisah Sahabat Abu Bakar r.a. Materi ini akan membicarakan mengenai biografi, kisah dan sikap yang dapat diteladani dari tokoh tersebut atau identik dengan sejarah singkat. Topik ini akan menjadi kaku jika hanya disajikan dengan PPT apalagi dengan materi yang padat dengan kata-kata. Dengan menggunakan video pembelajaran, peserta didik akan melihat, mengamati, dan mendengar secara langsung bagaimana sejarah singkat mengenai kisah sahabat Abu Bakar tersebut.

Berdasarkan uraian di atas dapat dilihat bahwa pengembangan media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk mendukung proses pembelajaran khususnya di kelas VIII.1 MTsN 6 Agam. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian dan pengembangan yang akan dijabarkan dalam penelitian yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi**

Powtoon **dan** ***Blooket*** **pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MTsN 6 Agam".**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka beberapa masalah yang diidentifikasi adalah sebagai berikut.

1. Media yang digunakan guru saat proses pembelajaran hanya media *Power Point Presentation* (PPT).
2. Sekolah sudah menyediakan fasilitas berupa *interactive whiteboard,* namun belum maksimal penggunaannya dalam media pembelajaran.
3. Penguasaan teknologi guru untuk mengembangkan media pembelajaran masih minim.
4. Media pembelajaran berupa PPT yang digunakan guru terlalu padat materi sehingga menyebabkan proses belajar kurang menarik.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi hanya untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* dan *blooket* pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII bab V yaitu Meneladani Kisah Sahabat Abu Bakar r.a. Pengembangan media pembelajaran dibatasi hanya untuk melihat kelayakan dari produk yang akan dikembangankan. Uji kelayakan media nantinya akan dinilai dari dua aspek, yaitu uji validitas oleh para ahli, dan uji praktikalitas media oleh pengguna media yang dikembangkan.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* dan *blooket* pada pembelajaran akidah akhlak di MTsN 6 Agam?
2. Bagaimana hasil uji validitas pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* dan *blooket* pada pembelajaran akidah akhlak di MTsN 6 Agam?
3. Bagaimana hasil uji praktikalitas pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* dan *blooket* pada pembelajaran akidah akhlak di MTsN 6 Agam?

E. Tujuan dan Kegunaan Pengembangan

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* dan *Blooket* yang akan digunakan sebagai media pembelajaran akidah akhlak di MTsN 6 Agam.
2. Untuk mengetahui kelayakan produk berupa media pembelajaran berdasarkan uji validitas yang dilakukan oleh para ahli.
3. Untuk mengetahui kelayakan produk berupa media pembelajaran berdasarkan uji praktikalitas oleh para pengguna media.

F. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis audio visual yang diharapkan pada penelitian dan pengembangan ini dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang akan dihasilkan adalah berupa video pembelajaran yang menjelaskan materi bab V yaitu Meneladani Kisah

Sahabat Abu Bakar r.a. Akidah Akhlak Kelas VIII dengan menggunakan aplikasi *Powtoon.*

2. Dalam video pembelajaran dilengkapi dengan gambar, latar belakang, tulisan, suara (audio), dan karakter yang mewakili setiap sub materi yang akan dibahas.
3. Durasi video pembelajaran kurang dari 10 menit.
4. Media audio visual delengkapi dengan kuis atau pertanyaan singkat yang dibuat menggunakan aplikasi *blooket*.
5. Kuis pada aplikasi *blooket* dilengkapi dengan kode yang akan dimasukkan oleh peserta didik sebelum menjawab pertanyaan di *handphone* mereka masing-masing.
6. Kuis pada *blooket* terdiri dari lima belas butir pertanyaan yang disusun sesuai dengan materi pada media pembelajaran.
7. Hasil atau jumlah benar jawaban dari peserta didik juga akan ditayangkan agar hasilnya dapat dilihat secara langsung oleh peserta didik.

G. Definisi Istilah

Powtoon adalah aplikasi berbasis *web* yang bisa diakses menggunakan aplikasi atau melalui *website* yang bisa digunakan untuk membuat, merancang, dan mengubah gambar menjadi animasi atau gerak.[12]

Blooket adalah *platform* permainan edukatif yang dapat diakses secara *online* dan dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan

[12] Wijayanti Apriliya, dkk, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Powtoon dan Quizizz dalam Pengajaran Teks Eksplanasi di SMA, *Jurnal Pendidikan, Sains, Sosial dan Agama*, VOL. 08 No. 01 Tahun 2022, Hal. 204

interaktif. Media berbasis *web game* ini dapat digunakan sebagai upaya meningkatkan minat belajar peserta didik. *Blooket* memungkinkan guru untuk menghasilkan suatu evaluasi pembelajaran khususnya sebagai alat penilaian formatif setelah atau saat pembelajaran sedang berlangsung. [13]

Powtoon akan dijadikan sebagai alat untuk mengembangkan media pembelajaran, sedangkan *blooket* akan peneliti jadikan sebagai wadah untuk membuat kuis atau daftar pertanyaan yang dihubungkan dengan media dan materi.

Dengan demikian yang dimaksud dengan Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* dan *Blooket* pada pembelajaran akidah akhlak adalah mengembangkan media berupa video pembelajaran dan kuis. Media berupa video pembelajaran ini akan membahas mengenai pembelajaran akidah akhlak kelas VII MTs bab V tentang Meneladani Kisah Sahabat Abu Bakar r.a.

H. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan penelitian sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, spesifikasi produk yang dihasilkan, definisi istilah, sistematika penelitian.

BAB II : Kajian teori yang berisi tentang deskripsi teori yang berkaitan langsung dengan penelitian.

---

[13] Rahmita, dkk, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Platform Blooket* Pada Teks Deskripsi Kelas VII di SMP Muhammadiyah Bulukumba, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar,* VOL. 09 No. 04 Tahun 2024, Hal. 272

BAB III : Metode pengembangan atau metode penelitian yang terdiri dari model pengembangan media pembelajaran, prosedur pengembangan, desain uji coba, subjek uji coba, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV : Hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri dari deskripsi hasil pengembangan, analisa data hasil uji kelayakan (validitas dan praktikalitas), kajian produk akhir, dan pembahasan.

BAB V : Penutup yang terdiri dari kajian produk yang telah direvisi, serta saran pemanfaatan, keterbatasan pengembangan, dan pengembangan lebih lanjut.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Pembelajaran Akidah Akhlak

a. Pengertian Pembelajaran Akidah Akhlak

Pembelajaran berasal dari kata “ajar” yang artinya petunjuk yang diberikan kepada orang lain agar diketahui. Kemudian kata “ajar” ditambah dengan awalan “pe” dan akhiran “an” sehinggga menjadi “pembelajaran” yang artinya proses, cara, atau perbuatan mengajar. Menurut KBBI, pembelajaran adalah proses, cara, pembuatan, menjadi makhluk hidup belajar.[14] Pembelajaran juga diartikan sebagai hasil dari memori (ingatan) dari proses yang melibatkan akal pikiran (berpikir) yang berpengaruh terhadap pemahaman. Dengan kata lain, dalam proses pembelajaran terjadi proses yang dinamakan proses belajar.

Belajar adalah rangkaian kegiatan yang prosesnya melibatkan perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku seseorang yang diakibatkan oleh pengalaman atau latihan.[15] Dengan kata lain kegiatan belajar akan menghasilkan perubahan mulai dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Sesuai dengan yang disampaikan Gagne yang dikutip oleh Desak Gede, belajar adalah perubahan yang terjadi pada seseorang yang menunjukkan peningkatan kemampuan atau kapabilitas yang disebabkan oleh proses kematangan biologis

[14] Kamus Besar Bahasa Indonesia

[15] Desak Gede Chandra Widayanthi, dkk, *Teori Belajar dan Pembelajaran,* Jambi : Sonpedia Publishing Indonesia, 2023, Hal. 1

saja.[16] Hal ini berarti bahwa semakin dewasa, seseorang akan semakin matang kemampuannya dalam melakukan aktivitas atau mencapai tujuan yang diinginkan.

Islam sebagai *Rahmah lil 'alamin* mewajibkan umatnya untuk selalu belajar. Bahkan Allah mengawali penurunan kita suci umat Islam berupa Al-Qur'an memerintahkan kita melalu Nabi Muhammad SAW untuk belajar. Yaitu Allah memerintahkan rasul-Nya untuk membaca atau dalam bahasa Arab disebut *(iqra').* *Iqra'* dapat dipahami menjadi salah satu kegiatan belajar, yaitu membaca. Dimana dari proses membaca akan melibatkan indera penglihatan yang nantinya akan diproses di akal pikiran untuk mendapatkan pemahaman. Kegiatan ini sejalan dengan konsep belajar.

Istilah yang lazim digunakan dalam bahasa Arab tentang kata belajar adalah *ta'allama* dan *darasa.*[17] Al-Qur'an juga menggunakan kata darasa yang diartikan dengan mempelajari, yang sering kali dihubungkan dengan mempelajari kitab. Hal ini mengisyaratkan bahwa kitab (dalam hal ini al-Qur'an) merupakan sumber segala pengetahuan bagi umat Islam, dan dijadikan sebagai pedoman hidupnya *(way of life).*

Sebagaimana Allah berfirman dalam Qur'an Surah Al-An'am ayat 105:

وَكَذٰلِكَ نُصَرِّفُ الْاٰيٰتِ وَلِيَقُوْلُوْا دَرَسْتَ وَلِنُبَيِّنَهٗ لِقَوْمٍ يَّعْلَمُوْنَ

Artinya : "Demikianlah Kami menjelaskan berulang-ulang ayat-ayat Kami (agar orang-orang beriman mengambil pelajaran darinya) dan agar mereka (orang-orang musyrik) mengatakan, "Engkau telah mempelajari (ayat-ayat itu dari Ahlul kitab)," dan agar Kami menjelaskannya (Al-Qur'an) kepada kaum yang mengetahui."

---

[16] *Ibid*

[17] Parni, Konsep Belajar Menurut Islam, *Jurnal Pendidikan : Penelitian Umum dan Khusus*, VOL. 03, No. 01, Tahun 2023, Hal. 2

Dia (Ibnu Abbas) berkata, "Firman-Nya وَلِيَقُوْلُوْا دَرَسْتَ supaya (orang-orang) yang beriman mendapat petunjuk dan yang mengakibatkan orong-orang musyrik mengatakan, "Kamu telah mempelajari ayat-ayat itu (dari Ahli Kitab)".' Mereka berkata, 'Kamu membaca dan belajar (dari ahli kitab)'. Hal itu sama seperti perkataan orang Quraisy."[18]

Belajar dalam Islam juga diistilahkan sebagai *thalab al-'ilm* yang artinya menuntut ilmu. Karena dengan belajar atau menuntut ilmu seseorang akan mendapatkan ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi dirinya. Rasulullah juga menjelaskan keutamaan belajar atau menuntut ilmu sebagaimana dalam hadis yang diriwayatkan oleh At-Tirmidzi dari Anas bin Malik ra. Rasulullah SAW bersabda:

مَنْخَرَجَفِيطَلَبًالْعِلْمِفَهُوَفِيسَبِيْلِاللهِحَتَّىيَرْجِعَ

Artinya: "Siapa saja yang keluar untuk mencari ilmu maka ia berada di jalan Allah hingga dia kembali." (HR. Tirmidzi) [19]

Hadis di atas memberi motivasi kepada umat manusia agar selalu mencari ilmu dan selalu menuntut ilmu, baik di tempat yang dekat atau pun di tempat yang jauh, di dalam rumah atau di luar rumah, di dalam negeri atau di luar negeri. Mencari ilmu adalah kebutuhan pokok bagi manusia untuk membekali kehidupannya dengan sesuatu yang sangat bermanfaat bagi orang mukmin. Karena manfaat ilmu tidak hanya dapat dirasakan di dunia saja, namun juga sebagai bekal di akhirat kelak.

---

[18] Ali bin Abu Thalhah, *Tafsir Ibnu Abbas Tahqiq dan Takhrij: Rasyid Abdul Mun'im Ar-Rajal,* Jakarta : Pustaka Azzam

[19] Rustina N, *Hadis Kewajiban Menuntut Ilmu dan Menyampaikan Dalam Buku Siswa Al-Qur'an Hadis Madrasah Aliyah di Kota Ambon,* Ambon : LP2M IAIN Ambon, 2019, Hal. 77

Sedangkan pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar (bahan ajar) dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah kegiatan yang dirancang oleh seorang pendidik untuk membantu peserta didik mencapai tujuan dari proses belajar. Pembelajaran meliputi kegiatan yang dilakukan di luar kelas seperti penggunaan teknologi, lingkungan, sumber belajar, serta media pembelajaran.

Pembelajaran adalah usaha mengorganisasikan lingkungan belajar, sehingga memungkin siswa melakukan kegiatan belajar, untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan berbagai material fasilitas, perlengkapan dan yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.[20] Manusia yang terlibat dalam proses pembelajaran terdiri atas siswa, guru dan tenaga lainnya. Menurut Sardirman dalam Jurnal Yetriyanti, dkk, pembelajaran merupakan inti dari kegiatan pendidikan secara keseluruhan, mengajar adalah suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan dengan sebaik-baiknya dan menghubungkan dengan anak didik sehingga terjadi kegiatan belajar.

Gagne (1985) dalam Desak Gede Chandra menyatakan bahwa pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik. Pembelajaran efektif memerlukan strategi yang tepat, materi yang relevan, serta evaluasi yang berkelanjutan.[21] Sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar dan pembelajaran adalah dua hal yang saling berkaitan. Dimana belajar merupakan kegiatan yang dilakukan individu dibawah arahan atau tidak dari

[20] Yetriyanti, dkk, Penerapan Metode *Time Line* dalam Pembelajaran PAI di SMA N 1 Tanjung Mutiara, *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, VOL. 01, No. 02, Tahun 2023, Hal. 218

[21] *Op.Cit.*, Hal. 2

individu lain, sedangkan proses belajar yang dilakukan oleh inividu dengan individu lain atau tidak tersebut terjadi proses yang dinamakan dengan proses pembelajaran. Belajar cenderung dilakukan oleh peserta didik, sedangkan kegiatan pembelajaran adalah upaya sistematis yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik untuk mendukung proses belajar. Kegiatan ini sama-sama bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan individu.

Akidah berasal dari bahasa Arab dari kata *"al-aqdu"* yang artinya ikatan atau keyakinan yang dipegang teguh sebagai keyakinan di dalam hati seseorang. Sedangkan secara istilah, menurut Hasan Al-Banna akidah adalah hal yang harus dipercayai kebenarannya oleh hati manusia yang menimbulkan ketentraman jiwa sebagai keyakinan dan tidak ada keraguan di dalamnya. Syeikh Abu Bakar Al-Jaziri menjelaskan bahwa akidah adalah sesuatu yang dapat diterima oleh akal, pendengaran, dan perasaan yang diyakini sebagai suatu kebenaran.[22]

Akhlak berasal dari bahasa Arab dari kata *"khuluqun"* yang berarti budi pekerti, tabiat, dan tingkah laku. Menurut Imam Al-Ghazali, akhlak adalah sikap yang melekat dalam jiwa seseorang yang malahirkan perilaku-perilaku spontan tanpa proses pertimbangan. Dengan kata lain, akhlak adalah sikap yang sudah tertanam dalam jiwa seseorang yang terjadi dari proses pembiasaan.[23]

Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia No 2 Tahun 2008 menyebutkan bahwa akidah akhlak merupakan salah satu mata pelajaran sebagai bagian dari Kurikulum Pendidikan Agama Islam (PAl) pada madrasah.

---

[22] Gina dan Fiqra, Pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah, *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, VOL. 01, No. 02, Tahun 2022, Hal. 38

[23] *Ibid.*, Hal. 39

Akidah berkaitan dengan rukun iman sebagai pokok keimanan seseorang yang tersimpan dalam hati dan diwujudkan dengan lisan dan perbuatan. Akidah mendorong seseorang melakukan amal saleh, berakhlak karimah dan taat hukum. Akhlak merupakan buah ilmu dan keimanan. Akhlak menekankan pada bagaimana membersihkan diri *(tazlciyatun nufus)* dari perilaku tercela *(madzmumah)* dan menghiasi diri dengan perilaku mulia *(mahmudah)* melalui latihan kejiwaan *(riyadlah)* dan upaya sungguh-sungguh untuk mengendalikan diri *(mujahadah).* Sasaran utama pendidikan akhlak adalah hati nurani, karena baik buruknya perilaku tergantung kepada baik dan berfungsinya hati nurani.[24]

Pembelajaran akidah akhlak adalah satu bagian dari pendidikan agama Islam yang secara umum bertujuan untuk membentuk dan menanamkan karakter, iman *(akidah),* dan keyakinan peserta didik dalam menjalani kehidupan sehari-hari dengan berdasarkan kepada syariat Islam yaitu Al-Qur'an dan Hadis. Akidah akhlak memiliki peran yang penting dalam pembentukan kepribadian peserta didik. Oleh karena itu, akidah akhlak secara bertahap dan holistik diarahkan untuk menyiapkan peserta didik agar berakidah yang benar dan kokoh, berakhlak mulia untuk menuntun peserta didik menjadi pribadi memiliki tingkat spiritual dan sosial yang baik. Selain itu akidah akhlak juga diarahkan agar peserta didik memiliki pemahaman dasar-dasar agama Islam untuk mengenal, memahami, menghayati rukun iman dan merealisasikannya dalam perilaku akhlak mulia berdasarkan al Qur'an dan hadis melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, dan pembiasaan.

b. Tujuan Pembelajaran Akidah Akhlak

Pada praktiknya, pembelajaran Akidah Akhlak ditujukan untuk:

1) Memberikan bimbingan kepada peserta didik agar kokoh dalam akidah yang berpijak pada paham *ahl al-sunnah wa al-jama'ah* melalui pemberian,

[24] Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 02 Tahun 2008 Tentang Standar Komptensi Lulusan dan Standar Kompetensi Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah

pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik;

2) Mengkonstruksi kemampuan nalar kritis peserta didik dalam menganalisis perbedaan pendapat dan mengekspresikan akidah Islam dengan benar, sesuai dengan kemajemukan bangsa Indonesia melalui sikap *wasathiyyah* meliputi *tawassuth, i'tidal, tasamuh,* dan *tawazun;*

3) Membentuk peserta didik agar menjadi pribadi yang berakhlak mulia, menghiasi diri dengan perilaku terpuji *(mahmudah)*, dan menghindarkan diri dari perilaku tercela *(madzmumah)* dalam kehidupan sehari-hari dengan latihan kejiwaan melalui mujahadah dan riyadah;

4) Membentuk peserta didik yang menjunjung tinggi nilai persatuan sehingga dapat menguatkan persaudaraan seagama *(ukhuwah Islamiyyah)* persaudaraan sebangsa dan senegara *(ukhuwah wathaniyah)*, dan juga persaudaraan kemanusiaan *(ukhuwah basyariyah)*.[25]

Akidah akhlak merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai akhlak atau sikap yang baik sesuai dengan ajaran Islam. Dimana praktiknya dalam pendidikan dilakukan dengan menjadikan akidah akhlak sebagai mata pelajaran wajib (utamanya di madrasah) agar tujuan-tujuan di atas dapat tercapai.

[25] Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 02 Tahun 2008 Tentang Standar Komptensi Lulusan dan Standar Kompetensi Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media merupakan jamak dari kata *"medium"* yang berasal dari bahasa Latin yang berarti sesuatu yang dapat menjadi perantara dalam proses komunikasi. Selain itu, *medium* juga dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat membantu proses penyampaian pesan atau informasi dari penyampai pesan (komunikator) kepada penerima pesan (komunikan). Menurut Heinich dan kawan-kawan, *medium* merupakan perantara yang membawa informasi antara sumber *(source)* dan penerima *(receiver)* informasi. Heinich mencontohkan media seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak *(printed materials),* komputer, dan instruktur. Sementara itu, Kemp daan Dayton mengemukakan peran media dalam proses komunikasi adalah sebagai alat pengirim *(transfer)* yang mengirimkan pesan dari pengirim *(sender)* kepada penerima pesan atau informasi *(receiver).*[26] Dengan kata lain, media adalah perantara untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi dari seseorang kepada orang lain.

Media pembelajaran selalu terdiri dari dua unsur penting yang tidak bisa terpisah antara satu dengan yang lainnya. Yaitu unsur peralatan atau perangkat keras *(hardware)* dan unsur yang dibawanya *(message/software).*[27] Kedua unsur tersebut mengindikasikan bahwa sesuatu itu dikatakan media pembelajaran ketika media tersebut menjadi alat/peralatan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari

[26] Hamzah Pagarra, dkk, *Media Pembelajaran,* Makassar : Badan Penerbit UNM, Tahun 2022, Hal. 5

[27] Cepi Riyana, *Media Pembelajaran,* Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia, 2012, Hal. 10

materi pembelajaran. Namun, yang terpenting adalah pesan yang hendak disampaikan melalui media tersebut, bukan hanya peralatan yang digunakan.

Unsur yang dibawa atau perangkat lunak *(software/message)* adalah informasi atau bahan ajar itu sendiri yang akan disampaikan kepada peserta didik, sedangkan perangkat keras atau unsur peralatan *(hardware)* adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyampaikan atau menyajikan pesan/bahan ajar tersebut. Contoh kapal laut yang tidak mengandung pesan/bahan ajar belum bisa disebut sebagai media pembelajaran, itu hanya masih sebatas peralatan/perangkat keras saja. Ketika kapal laut hendak dijadikan sebagai media pembelajaran, maka kapal laut tersebut harus mengandung informasi, pesan atau bahan ajar yang akan disampaikan kepada penerima pesan atau peserta didik.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau perantara yang digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran saat proses belajar mengajar di ruang kelas. Media pembelajaran penting untuk digunakan selain karena mempermudah proses penyampaian materi atau pesan pembelajaran oleh pendidik, media pembelajaran juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif bagi peserta didik.

Media (pada awal sejarah pembelajaran) yang digunakan guru dulu hanyalah media visual yang berfungsi untuk memberikan pengalaman visual kepada peserta didik untuk memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak, mendorong motivasi belajar peserta didik, dan meningkatkan daya serap atau pemahaman mereka.[28] Kemudian pada pertengahan abad ke-20 lahirlah media pembelajaran

[28] *Ibid.,* Hal. 12

audio visual yang memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkrit sebagai alat bantu pembelajaran yang dianggap dapat meminimalisir penggunaan verbalisme saat proses belajar mengajar.

Zaman sekarang dimana perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju, menyebabkan penggunaan dan pengembangan media pembelajaran lebih banyak dan bervariasi. Pemilihan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan pendidik, serta sarana prasarana yang ada di sekolah dapat dengan mudah disesuaikan agar mendapatkan media pembelajaran yang efektif dan efisien.

b. Tujuan, Fungsi, dan Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran di sekolah baik sekolah dasar, menengah, dan atas, baik untuk kepentingan belajar secara individual maupun berkelompok, secara umum mempunyai beberapa tujuan. Kemp dan Dayton dalam Hamzah Pagarra mengemukakan tiga tujuan pemanfaatan media pembelajaran, yaitu: [29]

1) Menyampaikan informasi *(to inform),* yaitu untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran.
2) Memotivasi *(to motivate),* media pembelajaran yang tepat akan menarik perhatian peserta didik sehingga timbul motivasi atau dorongan untuk lebih antusias mengikuti pembelajaran.
3) Menciptakan aktivitas belajar *(to learn),* untuk menghadirkan *meaningful learning experience* atau pengalaman belajar yang bermakna, dibutuhkan aktivitas belajar *(learning experience)* yang beragam. Media pembelajaran

[29] Pagarra, *Op.Cit.*, Hal. 13-16

bertujuan untuk memberikan efek variatif saat PBM sehingga terciptalah aktivitas belajar.

Menurut Yaumi dalam Faisal Anwar, dkk dalam pemanfaatan media pembelajaran ada beberapa hal yang dapat membantu meningkatkan efisiensi media tersebut, yaitu: [30]

1) Media pembelajaran berfungsi untuk mengefektifkan kegiatan mengajar guru.
2) Kemahiran guru dalam menggunakan media pembelajaran menentukan tercipta atau tidaknya suasana belajar yang menyenangkan dan tujuan pembelajaran yang tercapai secara maksimal.
3) Media pembelajaran membantu peserta didik menemukan atau memahami konsep yang masih abstrak.
4) Media pembelajaran mampu membantu peserta didik untuk mengaplikasikan pesan atau inti dari pembelajaran yang didapatkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pagarra, dkk mengemukakan beberapa fungsi dari media pembelajaran diantaranya sebagai pemusat fokus peserta didik, penggugah emosi dan motivasi peserta didik, sebagai pengorganisasi materi pembelajaran agar lebih tertata dan sistemik, sebagai penyama atau penengah di tengah keberagaman persepsi atau sudut pandang peserta didik agar lebih seragam dan general, serta untuk mendorong keaktifan peserta didik agar lebih interaktif, baik interaksi peserta didik dengan pendidik, maupun interaksi antar peserta didik.[31] Oleh karena itu, media

[30] Faisal Anwar, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran : Telaah Perspektif pada Era Society 5.0*, Makassar : Tohar Media, 2022, Hal. 23

[31] Pagarra, *Op.Cit.*, Hal. 16-18

pembelajaran menjadi salah satu komponen inti dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran sangat bermanfaat baik untuk menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien, meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.

Dari beberapa uraian mengenai fungsi media pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki andil yang cukup besar untuk menciptakan pengalaman belajar (bagi peserta didik) dan mengajar (pendidik) yang lebih bermakna. Karena media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi kegiatan atau aktivitas belajar dan secara tidak langsung dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik selama dan setelah proses belajar mengajar berlangsung.

Sudjana dan Rivai menyebutkan beberapa manfaat dari media pembelajaran bagi peserta didik, yaitu: [32]

1) Menumbuhkan motivasi belajar peserta didik karena media pembelajaran yang disajikan menarik.
2) Bahan atau pesan pembelajaran dapat dengan mudah dipahami disajikan dengan jelas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.
3) Menciptakan metode mengajar yang lebih variatif sehingga dapat meminimalisir kejenuhan peserta didik akibat pembelajaran yang monoton.
4) Peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang beragam karena tidak lagi hanya fokus pada uraian guru, namun terbantu dengan media pembelajaran yang

[32] *Ibid.,* Hal. 20-21

dapat membuka peluang bagi peserta didik untuk mengeksplorasi aktivitas belajar lainnya seperti mengamati, mendemontrasikan, dan lainnya.

Menurut Sadiman, dkk dalam Faisal Anwar, media pembelajaran memiliki manfaat seperti memperjelas materi/pesan yang ingin disampaikan baik secara lisan maupun tulisan.[33] Karena tidak jarang materi yang ingin disampaikan membutuhkan penjelsan lebih rinci yang tidak cukup ketika hanya dijelaskan dengan kata-kata saja. Oleh karena itu media pembelajaran juga bisa memberikan solusi ketika peserta didik sampai pada keterbatasan dalam menjangkau materi seperti fenomena gunung meletus, benda-benda luar angkasa, dan lainnya, menyatukan pemahaman peserta didik sehingga meminimalisir perbedaan persepsi, menciptakan pengalaman belajar yang baik antar peserta didik maupun antar peserta didik dengan pendidik.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memberi manfaat yang positif kepada dua pihak yaitu pendidik dan peserta didik. Dimana pendidik terbantu karena penyampaian materi menjadi lebih praktis, sementara peserta didik terbantu karena mereka mendapatkan pengalaman belajar yang lebih efektif, variatif, dan interaktif.

c. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran berkembang mengikuti dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, perubahan dan perkembangan zaman yang menuntut pelaku pendidikan khususnya dalam proses belajar mengajar yaitu pendidik agar

[33] Anwar, Op.Cit., Hal. 27-28

lebih adaptif sehingga mampu mengikuti dan menjawab tantangan zaman. Oleh karenanya, keberadaan media pembelajaran juga semakin beragam dan bervariasi.

Rasulullah SAW sebagai suri tauladan seluruh umat khususnya umat muslim adalah figur utama yang senantiasa memberi contoh di setiap aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Kearifan beliau tidak hanya sekedar hanya sekedar sebagi utusan Tuhan untuk menuntun manusia ke jalan yang benar, namun hampir di setiap aspek dan profesi beliau memiliki *impact* signifikan sebagai tauladan, dalam hal ini termasuk sebagai figur seorang pendidik atau guru. Beliau menjadi seorang pendidik yang mengajarkan teori dan praktik mendidik, termasuk dalam menggunakan media pembelajaran dalam berdakwah.

Banyak hadis yang menggambarkan praktik penggunaan media pembelajaran yang dilakukan Nabi Muhammmad SAW pada masanya. Salah satu conotohnya adalah ketika beliau hendak memberikan pesan kepada pengikutnya atau para sahabat yang laki-laki tentang diharamkannya dua benda dipakai oleh laki-laki yaitu kain sutra dan emas, sebagaimana dijelaskan di dalam hadis berikut ini.

حدثنا قتيبة بن سعيد حدثنا الليث عن يزيد بن أبي حبيب عن أبي أفلح الهَمْدَانِي عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ زُرَيْرٍ يَعْنِي الْغَافِقِي أَنه سمع علي بن أبي طالِب رَضِيَ اللهُ عَنْهُ يَقُولُ إِنَّ نَبِيَّ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ أَخَذ حريرًا فجعلة في يمينه وأخذ ذهبًا فجعله في شماله ثم قال إِنَّ هَذَّيْنِ حَرَامٌ عَلَى ذُكُورِ أمتي

Artinya : Telah menceritakan kepada kami Qutaibah bin Sa'id berkata, telah menceritakan kepada kami al-Laits dari Yazid bin Abu Habib dari Abu Aflah Al Hamdani dari Abdullah bin Zurair -yaitu al-Aghafiqi- Bahwasanya ia mendengar Ali bin Abu Thalib ra, "Rasulullah pernah mangambil sutera lalu meletakkannya pada sisi kanannya, dan mengambil emas lalu meletakkannya pada

sisi kirinya. Kemudian beliau bersabda: "Sesugguhnya dua barang ini haram bagi umatku yang laki-laki." (HR. An-Nasa'i)[34]

Dalam hadis ini Rasulullah menggunakan media berupa barang yaitu sutra dan emas yang dijadikan alat penyampai pesan bahwa dua benda tersebut haram dipakai oleh laki-laki.[35] Dari peristiwa tersebut terlihat dengan jelas bahwa penggunaan media yang tepat akan menyebabkan pesan atau materi yang hedak disampaikan kepada peserta didik lebih jelas. Demikianlah salah satu gambaran praktik penggunaan media pembelajarn yang dilakukan oleh Rasulullah SAW.

Media pembelajaran dapat dibedakan dalam beberapa jenis sebagaimana yang dikemukakan oleh Pagarra, dkk sebagai berikut.

1) Media Pembelajaran Audio

Media pembelajaran audio adalah jenis media pembelajaran yang penggunaannya dengan musik dan melibatkan indera pendengaran peserta didik. Ciri khas dari media ini adalah pesan yang disampaikan adalah dikemas dalam bentuk musik baik dengan menggunakan bahasa verbal (lisan/kata-kata), maupun non-verbal (bunyi-bunyian, vokalisasi, alunan musik, dll.). Contoh media pembelajaran audio berupa *Cassete Tape Recorder, Compact Disc (CD),* Radio, dan lainnya.

2) Media Pembelajaran Visual

Media visual adalah media pembelajaran yang melibatkan indera penglihatan dalam pemanfaatannya. Pesan yang terkandung dalam media ini dapat berupa verbal dan non-verbal. Pesan verbal biasanya disampaikan dalam bentuk kata-kata

[34] Bey Arifin Yunus Ali Al-Mudhor, *Terjemah Sunan Nasa'i*, Semarang : Asy-Syifa

[35] Abidin, Zainal, Wawasan Hadis Tentang Alat dan Media Pendidikan, *Jurnal Ansiru PAI*, VOL. 02, No. 02 Tahun 2018, Hal. 116

atau tulisan, sedangkan non-verbal disampaikan dalam bentuk simbol. Berkaitan dengan indera penglihatan, bentuk dari media visual ini juga dibedakan dalam beberapa bentuk, yaitu:

a) Media Grafis, yaitu media visual yang disajikan dalam bentuk titik-titik, garis, gambar, tulisan, serta simbol visual lainnya yang menggambarkan ide atau pesan pembelajaran yang akan disampaikan melalui media tersebut. Contohnya sketsa, grafik, bagan, poster, *kartoon* atau karikatur, peta, dll.
b) Media Papan, yaitu media visual tradisional yang sampai sekarang masih eksis digunakan. Contoh papan tulis, papan *flannel* dan magnetik, papan *flip chart*, dan lainnya.
c) Media Visual 3 Dimensi, yaitu media visual yang dapat dilihat berbagai sisi sehingga memudahkan proses pengamatan jika membutuhkan pengamatan pesan atau materi secara detail. Contoh media 3 dimensi ini seperti *globe*, miniatur candi, patung/torso, diaroma, dan lainnya.

3) Media Pembelajaran Audio Visual

Sesuai dengan namanya dan telah disampaikan sebelumnya, jika media pembelajaran audio visual adalah media pembelajaran yang mengkombinasikan dua unsur yaitu audio dan visual. Dimana penggunaan media ini akan melibatkan dua indera manusia secara bersamaan yaitu penglihatan dan pendengaran. Pesan atau materi yang disajikan dalam media ini dikemas dalam visual dan suara, sehingga memungkinkan peserta didik menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran atau melihat secara langsung.

Media audio visual ini juga dibedakan menjadi dua jenis yaitu audio visual diam dan audio visual gerak. Media dengan audio visual diam adalah media yang menampilkan suara dan gambar yang diam, contonya foto *slide* yang beri efek suara. Kemudian media pembelajaran audio visual gerak adalah media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk gambar yang diberi efek suara dan gambar tersebut bergerak sesuai tema atau pesan pembelajaran yang akan disampaikan. Contoh, film, video pembelajaran, video-*cassete,* dan lainnya.

4) Media Pembelajaran Multimedia

Gayestik dalam buku Paggara, dkk menyebutkan bahwa multimedia adalah sistem komunikasi interaktif berbasis komputer yang mampu mencipta, menyimpan, menyajikan, dan mengakses kembali informasi berupa teks, grafik, suara, video atau animasi.[36] Multimedia berasal dari "multi" dan "media". Multi berasal dari bahasa Latin yaitu *nouns* yang artinya banyak atau bermacam-macam, sedangkan media berasal dari kata *medium* yang artinya alat yang menjadi perantara untuk menyampaikan pesan atau sesuatu. Dengan demikian multimedia adalah gabungan dari beberapa bentuk media atau alat penyampai pesan yang dikombinasikan menjadi satu.

Komponen multimedia ada tujuh, yaitu teks, grafik, gambar *(images* atau visual diam), video (visual gerak), animasi, audio (suara/bunyi), dan interaktivitas. Dengan demikian media pembelajaran multimedia termasuk ke dalam media pembelajaran interaktif karena didalamnya memuat beberapa unsur media seperti

[36] Hamzah Pagarra, dkk, *Media Pembelajaran*, Makassar : Badan Penerbit UNM, Tahun 2022, Hal. 37-80

gerak, suara, tampilan baik grafis, titik-titik, gambar dan lainnya yang dikemas dalam bentuk video atau film berbasis komputer yang didukung oleh aplikasi atau *web* yang menyediakan fitur-fitur pembuatan dan pengembangan media pembelajaran.

3. Powtoon dan Blooket

a. Powtoon

Powtoon adalah aplikasi berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat video animasi dan presentasi interaktif dengan mudah. Aplikasi ini menyediakan berbagai template, karakter, dan elemen grafis yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi secara menarik. [37]

Powtoon memiliki karakteristik sebagai berikut :

1) Interaktivitas, yaitu *powtoon* memungkinkan pengguna untuk membuat konten yang interaktif, sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

2) Visualisasi, karena *powtoon* menggunakan elemen visual seperti animasi, gambar, dan teks, sehingga *powtoon* dapat membantu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami.

3) Fleksibilitas, yaitu *powtoon* dapat digunakan untuk berbagai jenis materi pembelajaran, termasuk PAI, Budi Pekerti, dan mata pelajaran lainnya, sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum.

[37] Rida'ul Maghfiroh, dkk, Pengembangan Media Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Berbasis *Powtoon* Materi Kejujuran Kelas 2 SD, *Jurnal Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan Islam*, VOL. 21, No. 01, 2023

Powtoon merupakan alat yang efektif dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan interaktivitas, motivasi, dan pemahaman siswa. Dengan mengintegrasikan teori-teori pembelajaran yang relevan, penggunaan *powtoon* dalam pendidikan dapat memberikan dampak positif dalam proses belajar mengajar.

b. Blooket

Blooket adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan guru dan siswa untuk membuat dan berpartisipasi dalam kuis interaktif. *Platform* ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui permainan yang menyenangkan dan kompetitif.[38]

Blooket memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut:

1) Interaktivitas, yaitu b*looket* menyediakan pengalaman belajar yang interaktif, di mana siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam kuis dan permainan, meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.
2) Variasi Model Permainan, yaitu *Blooket* menawarkan berbagai mode permainan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, seperti mode kuis, permainan kelompok, dan tantangan individu.
3) Aksesibilitas, *platform blooket* juga ini dapat diakses melalui perangkat yang terhubung ke internet, sehingga memudahkan siswa untuk berpartisipasi di mana saja dan kapan saja.

[38] Rahmita, Muhammad Akhir, dan M.Agus, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Platform Blooket* Pada Teks Deskripsi Kelas VII di SMP Muhammadiyah Bulukumba, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar,* VOL. 09, No. 04, 2024

Blooket merupakan *platform* yang menyediakan fitur untuk membuat dan mengembangkan game yang dapat dimanfaatkan untuk evaluasi pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan keingan penggunanya. Penggunaannya yang praktis menbah efisiensi dari *platform* ini.

c. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Powtoon* dan *Blooket*

Pengembangan Media Pembelajaran adalah salah satu alternatif yang dapat dilakukan oleh seorang guru dalam menghadapi tantangan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemajuan IPTEK menuntut inovasi dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pemanfaatan media pembelajaran. Oleh karena itu, untuk menjawab tantangan zaman dan pemenuhan kebutuhan dibutuhkan pengembangan media agar proses belajar mengajar semakin optimal dan tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Media pembelajaran audio visual sangat menarik untuk dikembangakan sebagai media pembelajaran karena memiliki beberapa kelebihan diantaranya berikut ini.[39]

1) Lebih efektif dalam menerima pembelajaran karena dapat melayani gaya belajar peserta didik yang auditif maupun visual.
2) Dapat memberikan pengalaman nyata lebih dari yang disampaikan media audio maupun visual.

[39] Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannnya*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019, Hal. 52-54

3) Peserta didik akan lebih cepat mengerti karena mendengar dan melihat langsung sehingga tidak hanya membayangkan.
4) Lebih menarik dan menyenangkan sehingga proses belajar mengajar lebih variatif.

Sekalipun banyak kelebihannya ada pula kelemahannya, antara lain :

1) Pembuatan media audio visual memerlukan waktu yang lama karena memadukan dua elemen, yaitu audio dan visual.
2) Membutuhkan ketelitian dan keterampilan dalam pembuatannnya.
3) Biaya yang digunakan dalam pembuatan media audio visual cukup mahal

Media audio visual menjadi pilihan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena mampu memenuhi kebutuhan atau gaya belajar peserta didik sekaligus. Media audio visual memudahkan guru dalam menyampaikan pembelejaran karena telah dibantu dengan tampilan dan suara yang mewakili materi yang akan diajarkan. Dengan demikian, media pembelajaran audio visual dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Afif dan Yeni Anistyasari (2024) dengan judul “Media Pembelajaran Interaktif SIDERA UNIK (Sinau Desain Grafis Mudah dan Menarik) terhadap Pengetahuan dan Respons Peserta Didik pada Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan di SMK N 1 Kemlagi”.[40] Penelitian ini

[40] Muhammad Afif dan Yeni Anistyasari, Media Pembelajaran Interaktif SIDERA UNIK (Sinau Desain Grafis Mudah dan Menarik) terhadap Pengetahuan dan Respons Peserta Didik pada

bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman dan minat siswa dalam pembelajaran Desain Grafis Percetakan, dengan pendekatan yang serupa dengan pengembangan media SIDERA UNIK yang terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa di bidang desain grafis.

Persamaan kedua penelitian ini adalah terletak pada tujuan pengembangan yaitu sama-sama bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *powtoon.* Kedua penelitian ini juga menggunakan metode *Research and Development* atau R&D serta sama-sama menggunakan model pengembangan ADDIE.

Perbedaannya, penelitian yang dilakukan oleh Afif dan Yeni fokus untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk materi sumber desain grafis percetakan di tingkat SMK, sedangkan penelitian ini fokus untuk mengembangkan media pembelajaran di tingkat Madrasah Tsanawiyah pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII. Kemudian penelitian ditambahkan alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *blooket*, sedangkan pada penelitian sebelumnya belum mengembangkan evaluasi pembelajaran.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Rida'ul Maghfiroh, dkk (2023) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Berbasis *Powtoon* Materi Kejujuran Kelas 2 SD".[41] Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan

Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan di SMK N 1 Kemlagi, *Jurnal IT-EDU,* VOL. 09, No. 01, Tahun 2024

[41] Rida'ul Maghfiroh, dkk, Pengembangan Media Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Berbasis *Powtoon* Materi Kejujuran Kelas 2 SD, *Jurnal Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan Islam,* VOL. 21, No. 01, 2023

media pembelajaran berbasis *powtoon* untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada anak, serta untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang valid dan aplikatif.

Persamaan kedua penelitian ini adalah terletak pada tujuan pengembangan yaitu sama-sama bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi powtoon. Kedua penelitian ini juga menggunakan metode *Research and Development* atau R&D dengan model pengembangan ADDIE.

Perbedaannya, penelitian ini menambahkan alat evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *blooket* untuk mengukur pemahaman peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang telah dibuat, sedangkan pada penelitian yang ditilik hanya fokus untuk mengembangkan media pembelajaran. Kemudian mata pelajaran pada penelitian yang relevan adalah mata pelajaran PAI di tingkat Sekolah Dasar, sedangkan peneliti mengembangkan media pembelajaran untuk mata pelajaran Akidah Akhlak di tingkat SMP yaitu Madrasah Tsanawiyah. Selain itu, penelitian yang ditilik bertujuan untuk melihat validitas, dan efektivitas berdasarkan hasil belajar, sedangkan media yang akan dikembangkan hanya bertujuan untuk melihat kelayakan media berdasrkan uji validitas dan praktikalitas saja.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Fifit Fitria Dewi dan Sri Lestari Handayani (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *En-Alter Sources* Berbasis Aplikasi *Powtoon* Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah

Dasar".[42] Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* serta untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran IPA dengan menggunakan media tersebut.

Persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan aplikasi *powtoon* sebagai aplikasi untuk mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran atau produk yang dihasilkan adalah sama-sama mengembangkan video pembelajaran. Model pengembangan yang dilakukan sama-sama menggunakan model pengembangan ADDIE.

Perbedaannya, penelitian ini menambahkan alat evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *blooket* untuk mengukur pemahaman peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang telah dibuat. Kemudian mata pelajaran pada penelitian yang relevan adalah mata pelajaran IPA di tingkat Sekolah Dasar, sedangkan penelitian ini mengembangkan media pembelajaran untuk mata pelajaran Akidah Akhlak di tingkat SMP yaitu Madrasah Tsanawiyah. Selain itu.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Apriliya Wijayanti, dkk (2022) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Powtoon & Quizizz* dalam Pengajaran Teks Eksplanasi di SMA".[43] Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang menarik dan efektif untuk

[42] Fifit Fitria Dewi dan Sri Lestari Handayani, Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *En-Alter Sources* Berbasis Aplikasi *Powtoon* Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar, *Jurnal Basicedu,* VOL. 05, No. 04, 2021

[43] Apriliya Wijayanti, dkk, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Powtoon & Quizizz* dalam Pengajaran Teks Eksplanasi di SMA, *Jurnal Pendidikan, Sains, Sosial, dan Agama,* VOL. 08, No. 01, 2022

pengajaran teks eksplanasi, serta untuk menilai respon guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *powtoon* dan *quizizz.*

Persamaan kedua penelitian ini adalah terletak pada tujuan pengembangan yaitu sama-sama bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dengan menggunakan aplikasi *powtoon.* Kedua penelitian ini juga menggunakan metode *Research and Development* atau R&D dengan model pengembangan ADDIE. Selain itu kedua penelitian ini juga sama-sama mengembangkan media pembelajaran dan menambahkan alat evaluasi pembelajaran.

Perbedaan kedua penelitian ini terletak pada materi, target penelitian, model pengembangan dan aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan evaluasi pembelajaran. Pada penelitian Apriliya Wijayanti, dkk, materinya mengenai teks eksplanasi di tingkat SMA, sedangkan peneliti fokus pada pelajaran akidah akhlak di tingkat MTs. Kemudian tujuan pengembangannya untuk melihat validitas dan efektivitas produk, sedangakan pengembanagan yang akan dilakukan hanya untuk melihat kelayakan produk berdasarkan uji validitas dan praktikalitas saja. Selain itu alat pengembangan evaluasi pada penelitian yang ditilik menggunakan aplikasi *quizizz,* sedangkan peneliti menggunakan aplikasi *blooket.*

5. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmita, Muhammad Akhir, dan M.Agus (2024) dengan judul penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Platform Blooket* Pada Teks Deskripsi Kelas VII di SMP Muhammadiyah Bulukumba".[44] Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan prototipe media pembelajaran

[44] Rahmita, Muhammad Akhir, dan M.Agus, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Platform Blooket* Pada Teks Deskripsi Kelas VII di SMP Muhammadiyah Bulukumba, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar,* VOL. 09, No. 04, 2024

berbasis *blooket* pada teks deskripsi, dan untuk menganalisis validitas, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Persamaan kedua penelitian ini adalah terletak pada tujuan pengembangan yaitu sama-sama bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dengan menggunakan aplikasi *blooket.* Kedua penelitian ini juga menggunakan metode *Research and Development* atau R&D dengan model pengembangan ADDIE. Selain itu kedua penelitian ini juga sama-sama mengembangkan media pembelajaran dan menambahkan alat evaluasi pembelajaran.

Perbedaan kedua penelitian ini terletak pada materi, target penelitian, dan produk pengembangan. Pada penelitian Rahmita, dkk, materinya mengenai teks deskripsi di tingkat SMP, sedangkan peneliti fokus pada pelajaran akidah akhlak di tingkat MTs. Kemudian produk yang dikembangkan oleh Rahmita, dkk adalah evaluasi pembelajaran saja yaitu menggunakan *blooket*, sedangkan produk yang akan dikembangkan ada media dan evaluasi pembelajaran.

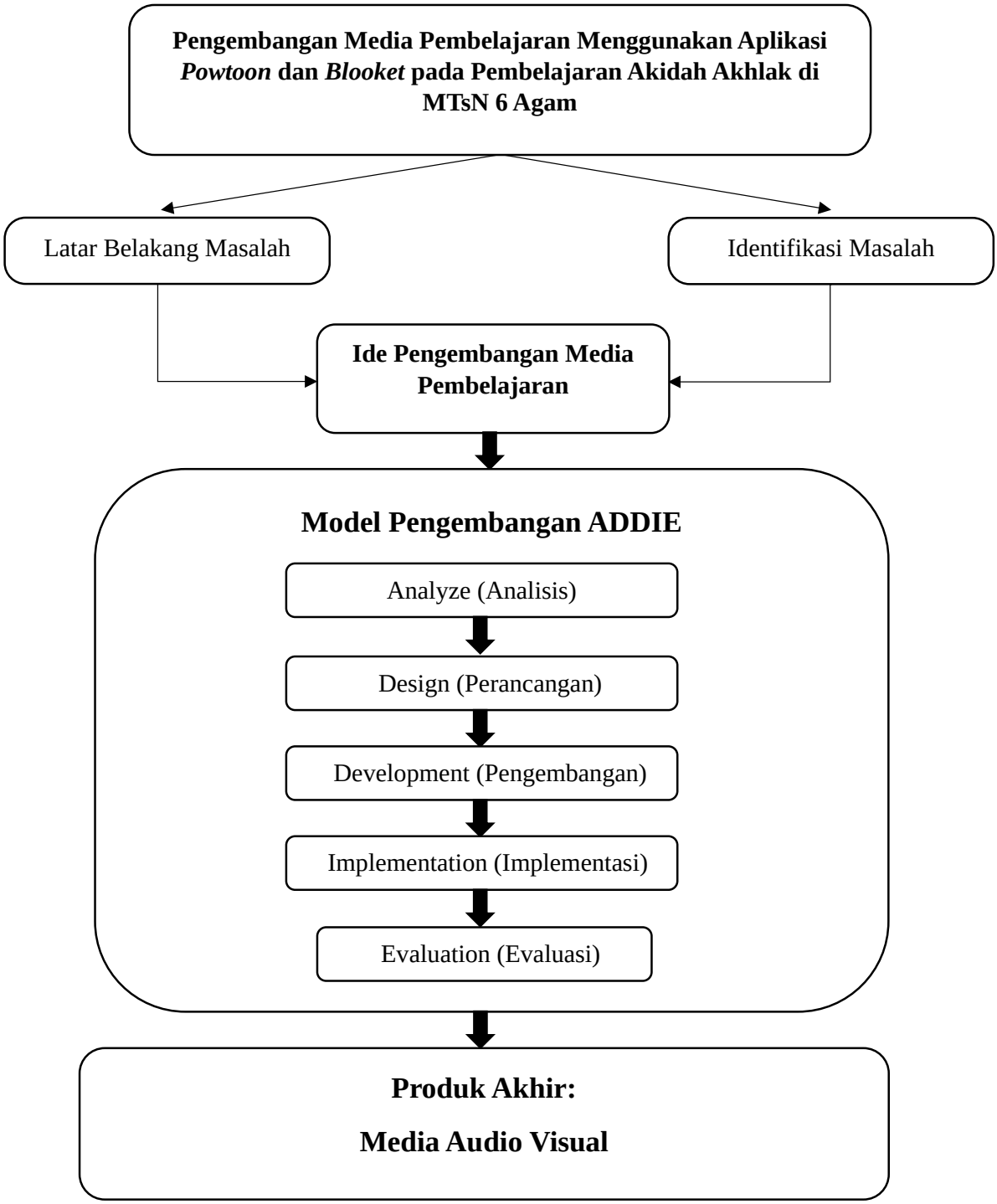
C. Kerangka Berfikir

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *powtoon* dan *blooket* pada pembelajaran akidah akhlak di MTsN 6 Agam. Media yang dikembangkan adalah video pembelajaran pada bab V (lima) akidah akhlak di kelas VIII (delapan). Pengembangan media pembelajaran dilakukan karena ditemukan kondisi yang mendukung penggunaan media audio visual namun belum dimanfaatkan secara optimal yaitu adanya fasilitas berupa papan tulis digital *(interactive whiteboard).*

Proses penelitian dimulai dengan studi pendahuluan yang melibatkan observasi dan wawancara dengan pihak-pihak terkait, terutama guru mata pelajaran akidah akhlak dan siswa kelas VIII.1 (Delapan Satu) di MTsN 6 Agam. Wawancara ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah utama dalam proses pembelajaran akidah akidah akhlak utamanya penggunaan media pembelajaran di kelas tersebut.

Selain itu, dilakukan juga studi pustaka untuk mendapatkan landasan teori yang kuat terkait dengan Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* dan *blooket.* Studi pustaka melibatkan penelusuran berbagai literatur, termasuk buku, jurnal ilmiah, dan sumber-sumber *online* yang relevan. Melalui studi ini, diperoleh pemahaman tentang teori pengembangan media sehingga memudahkan penulis dalam proses pengembangan media interaktif berupa video pembelajaran.

Agar lebih mudah memahami sistem yang akan dibangun, penulis perlu membuat kerangka berfikir sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir Penelitian

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris disebut *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu.[45] Penelitian dan pengembangan (R&D) bertujuan untuk mengembangkan, menguji kemanfaatan dan efektivitas produk yang dikembangkan, utamanya produk pendidikan salah satunya media pembelajaran.

Borg dan Gall dalam buku Hasyim Adelina, mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) adalah :

Educational research and development (R&D) is a process used to develop and validate educational products. The steps of the process are usually referred to as the R&D cycle, which consists of studying research findings pertinent to the product to be developed, developing the products based on these findings, field testing it in the setting where it will be used eventually, and revicing it to correct the deficiencies found in the field-testing stage. In more rigorous programs of R&D, this cycle is repeated until the field-test data indicate thet the product meets its behaviorally defined objectives.[46]

Berdasarkan definisi Borg dan Gall tersebut dapat dijelaskan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Prosesnya dimulai dari tahap atau langkah *research* yaitu langkah awal untuk mengembangkan suatu

[45] Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D,* (Bandung: Alfabeta, 2016), Hal. 297.

[46] *Ibid*

produk berdasarkan temuan yang didapatkan di lapangan. Kemudian langkah selanjutnya adalah pengujian yang dilakukan secara berulang dalam uji coba terbatas dan uji lapangan. Kegiatan uji coba akan diikuti dengan kegiatan evaluasi dan revisi untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam setiap tahapan uji coba produk, sampai produk tersebut dikatakan layak dan sudah dapat untuk digunakan..[47]

Metode penelitian dan pengembangan peneliti jadikan sebagai metode penelitian dimana tujuannya adalah untuk mengembangkan suatu produk berupa video pembelajaran yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII di MTsN 6 Agam.

Model pengembangan pada metode penelitian dan pengembangan (R&D) dalam bidang pendidikan khususnya bidang pembelajaran ini cukup beragam yang dapat dipilih oleh pengembang untuk menghasilkan produknya. Model pengembangan pada penelitian dan pengembangan ini adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Florida State University, pada akhir tahun 1970-an. ADDIE terdiri dari *Analyze, Design, Developt, Implementation,* dan *Evaluation.*

Berikut adalah penjabaran mengenai model ADDIE yang dijadikan sebagai model pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *powtoon* dan *blooket.*

[47] Hasyim, Adelina, *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah,* (Yogyakarta: Media Akademi, 2016), Hal. 42

1. *Analyze* (Tahap Analisis)

Analyze adalah tahap awal untuk melakukan pengembangan berupa produk pendidikan atau pembelajaran. Pada tahap ini, dilakukan analisis kebutuhan yang didapatkan dari proses pengumpulan informasi sehingga ditemukan urgensi sejauh mana pengembangan perlu dilakukan.[48] Tahap pendefinisian atau analisa kebutuhan dapat dilakukan melalui analisa terhadap penelitian terdahulu dan studi literatur.

2. *Design* (Tahap Perancangan)

Tujuan dari tahap ini adalah untuk merancang perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan sehingga diperoleh prototipe perangkat.[49] Perancangan menjadi langkah awal dalam menyusun gambaran produk yang akan dikembangkan yang disusun berdasarkan analisis kebutuhan di lapanga.

3. *Develop* (Tahap Pengembangan)

Sriadhi mengatakan dalam Aprilia Rahmi dan Baharuddin bahwa tujuan dari tahap pengembangan ini adalah menghasilkan produk yang sudah direvisi berdasarkan masukan dan saran dari para ahli. Tahap pengembangan ini meliputi validasi ahli dengan menggunakan instrumen penelitian.[50] Hasil dari validasi yang dilakukan oleh para ahli kemudian dilakukan revisi sampai produk layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

---

[48] Maydiantoro, Albet, Model-model Penelitian Pengembangan *(Research and Development), Jurnal LP2M Unila,* 2021, Hal. 4

[49] *Ibid*

[50] *Ibid*

4. *Implementation* (Tahap Pelaksanaan)

Implementation adalah tahap penggunaan atau pengaplikasian produk yang sudah dikembangkan. Pada tahap ini produk yang telah melalui rangkaian tahap pengembangan akan digunakan oleh sekelompok atau para pengguna dalam hal ini (pengguna media pembelajaran).

5. *Evaluation* (Tahap Evaluasi)

Evaluation adalah tahap yang bertujuan untuk menilai kualitas media yang dikembangkan.[51] Tahap evaluasi dalam model pengembangan ini akan menjadi prosedur yang senantiasa dilakukan setiap setelah melakukan tahap-tahap sebelumnya. Tujuannya agar setiap tahap pengembangan model ADDIE telah dilakukan dengan optimal dan terarah.

B. Prosedur Pengembangan

Pengembangan produk (dalam hal ini berupa media pembelajaran) dibutuhkan perencanaan dan pengembangan dengan melalui prosedur yang terarah agar rancangan yang disusun dapat direalisasikan dengan baik dan tepat. Model pengembangan ADDIE akan melalui lima tahap atau prosedur sebagai berikut.

1. Tahap Pertama *(Analyze)*

Tahap *analyze* diawali dengan menganalisa kebutuhan di lapangan melalui observasi dan wawancara yang dilakukan dengan peserta didik kelas VIII.1 di MTsN 6 Agam. Dalam tahap ini, hal-hal yang dianalisis adalah hal-hal yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran, kesulitan peserta didik dalam

[51] Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannnya*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019, Hal. 142

belajar menggunakan media, kebutuhan media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik, dan lainnya.

2. Tahap Kedua (*Design)*

Design merupakan tahap yang menjawab temuan atau informasi yang didapatkan dari proses *define.* Tahap design bertujuan untuk membuat rancangan produk yang nantinya akan dikembangkan di tahap *develop.*

3. Tahap Ketiga (*Develop)*

Pada tahap *develop* berisi kegiatan realisasi *design* produk yang sudah dirancang. Rancangan media pembelajaran berupa video pembelajaran yang sudah dibuat, akan ditindaklanjuti dengan melakukan pengeditan dan pembuatan media berupa video pembelajaraan yang kemudian disebut sebagai produk awal.

Produk awal yang telah dibuat kemudian dilakukan validitas produk. Dalam hal ini melibatkan masing-masing tiga ahli dari tiga aspek pula, yaitu tiga ahli media, tiga ahli materi, dan tiga ahli bahasa. Setelah uji validitas selesai dilakukan, kemudian dilanjutkan dengan tahap revisi sesuai arahan dan masukan dari masing-masing ahli. Produk yang telah direvisi sampai mencapai kondisi ideal kemudian disebut sebagai produk akhir yang siap untuk diimplementasikan.

4. Tahap Keempat *(Implementation)*

Implementation atau pelaksanaan dan pengaplikasian adalah tahap atau prosedur yang dilakukan setelah produk yang dikembangkan telah ketahui kelayakannya berdasarkan validadi dari para ahli. Produk yang sudah direvisi, kemudian akan dipergunakan atau dimanfaatkan sebagai media pembelajaran akidah akhlak bab lima kelas VIII.

5. Tahap Kelima *(Evaluation)*

Evaluasi dilakukan dengan mengumpulkan umpan balik dari setiap prosedur pengembangan yang telah dilakukan (jika ada). Mulai dari tahap *analyze, design, develop,* dan *implementation.*

C. Desain Uji Coba

Desain uji coba pada tahapan ini adalah bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yaitu media pembelajaran yang sudah dikembangkan yang disusun berdasarkan rancangan dan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Desain uji coba ini nantinya akan diujikan kepada subjek uji coba yang telah ditentukan.

D. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* dan *blooket* pada pembelajaran akidah akhlak materi Kisah Keteladan Sahabat Abu Bakar ra. ini adalah, untuk mengetahui tingkat kelayakan media tersebut adalah dosen ahli media sebagai validator, dosen materi pembelajaran Akidah Akhlak, serta dosen ahli bahasa. Kemudian subjek uji coba pengguna adalah guru mata pelajaran akidah akhlak dan peserta didik kelas VIII.1 (Delapan Satu) di MTsN 6 Agam.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini menggunakan observasi, dokumentasi, dan angket. Adapun penjelasan mengenai ketiga instrumen ini adalah sebagai berikut.

1. Observasi

   Observasi adalah kegiatan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian melalui pengamatan secara langsung. Teknik observasi diakukan dengan cara mengamati suatu objek baik yang berupa situasi, kejadian atau perilaku secara langsung. Teknik observasi dibagi menjadi tiga yakni observasi partisipan, observasi terus terang dan tersamar, serta observasi tidak terstruktur.[52]

   Observasi yang dilakukan dalam hal ini adalah dengan melakukan pengamatan terhadap situasi yaitu proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan saat tahap implementasi.

2. Dokumentasi

   Dokumentasi merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengumpulkan data yang berupa berkas, dokumen catatan, buku dan lain sebagainya.[53] Dalam penelitian ini, teknik dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi dalam bentuk gambar atau video yang berkaitan dengan lima tahap pengembangan menggunakan model pengembangan ADDIE.

3. Angket

   Angket atau disebut juga kuesioner adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden. Angket secara umum dibagi menjadi dua jenis, yakni angket berstruktur dan tidak berstruktur. Angket berstruktur disusun

---

[52] Eko Haryono, *Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*, (Jawa Barat: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia ANGGOTA IKAPI JAWA BARAT, 2024), Hal. 181

[53] *Ibid.*, Hal. 233-234

dengan menyediakan pilihan jawaban sehingga responden tinggal memilih jawaban atau disebut pertanyaan tertutup. Sedangkan angket tidak berstruktur tidak begitu rinci pertanyaan terbuka dan memungkinkan responden mengisi jawaban spesifik dan berbeda satu sama lain.[54]

Angket digunakan untuk memperoleh data dari tim ahli berupa lembar validasi dan untuk memperoleh data dari peserta didik berupa lembar tanggapan peserta didik terhadap kemenarikan media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Lembar validasi digunakan untuk memperoleh nilai kualitas, saran dan komentar dari tim ahli. Angket dosen ahli media diberikan kepada dosen yang ahli dan berkompeten di bidang media pembelajaran. Ahli materi Akidah Akhlak diberikan kepada dosen yang ahli dan berkompeten di bidang materi pelajaran Akidah Akhlak. Adapun angket guru digunakan untuk memperoleh data kualitas produk media yang dikembangkan dari guru mata pelajaran Akidah Akhlak sebagai ahli praktisi pembelajaran di kelas. Selanjutnya adalah angket peserta didik, diberikan untuk memperoleh data kualitas produk media pembelajaran dari peserta didik saat melakukan tahap implementasi.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah sebuah proses pengelohan data mentah yang diperoleh dari penelitian di lapangan. Analisis data kuantitatif adalah proses menganalisis dengan menggunakan cara-cara yang bersifat kuantitatif atau perhitungan dengan angka-angka seperti model matematika dan statistik.[55] Adapun teknik analisis data

[54] *Ibid.,* Hal. 142
[55] *Ibid.,* Hal. 97-98

yang dilakukan pada hasil penelitian ini adalah analisis data statistik deskriptif. Analisis data ini nantinya akan dilakukan untuk melihat validitas dan praktikalitas produk media pembelajaran yang sudah di uji kepada subjek uji coba produk.

1. Analisis Data dari Hasil Validasi Media oleh Ahli

Analisis yang digunakan adalah statistik deskriptif yang disajikan dalam bentuk persentase hasil skor yang diperoleh dari validator tim ahli. Skor yang diperoleh dari ahli media, ahli materi, ahli praktisi pembelajaran yakni guru akidah akhlak dianalisis dengan mengubahnya ke bentuk persentase. Rumus yang digunakan yaitu :

$$V - ah = \frac{Tse}{Tsm} \text{ x100\%}$$

Keterangan:

V- ah : Validasi ahli (%)

Tse : Total skor empiris yang didapatkan dari penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi pembelajaran yakni guru Akidah Akhlak

Tsm : Total skor maksimal yang diharapkan

Kriteria Validasi Ahli dan Guru Akidah Akhlak

No.	Kriteria Validasi	Tingkat Validitas
1.	80,01% - 100%	Sangat Valid, dapat digunakan tanpa revisi
2.	70,01% - 80%	Cukup Valid, dapat digunakan dengan perlu revisi kecil
3.	50,01% - 70%	Kurang Valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
4.	01,00% - 50%	Tidak Valid, tidak boleh dipergunakan

Tabel 3. 1 Persentase Skor Validasi Produk Media Pembelajaran

2. Analisis Praktikalitas Media dari Tanggapan Guru dan Peserta Didik

Pada saat uji kelompok kecil analisis tanggapan guru dan peserta didik dikembangkan dengan menggunakan statistik deskriptif yang disajikan dalam bentuk persentase hasil skor yang diperoleh.

Skor yang diperoleh dari peserta didik dianalisis dengan mengubahnya ke bentuk persentase. Rumus yang digunakan yakni :

$$P - t = \frac{Tse}{Tsm} \text{ x100\%}$$

Keterangan:

P - t : tanggapan peserta didik (%)

Tse : Total skor empiris dari guru dan peserta didik

Tsm :Total skor maksimal yang diharapkan

Kriteria tanggapan peserta didik

No.	Kriteria Tanggapan	Tingkat Tanggapan
1.	80,01% - 100%	Sangat Prakis
2.	70,01% - 80%	Cukup Praktis
3.	50,01% - 70%	Kurang Praktis
4.	01,00% - 50%	Tidak Praktis

Tabel 3. 2 Persentase Skor Tanggapan Peserta Didik

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Pengembangan

1. *Analyze* (Analisis)

Tahap *analyze* atau analisis adalah tahap mendefiniskan atau menganalisa beberapa aspek yang mendukung proses pengembangan produk. Data atau informasi yang akan dianalisis didapatkan melalui observasi dan wawancara yang dilakukan dengan peserta didik di kelas VIII dan guru mata pelajaran akidah akhlak di MTsN 6 Agam. Setiap hasil pengamatan dan wawancara akan dijadikan bahan pengembangan. Informasi yang dikumpulkan kemudian akan disesuaikan dengan produk yang ingin dikembangankan. Adapun beberapa aspek yang ditemukan di lapangan untuk dianalisis adalah sebagai berikut.

a. Kesenjangan Kerja

Proses belajar mengajar merupakan aktivitas yang sangat krusial dalam aktivitas belajar oleh peserta didik, dan mengajar oleh pendidik atau guru. Hal ini disebabkan banyaknya hal-hal yang harus diperhatikan agar aktivitas belajar dan mengajar dapat berlangsung sesuai harapan. Kesenjangan kerja dalam tahap pengembangan media pembelajaran di kelas VIII.1 MTsN 6 Agam ini dipengaruhi oleh potensi yang positif. Peserta didik secara umum adalah peserta didik yang memiliki kemampuan belajar yang baik namun pengalaman belajar yang kurang berkesan. Hal ini disebabkan interaksi belajar mereka saat PBM yang kurang karena penggunaan media pembelajaran yang cenderung monoton, sehingga menyebabkan pengalaman belajar yang kurang variatif.

Media pembelajaran yang digunakan pendidik selama ini adalah *Power Point Presentation* (PPT). Dimana indikasi dari penggunaan media ini adalah guru cenderung menjelaskan materi dengan metode ceramah diselingi dengan tanya jawab.[56] Keadaan ini menjadikan peserta didik cenderung hanya sebagai objek penerima informasi berupa materi pembelajaran dari guru. Kemudian berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru mata pelajaran dan beberapa peserta didik kelas VIII, ditemukan bahwa peserta didik cenderung pasif dan mengalami kejenuhan karena media pembelajaran dianggap terlalu padat materi.

Isi atau kontennya yang terlalu padat materi menjadi penyebab kepasifan yang terjadi saat proses belajar dan mengajar di kelas. Kondisi ini menyebabkan kesenjangan karena aktivitas belajar yang baik diantaranya adalah proses belajar megajar yang interaktif, sehingga nanti akan tercipta pengalaman belajar yang baik dan menarik. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu guru dan peserta didik untuk mendapatkan pengalaman belajar yang lebih baik dari sebelumnya.

b. Tujuan Pembelajaran

Meneladani Kisah Sahabat Abu bakar r.a adalah salah satu materi Akidah Akhlak di semester genap di kelas VIII. Materi ini akan membahas beberapa peristiwa penting yang berkaitan dengan sahabat Abu Bakar As-Siddik.

Materi Meneladani Kisah Sahabat Abu Bakar r.a. adalah materi yang bertujuan untuk mengenalkan sosok sahabat Abu Bakar kepada peserta didik. Dalam proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat menghayati kisah keteladanan Abu

[56] Observasi di MTsN 6 Agam, Selasa 22 April 2025

Bakar r.a. Kemudian setelah proses penghayatan peserta didik diharapkan dapat menunjukkan sikap jujur dan disiplin sebagai implementasi dari kisah keteladanan sahabat Abu Bakar. Sebagai penugasan, setelah materi telah disampaikan peserta didik kemudia akan menganalisis dan mengkomunikasikan hasil analisanya berdasarkan kisah keteladanan sahabat Abu Bakar r.a.

c. Calon Pengguna

Calon pengguna adalah orang-orang yang akan menggunakan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Dalam hal ini, calon pengguna yang dimaksud adalah peserta didik dan guru mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII MTs di MTsN 6 Agam. Kelas VIII (delapan) di terdiri dari delapan kelas. Pada kesempatan ini, calon pengguna dikhususkan kepada satu kelas saja, yaitu kelas VIII.1 (Delapan Satu).

Peserta didik kelas VIII.1 terdiri dari 32 (tiga puluh dua) orang dengan jumlah laki-laki sebanyak 12 (dua belas) orang dan perempuan sebanyak 20 (dua puluh) orang. Peserta didik kelas VIII.1 adalah anak-anak yang tergolong ke dalam kelas unggulan. Secara umum, karakteristik mereka adala anak-anak yang memiliki kemampuan belajar yang baik. Ditambah dengan fasilitas di ruang kelasnya yang berbeda dengan kelas lain, menjadikan peserta didik di kelas ini memiliki kelebihan. Mereka rata-rata memiliki *gadget* berupa *handphone* namun tidak diperbolehkan di bawa ke sekolah kecuali dalan keadaan tertentu saja.

Gaya belajar mereka secara umum adalah audio-visual, dimana ketika dalam proses pembelajaran cenderung lebih tertarik dengan visual (tampilan) dan suara

(audio). Gaya belajar audio-visual ini dapat didukung dengan media pembelajaran yang dapat dilihat langsung oleh peserta didik serta didengar penjelasannya.

Biasanya peserta didik yang memiliki gaya belajar audio-visual sangat tertarik ketika dapat melihat informasi (pembelajaran) yang disajikan ditambah dengan penjelasan guru. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan peserta didiik kelas VIII.1 dimana mereka menginginkan penggunaan video sebagai media pembelajaran di ruang kelas.[57] Salah satu media pembelajaran yang dapat memfasilitasi gaya belajar ini adalah video pembelajaran yang didalamnya terdapat gambar dan suara.

Guru yang mengajar mata pelajaran akidah akhlak di kelas VIII.1 adalah seorang guru yang sudah senior. Hal ini menjadi salah satu dasar mengapa pemanfaatan media pembelajaran yang beliau gunakan cenderung monoton dan tradisional. Hal ini disebabkan karena penguasaan teknologi yang minim, kemampuan menggunakan teknologi pembelajaran untuk mendukung pembuatan media pembelajaran yang masih terbatas. Oleh karenanya, dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan dengan mudah dan praktis oleh guru.

d. Sumber Daya

Sumber daya dalam tahap pengembangan media pembelajaran ini adalah semua hal yang mendukung penggunaan media pembelajaran yang nantinya akan digunakan saat proses belajar dan mengajar. Salah satu sumber daya yang dibutuhkan adalah fasilitas pembelajaran. Fasilitas pembelajaran yang tersedia di

[57] Wawancara dengan Peserta Didik Kelas VIII.1, 28 April 2025

MTsN 6 Agam khususnya di kelas VIII.1 cukup untuk mendukung proses pengembangan media pembelajaran interakif menggunakan aplikasi *powtoon* dan *blooket.* Fasilitas yang tersedia diantaranya ada papan tulis interaktif dan jaringan internet.

Pendidik juga merupakan salah satu sumber daya yang utama. Media yang akan dikembangkan nantinya diharapkan dapat digunakan dan dimanfaatkan sebagaimana mestinya. Oleh karena itu penting untuk melihat kemampuan pendidik yang dijadikan sebagai subjek penelitian. Dalam hal ini, pendidik khususnya guru akidah akhlak di kelas VIII.1 adalah guru yang terbilang senior dengan kemampuan penggunaan teknologi yang kurang mumpuni.

Sumber daya pendukung lainnya dalam hal ini adalah peserta didik. Dalam proses penggunaan media pembelajaran ini nantinya akan membutuhkan penggunaan *handphone* oleh peserta didik untuk mengakses kuis atau beberapa pertanyaan setelah media pembelajaran selesai ditayangkan.

e. Sistem Penyampaian

Sistem penyampaian pembelajaran di MTsN 6 Agam umumnya adalah dengan sistem *physical face-to face meetings)* atau pembelajaran tatap muka.

f. Kesimpulan Analisis

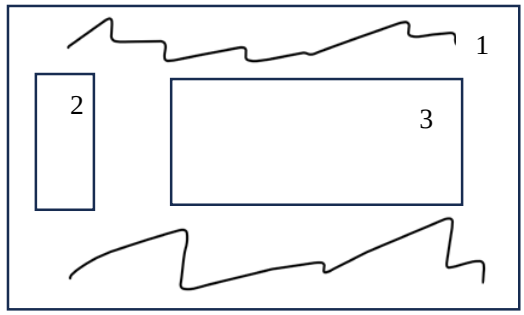
Berdasarkan beberapa permasalahan di atas, dapat disimpulkan bahwa kesenjangan kinerja terletak pada penggunaan media pembelajaran yang masih kuranb maksimal, calon pengguna yang memiliki potensi yang baik namun aktivitas belajar yang monoton, dan sumber daya yaitu fasilitas yang mendukung namun pemanfaatannya belum maksimal. Sehingga pengembangan media pembelajaran

berupa video pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* dan menambahkan kuis setelah penyampaian materi dengan menggunakan aplikasi *blooket* akan dijadikan sebagai alternatif untuk menjawab beberapa masalah di atas.

2. *Design* (Desain)

Design adalah tahap merancang konten dan elemen-elemen yang terdapat dalam video animasi secara terperinci dan jelas. Pada tahap ini akan ditampilkan ilustrasi media pembelajaran dalam bentuk *storyboard.* Dalam *storyboard* akan ditampilkan elemen-elemen apa saja yang akan ditampilkan dalam video pembelajaran.

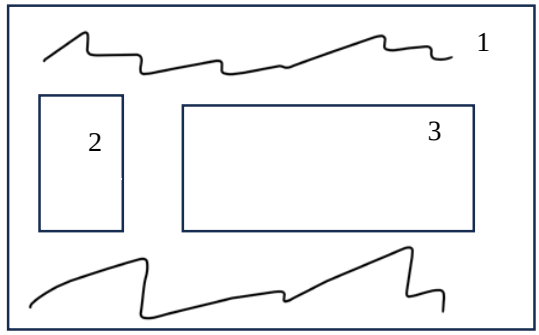
Berikut ini adalah *storyboard* video pembelajaran mengenai Meneladani Kisah Sahabat Abu Bakar r.a.



Keterangan:

1. *backgorund*
2. Ilustrasi Abu Bakar
3. Judul Materi

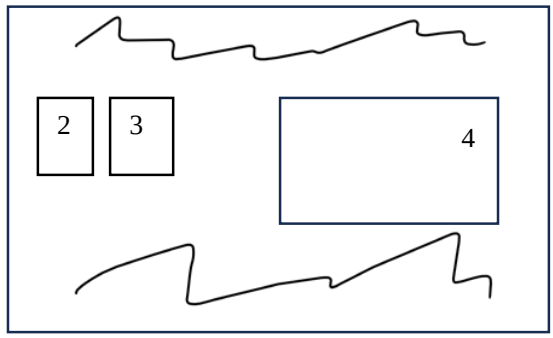
Gambar 4.1: *Storyboard slide 1*



Keterangan:

1. *backgorund*
2. Ilustrasi Abu Bakar
3. Penjelasan/*subtittle* materi

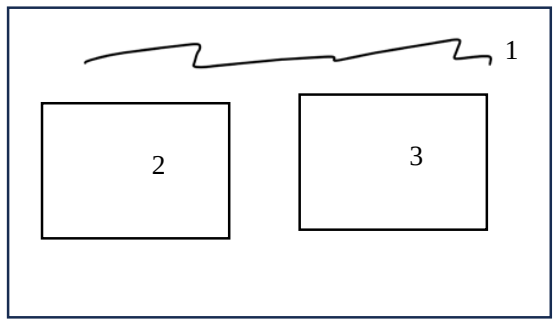
Gambar 4.2: *Storyboard slide 2*



Keterangan:

1. *backgorund*
2. Ilustrasi Abu Bakar
3. Ilustrasi Rasulullah SAW
4. Penjelasan/*subtittle* materi

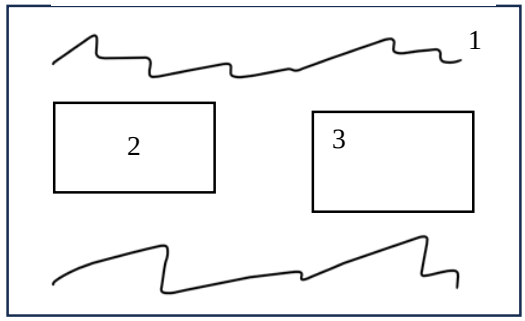
Gambar 4.3: Storyboard slide 3



Keterangan:

1. *backgorund*
2. Ilustrasi Abu Bakar
3. Penjelasan/*subtittle* materi

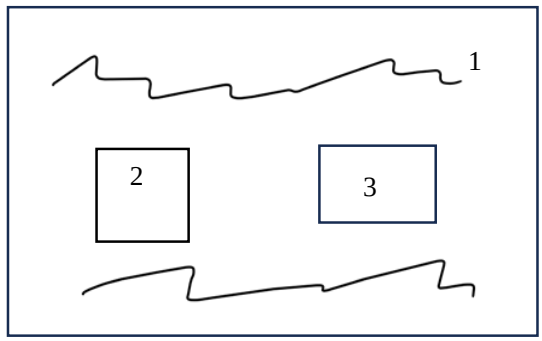
Gambar 4.4: Storyboard slide 4



Keterangan:

1. *backgorund*
2. Ilustrasi Abu Bakar
3. Penjelasan/*subtittle* materi

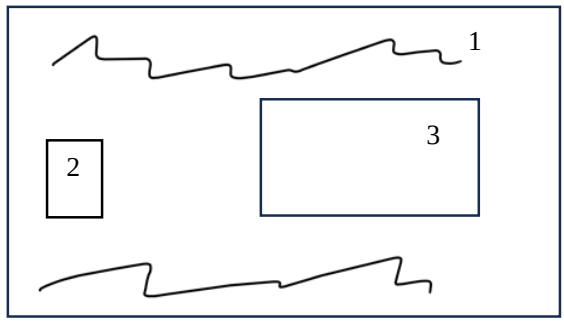
Gambar 4.5: Storyboard slide 5



Keterangan:

1. *backgorund*
2. Ilustrasi Abu Bakar
3. Penjelasan/*subtittle* materi

Gambar 4.6: Storyboard slide 6



Keterangan:

1. *backgorund*
2. Ilustrasi makam Rasulullah SAW
3. Ilustrasi Makam Abu Bakar r.a.
4. Penjelasan/*subtittle* materi

Gambar 4.7: Storyboard slide 7

Draf berupa rancangan di atas kemudian direalisasikan dalam bentuk video pembelajaran yang berdurasi 7 menit 25 detik. Produk tersebut kemudian disebut sebagai produk awal. Produk awal diekspor ke *YouTube* kemudian selanjutnya akan dilanjutkan ke tahap pengembangan *(develop).*

Gambar 4.8: Produk Awal

3. *Development* (Pengembangan)

Development atau pengembangan adalah kegiatan realisasi *design* produk yang sudah dirancang. Rancangan media pembelajaran berupa video pembelajaran yang sudah dibuat, akan ditindaklanjuti dengan melakukan pengeditan dan pembuatan media. Media yang dibuat berupa video pembelajaran yang dikembangkan sesuai kebutuhan dan materi mata pelajaran yang telah ditentukan sebelumnya.

Develop pada tahap pengembangan ini mencakup beberapa kegiatan, diantaranya adalah sebagai berikut.

a. Memilih Media Pendukung

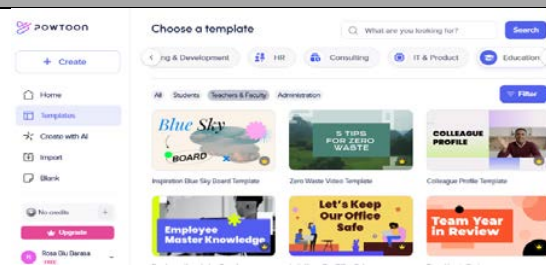
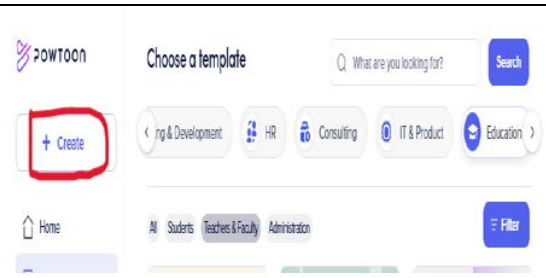
Media pendukung yang dipilih untuk membantu tahap pengembagan media pembelajaran adalah beberapa *platform online* dan aplikasi yang membantu proses pembuatan media. Adapun beberapa media pendukung yang akan digunakan pada tahap pengembangan adalah sebagai berikut.

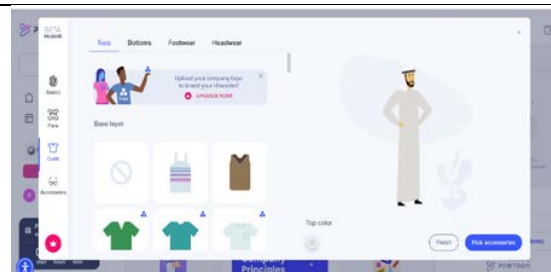
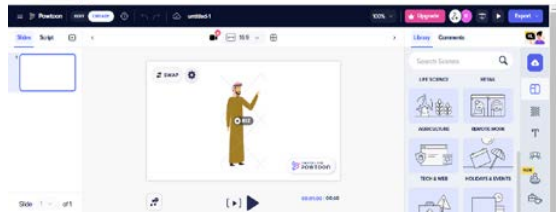
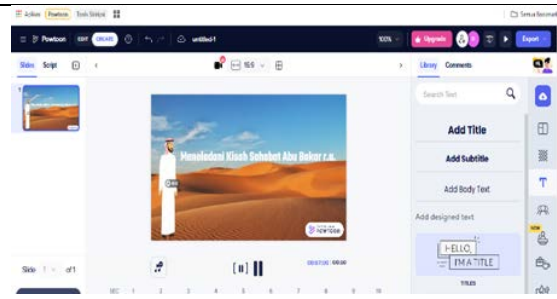
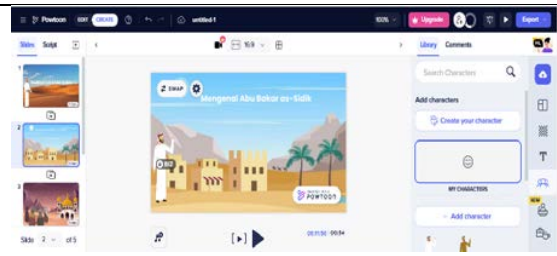
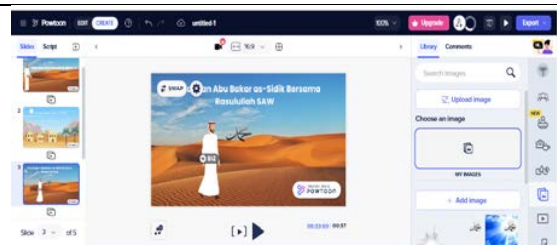
1) *Powtoon* untuk mengedit visual berupa tempat untuk mengembangkan desain media video pembelajaran.
2) *Blooket* untuk membuat pertanyaan sebagai evaluasi dari pembelajaran yang akan dilakukan setelah penayangan media pembelajaran.
3) *Pinterest* yaitu aplikasi yang digunakan untuk mendapatkan gambar (visual) yang akan diadopsi dalam tahap pengembangan pada aplikasi *powtoon.*
4) *CapCut* yaitu aplikasi edit video yang akan digunakan sebagai wadah untuk menambahkan audio pada video pembelajaran.

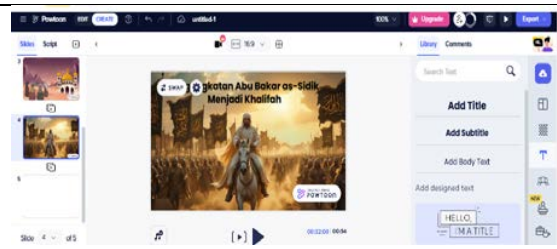
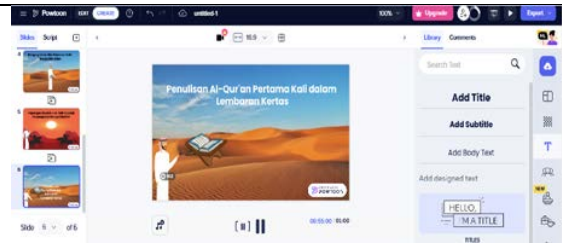
5) *YouTube* yaitu aplikasi yang digunakan sebagai wadah produk awal, dan produk akhir dalam tahap pengimplementasian media yang telah dikembangkan.

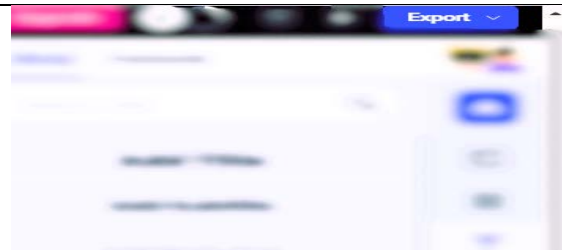
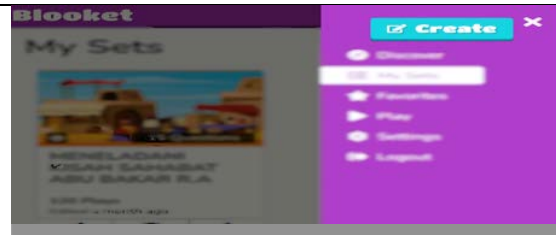
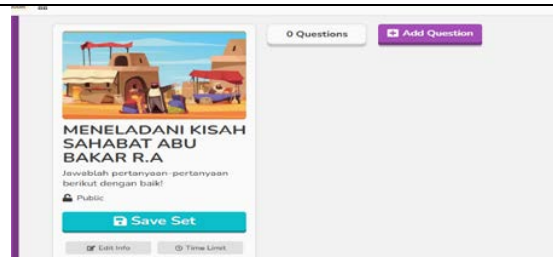
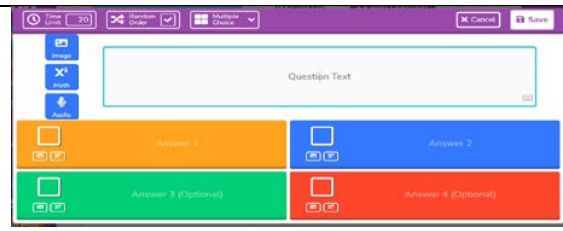
b. Mengembangkan Desain Media

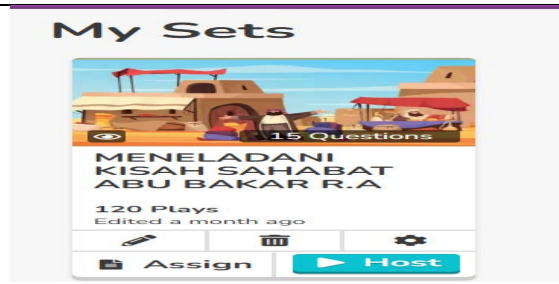
Pengembangan media dimulai dengan masuk ke aplikasi *powtoon* dengan sebelumnya bahan-bahan berupa gambar yang telah disediakan dalam satu folder. Berikut ini akan dijabarkan tahap pengembangan media pembelajaran dalam tabel di bawah ini.

No.	Gambar	Deskripsi
1.		Tampilan awal saat masuk ke aplikasi *powtoon.*
2.		Tahap pembuatan media pembelajaran dimulai dengan masuk ke menu *create* pada aplikasi *powtoon.*

3.		Selanjutnya adalah pemilihan karakter dan visual lainnya berupa gerakan, mimiki wajah, dan aksesoris gambar lainnya.
4.		Setelah pemilihan karakter selesai, karakter yang dipilih dimasukkan pada tiap *slide.*
5.		*Background* yang diadopsi dari aplikasi *pinterest* kemudian dimasukkan pada slide pertama. Setelah itu menambahkan teks yang diinginkan.
6.		Pembuatan *slide* kedua bagian “Mengenal Abu Bakar As-Siddik”.
7.		Pembuatan *slide* ketiga mengenai “Perjuangan Abu Bakar bersama Rasulullah SAW”.

8.		Pembuatan *slide* keempat yaitu mengenai "Pengangkatan Abu Bakar Menjadi Khalifah".
9.		Pembuatan *slide* kelima yaitu mengenai "Awal Perjuangan Abu Bakar sesudah Pengangkatan sebagai Khalifah".
10.		Pembuatan *slide* keenam yaitu mengenai "Penulisan Al-Qur'an Pertama Kali dalam Lembaran Kertas".
11.		Pembuatan *slide* ketujuh yaitu mengenai "Abu Bakar Wafat".
12.		Pembuatan *slide* terakhir.

13.		Setelah pengeditan selesai, proyek disimpan dengan mengklik menu *"export"* dan mengekspor media ke YouTube.
14.		Berikutnya adalah tahap pembuatan kuis pada aplikasi *blooket.* Langkah pertama adalah *'login'* dengan akun *google.*
15.		Pilih menu *create* untuk membuat pertanyaan yang diinginkan.
16.		Menambahkan *cover* dan judul pertanyaan kuis. Setelah itu memilih menu *add question* untuk menambahkan pertanyaan.
17.		Mengedit pertanyaan dan pilihan jawaban. Waktu untuk menjawab dapat ditentukan pada menu *'time limit'* kemudian *save.*

18.		Setelah semua pertanyaan dimasukkan, kuis *blooket* siap dimainkan dangan menekan menu *'host'*.

Tabel 4.1: Tahap Pengembangan Media

Sumber Gambar: *https://id.pinterest.com/*

Demikianlah tahap pengembangan desain media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *powtoon.* Media yang telah dikembangkan kemudian disebut sebagai "Produk Awal". Produk awal ini kemudian akan ditindak lanjuti dengan masuk pada proses validasi oleh para ahli.

c. Melakukan Validasi Ahli

Produk awal yang sudah diekspor ke *YouTube* kemudian akan dilakukan proses validasi. Validasi ahli bertujuan untuk memastikan dan meminta bantuan dari para ahli untuk menilai produk awal dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Validasi dilakukan melalui angket/kuisioner yang diberikan kepada para ahli yang memiliki keahlian dan kemampuan dibidangnya.

Validasi produk awal ini meliputi aspek media (secara keseluruhan), materi, dan kebahasaan. Masing-masing aspek divalidasi oleh tiga dosen ahli media, tiga dosen ahli materi, serta dua dosen ahli bahasa dan satu guru bidang bahasa. Hasil validasi yang didapatkan kemudian akan diolah secara kuantitatif. Persentasi hasil perhitungan diterjemahkan dari rentang tertentu menjadi layak/tidak layak setelah

atau tanpa dilakukan revisi (perbaikan) sesuai dengan saran dari para ahli yang berkaitan.

Adapun tiga tahap validasi ini akan dijelaskan berikut ini.

1) Validitas Ahli Media

Validitas media dilakukan oleh tiga dosen ahli yang aktif mengajar di Universitas Islam Negri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi. Adapun tiga diantaranya yaitu Bapak Dr. Supratman Zakir, Bapak Irman Efendi, S.Pd, M.Kom, dan Bapak Riri Okra. Secara keseluruhan hasil validasi tidak mendapatkan banyak masukan atau saran. Adapun masukan yang didapatkan adalah:

a) Bapak Irman Efendi, S.Pd, M.Kom menyatakan agar menambahan elemen seperti pohon agar lebih menarik.
b) Bapak Riri Okra menyarankan agar dibuat suatu antar muka yang bisa menggabungkan dua media yaitu media dengan *powtoon* dan evaluasi dengan *blooket.*

Berikut adalah perbandingan media sebelum dan sesudah direvisi berdasarkan validasi dari ahli media.

1.	Sebelumnya belum ada tambahan pohon kurma	Sesudah ditambahkan elemen pohon kurma

2.	Sebelumnya langsung penutup	Revisi dengan menambahkan sikap teladan Abu Bakar r.a.

Tabel 4.2 : Revisi Produk

2) Validitas Ahli Materi

Validitas materi dilakukan oleh tiga dosen ahli yang aktif mengajar di Universitas Islam Negri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi. Adapun tiga dosen validator tersebut adalah Bapak Ilian Ikhsan, S.Hum., M.Pd, Bapak Dr. darul Ilmi, M.Pd, dan Bapak Mauliddin, M.Sy. Hasil validasi dari ketiga orang ahli mendapatkan kriteria penilaian layak tanpa revisi dan tanpa masukan atau saran.

3) Validitas Ahli Bahasa

Validitas materi dilakukan oleh dua dosen ahli yang aktif mengajar di Universitas Islam Negri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi yaitu Ibu Revi Mithania, M.Pd, Ibu Olyvia Mustyka, M.Pd. Kemudian validitas bahasa dilakukan oleh satu orang guru yang aktif mengajar Bahasa Indonesia di SMP Negri 2 Tebing Binaan Kepulauan Riau yaitu Ibu Netti, S.Pd. Hasil validasi dari ketiga orang ahli mendapatkan kriteria penilaian layak tanpa revisi dan tanpa masukan atau saran.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi adalah tahap pelaksanaan dari produk akhir yang telah direvisi setelah menerima saran dan masukan dari para validator pada tahap

sebelumnya Tujuan dari tahap ini yaitu untuk melihat kelayakan media yang dibuat dengan melihat tanggapan dari peserta didik melalui angket kuisioner dan observasi. Peserta didik yang dijadikan sebagai sampel atau objek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII.1 (delapam satu) di MTsN 6 Agam. Penelitian ini diikuti oleh 31 orang peserta didik dan 2 orang guru mata pelajaran akidah akhlak.



Gambar 4.9 Implementasi Media, Kegiatan Persiapan

Tahap implementasi ini diawali dengan persiapan, yaitu mempersiapkan peserta didik dan meminta kesediaan dua guru mata pelajaran akidah ahlak untuk turut mendampingi tahap implementasi. Setelah itu diminta penilaian pada angket praktikalitas berdasarkan pengamatan selama proses implementasi berlangsung. Persiapan pada peserta didik meliputi pemberian arahan sebelum hari-H implementasi untuk membawa *HandPhone* untuk membantu tahap pelaksanaan. Kemudian setelah proses implementasi, peserta didik diminta untuk mengisi angket efektivitas pada angket telah disediakan.

Implementasi berlangsung dengan lancar tanpa gangguan yang parah. Implementasi dilakukan pada Kamis, 5 Juni 2025. Peserta didik yang hadir

berjumlah 31 orang dan 2 orang guru mata pelajaran akidah akhlak. Implementasi media diawali dengan pembukaan yaitu pemberian pengantar dan arahan terkait media pembelajaran yang dikembangkan. Kemudian kegiatan inti yaitu penayangan media pada *interactive whiteboard* selama kurang lebih 10 menit. Selama proses penayangan video pembelajaran berjalan dengan lancar tanpa gangguan.



Gambar 4.10 Implementasi Media, Penayangan Video Pembelajaran

Peserta didik terlihat antusias dalam mendengar dan melihat video pembelajaran sambil mencatat bagian-bagian penting dari materi yang disampaikan pada media. Setelah penayangan media, diberikan waktu beberapa saat untuk peserta didik mendengar penjelasan tambahan. Setelah materi diulas dan sudah diterima dengan baik oleh peserta didik, kemudian dilakukan evaluasi formatif dengan kuis yang ada pada *blooket.*

Blooket kemudian ditayangkan lengkap dengan kode yang dibutuhkan peserta didik agar bisa tergabung pada *room game*. Proses *login* oleh peserta didik menggunakan *handphone* masing-masing memakan waktu sekitar 5 menit. Pada

tahap ini ada beberapa peserta didik yang sulit untuk *login* karena terkendala pada sinyal internet. Namun dapat disiasati dengan meminta peserta didik untuk *login* ulang setelah *logout*. Setelah semua peserta didik berhasil *login*, *game* dimulai dengan setiap pertanyaan yang diberi waktu untuk menjawab.



Gambar 4.11 Implementasi Media, Pelaksanaan Kuis menggunakan*Blooket*

Peserta didik terlihat sangat antusias dan fokus sambil tersenyum karena merasa tertantang dengan pemain lain. Ketika sudah selesai menjawab satu pertanyaan, sesekali peserta didik berteriak kesal karena ada yang salah dan yang benar berteriak dengan girang, begitu seterusnya. Hingga setelah semua pertanyaan selesai, *blooket* secara otomatis menayangkan 3 orang yang menjadi pemenang dalam kuis dengan skor dan kecepatan terbaik saat menjawab.



Gambar 4.12 Implementasi Media, Apresiasi Kepada Peserta Didik

Tiga orang peserta didik diminta maju ke depan untuk diberikan apresiasi dan hadiah kecil. Terlihat mereka sangat senang merasa bangga dengan apa yang mereka dapatkan. Demikian tahap implementasi berlangsung.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi pada model pengembangan ini dilakukan pada setiap tahap pengembangan sebelumnya. Pada tahap *analyze*, evaluasi dilakukan dengan memastikan apakah semua hal yang dibutuhkan sebagai data awal untuk mengembangkan produk sudah didapatkan. Evaluasi pada tahap ini dilakukan dengan konfirmasi ulang dengan para calon pengguna di lokasi pengembangan yaitu guru dan peserta didik di MTsN 6 Agam. Informasi yang didapatkan dari observasi dan wawancara dikonfirmasi oleh peserta didik dan guru mata pelajaran sehingga hasil analisis bisa dilanjutkan pada tahap selanjutnya. Hal ini bertujuan agar tidak ada informasi yang terlewat sehingga kebutuhan di lapangan dapat dipenuhi melalui produk berupa media pembelajaran yang akan dikembangkan.

Evaluasi pada tahap *design* dilakukan dengan memastikan apakah rancangan awal desain media dalam bentuk sketsa sudah sesuai dengan informasi yang telah didapatkan pada tahap analisis. Selain itu dilakukan pengecekan apakah desain yang dibuat dapat memenuhi permintaan/kebutuhan di lapangan. Evaluasi pada tahap ini dilakukan dengan meminta bantuan berupa masukan atau saran tambahan kepada dosen pembimbing untuk mengkonfirmasi apakah desain yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan di lapangan. Sehingga akhirnya desain produk awal sudah bisa dilanjutkan pada tahap pengembangan.

Evaluasi pada tahap *develop* menjadi evaluasi yang cukup panjang. Setelah desain media dibuat, kemudian akan direalisasikan sehingga lahir media pembelajaran yang kemudian disebut sebagai produk awal. Produk awal dievaluasi salah satunya dengan meminta bantuan kepada pada ahli untuk memberikan validasi (termasuk saran/perbaikan). Validasi yang didapatkan dari validator ahli media, materi dan bahasa didapatkan beberapa masukan sehingga dilakukan revisi produk Setelah masukan diterima, maka produk direvisi sesuai arahan yang kemudian siap untuk diimplementasikan.

Evaluasi pada tahap *implementation* dilakukan saat setelah media selesai ditayangkan, peserta diminta umpan balik melalui angket praktikalitas. Angket yang didapatkan kemudian diolah secara kuantitatif untuk mendapatkan kriteria penilaian praktikalitas. Uji praktikalitas dilakukan oleh guru dan peserta didik sehingga didapatkan hasil dengan rata-rata yang diterjemahkan dengan kriteria “sangat praktis”. Dengan demikian prosedur dengan model pengembangan ADDIE selesai dan bisa dilanjutkan untuk tahap analisa data.

B. Analisa Data

Penelitian ini telah menghasilkan suatu produk berupa media video pembelajaran yang menjelaskan mengenai kisah keteladan sahabat Abu Bakar r.a. Produk media yang dihasilkan menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan menggunakan model ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).* Jenis data dari penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan berdasarkan hasil observasi di lapangan dan wawancara dengan guru dan peserta didik. Sedangkan data kuantitaif didapatkan dari hasil angket dari para validator ahli, tanggapan guru dan peserta didik melalui angket/kuisioner.

Data kualitatif sudah dijelaskan pada tahap *analyze* (analisis) berdasarkan observasi dan wawancara. Hasil analisis kemudian dijadikan bahan untuk mendesain produk awal. Setelah kerangka atau desain disusun, produk kemudian direalisasikan pada tahap *development.* Pada tahap inilah di mulai serangkaian kegiatan olah data menjadi data kuantitatif. Data yang diolah menjadi kuantitatif pada tahap ini adalah hasil validasi media yang dilakukan oleh beberapa ahli media, materi, dan bahasa. Setelah produk direvisi, dilakukan implementasi produk. Data kuantitatif pada tahap ini adalah uji validitas dan angket praktikalitas yang didapatkan sebagai respon dari guru dan peserta didik. Berikut ini adalah analisis data dari tiga uji di bawah ini.

1. Uji Validitas

Uji validitas mencakup tiga aspek yaitu validitas media, validitas materi, dan validitas bahasa. Berikut ini akan disajikan tabel analisis data validitas produk media pembelajaran dari validator ahli media, materi dan bahasa.

a. Hasil Analisis Data Validitas oleh Ahli Media

No.	Pernyataan	V1	V2	V3
1.	Desain gambar pada tampilan awal memberi kesan positif sehingga mampu menarik minat siswa.	4	4	4
2.	Desain media telah teratur dan konsisten.	4	4	4
3.	Jenis dan ukuran huruf yang dipilih sudah tepat dan menjadikan media lebih menarik.	4	5	4
4.	Ketepatan video animasi yang digunakan dalam mendukung materi pembelajaran.	4	4	4
5.	Warna yang dipilih dan perpaduannya telah sesuai dan menarik.	4	3	3
6.	Adanya kesesuaian dari penyajian gambar, alur cerita, dan materi.	4	4	4
7.	Mudah dioperasikan dan tidak membutuhkan spesifikasi komputer/laptop yang terlalu tinggi.	4	4	4
Jumlah		28	28	27
Hasil	**(V-ah = Tse : Tsm × 100%)**	**80%**	**80%**	**77%**

Tabel 4.3 : Analisis Data Validitas Ahli Media

Berdasarkan tabel analisis data di atas, persentase validitas media dari validator satu (Bapak Dr. Supratman Zakir) adalah 80%, validator dua (Bapak Riri Okra) 80%, dan validator tiga (Bapak Irman Efendi, S.Pd, M.Kom) 77%. Maka, dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor validasi dari ahli media adalah 79% dengan kriteria penilaian diterjemahkan menjadi **“cukup valid, dapat digunakan dengan revisi kecil”.**

b. Hasil Analisis Data Validitas oleh Ahli Materi

No.	Pernyataan	V1	V2	V3
1.	Penyajian materi dilakukan secara runtut/sistematis.	4	5	5
2.	Penyajian materi dapat mendukung siswa untuk terlibat dalam pembelajaran.	4	5	5
3.	Penyajian gambar tokoh menarik dan proporsional.	4	4	5
Jumlah		12	14	15
Hasil	**(V-ah = Tse : Tsm × 100%)**	**80%**	**93%**	**100%**

Tabel 4.4 : Analisis Data Validitas Ahli Materi

Berdasarkan tabel analisis data di atas, persentase validitas media dari validator satu (Bapak Dr. Darul Ilmi, M.Pd) adalah 80%, validator dua (Bapak Mauliddin, M.Sy) 93%, dan validator tiga (Bapak Ilian Ikhsan, S.Hum, M.Pd) 100%. Maka, dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor validasi dari ahli materi adalah 91% dengan kriteria penilaian diterjemahkan menjadi **"sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi".**

c. Hasil Analisis Data Validitas oleh Ahli Bahasa

No.	Pernyataan	V1	V2	V3
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa.	4	4	5
2.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pengembangan sosial emosional siswa.	4	4	5
3.	Bahasa yang digunakan mendorong rasa ingin tahu siswa untuk mempelajari materi.	4	4	4
4.	Penggunaan bahasa yang tetap santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan.	4	4	5
5.	Dialog dan penulisan teks telah sesuai dengan cerita dan materi	4	4	5
Jumlah		20	20	24
Hasil	**(V-ah = Tse : Tsm × 100%)**	**80 %**	**80%**	**96%**

Tabel 4.5 : Analisis Data Validitas Ahli Bahasa

Berdasarkan tabel analisis data di atas, persentase validitas media dari validator satu (Ibu Revvi Mithania, M.Pd) adalah 80%, validator dua (Ibu Olyvia Mustika, M.Pd) 80%, dan validator tiga (Ibu Netti, S.Pd) 96%. Maka, dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor validasi dari ahli bahasa adalah 85% dengan kriteria penilaian diterjemahkan menjadi **"sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi".**

2. Uji Praktikalitas

Proses untuk menguji seberapa praktis dan mudah digunakan suatu produk, media, atau instrumen. Tujuan utamanya adalah untuk memastikan bahwa produk tersebut dapat digunakan dengan mudah, nyaman, dan efisien oleh pengguna. Media pembelajaran yang dibuat akan digunakan oleh guru dan peserta didik kelas VIII.1 di MTsN 6 Agam sebagai praktikalitator. Total praktikalitator dalam uji praktikalitas ini terdiri dari 2 guru mata pelajaran akidah akhlak dan 31 orang peserta didik.

a. Analisis Data Praktikalitas dari Tanggapan Guru Mata Pelajaran

No.	**Pernyataan**	**P1**	**P2**
1.	Media ini mudah untuk digunakan dalam pembelajaran.	5	5
2.	Media mendukung siswa untuk belajar secara mandiri.	4	4
3.	Media mampu menambah motivasi siswa untuk mempelajari akidah akhlak.	5	4
4.	Media meningkatkan pengetahuan siswa.	5	5
5.	Media mampu memperluas wawasan dalam bidang akidah akhlak khususnya mengenai kisah keteladan Abu Bakar r.a.	5	5
Jumlah		24	23
Hasil	**(V-ah = Tse : Tsm × 100%)**	**96%**	**92%**

Tabel 4.6 : Analisis Data Praktikalitas dari Tanggapan Guru

Berdasarkan tabel analisis data di atas, persentase praktikalitas media dari dua praktikalitator satu (Ibu Reni Novarita, S.Pd.I) adalah 96%, dan praktikalitator dua (Ibu Okta Benia, S.Pd) 92%. Maka, dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor praktikalitas adalah 94% dengan kriteria penilaian diterjemahkan menjadi **"sangat praktis".**

b. Analisis Data Praktikalitas dari Tanggapan Peserta Didik

No.	**Nama**	**Jumlah Skor**	**Hasil**
1.	Nailatul Andifa	45	90%
2.	Aufa Amalia	46	92%
3.	Oryvia Adya Mecca	48	96%
4.	Kirey Feyza Naura	41	82%
5.	Aisya Alifa	47	94%
6.	Naifa Rania	46	92%
7.	Hazia Nurkhalis	43	86%
8.	Icha Nazila	48	96%
9.	Ahla Nezwa	50	100%
10.	Anisa Lailatul Mardiyah	41	82%
11.	Anisa Putri	46	92%
12.	Taqia Mafaza Putri	47	94%
13.	M. Raif Yufa	46	92%
14.	Farhan Hibatullah	42	84%
15.	Maulana Abral Khadafi	45	90%
16.	Muhammad Al Habsyi Habibi	41	82%
17.	Riuzaki Raksi Khalfani	39	78%
18.	M. Hasbi Ramadhan	45	90%
19.	Muhammad Zarfa Insani	40	80%
20.	Ghaza Alridho Zafran	43	86%
21.	Muhammad Fakhri	36	72%
22.	Al Ghifari Ramadhan	43	86%
23.	Aulia Rahman	44	88%
24.	Aira Mahilda	46	92%
25.	Sausan Faiha Aji	46	92%
26.	Nazhra Maryam Alhaddad	39	78%
27.	Najwa Zahratur Ramadhani	35	70%
28.	Silvi Romela	49	98%
29.	Zahra Pratiwi	49	98%
30.	Dhea Novianda	47	94%
31.	Azzura Riska Putri	38	76%
	Rata-rata		**88%**

Tabel 4.7 : Analisis Data Praktikalitas dari Tanggapan Peserta Didik

Berdasarkan tabel analisis data di atas, persentase praktikalitas media dari 31 orang peserta didik mendapatkan skor rata-rata 88%. Maka, dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor praktikalitas adalah 88% dengan kriteria penilaian diterjemahkan menjadi **“sangat praktis”.**

C. Kajian Produk Akhir

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran audio visual dengan menggunakan aplikasi *powtoon* sebagai media, dan *blooket* sebagai evaluasi berupa game setelah penayangan media dilakukan. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan menggunakan model pengembangan ADDIE. ADDIE merupakan model pengembangan yang terdiri dari lima tahap, yaitu *analyze, design, developt, implementation, and evaluation.*

Media yang dihasilkan berdurasi -/+ 8 menit dengan materi didalamnya dikemas dengan visual dan audio yang jelas dan menarik. Sebelumnya media telah melaui tahap validasi dari para ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Secara menyeluruh, hasil validasi ketiga aspek di atas mendapatkan kriteri layak diimplementasikan. Dengan itu, media yang telah direvisi sesuai masukan validator kemudian akan dijadikan sebagai media pembelajaran.

Gambar 4.13 : Produk Akhir

Media pembelajaran yang membahas materi bab V mengenai “Meneladani Kisah Sahabat Abu Bakar” dan kuis dengan *blooket* telah diimplementasikan dan mendapat respon positif dari peserta didik dan guru mata pelajaran. Hal ini dibuktikan dari antusias peserta didik saat tahap implementasi dan hasil rata-rata dari angket praktikalitas yang telah diterima. Secara umum, kriteria penilaian dari angket praktikalitas mendapatkan hasil dengan predikat sangat praktis.

D. Pembahasan

Penelitian ini diangkat dari permasalahan karena pemanfaatan sarana atau fasilitas sekolah berupa papan tulis digital yang belum optimal yang dilakukan oleh guru mata pelajaran akidah akhlak di kelas VIII.1 MTsN 6 Agam. Hal ini

disebabkan oleh kemampuan teknologi guru yang bersangkutan yang masih minim sehingga penggunaan media yang cenderung monoton dan kurang variatif.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ini terdiri dari lima tahapan yaitu tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ini sesuai dengan tujuan pengembangan yaitu untuk melihat kelayakan dari media pembelajaran berdasarkan uji validitas oleh para ahli dan uji praktikalitas dari tanggapan guru dan peserta didik.

Media pembelajaran audio visual adalah media yang memberikan ruang bagi peserta didik untuk melihat visual (tampilan berupa gambar) dan audio (suara). Media audio visual terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena dapat memenuhi gaya belajar peserta didk yang auditif dan visual sebagaimana yang disampaikan oleh Arsyad dalam Nunuk, dkk.[58] Hal ini sesuai dengan kebutuhan peserta didik di lokasi penelitian yang cenderung auditif dan visual. Pengembangan media audio visual dalam bentuk video pembelajaran ini juga didukung oleh fasilitas yang ada di kelas VIII.1 berupa papan tulis digital.

Produk berupa video pemvelajaran audio visual yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh validator yang terdiri dari 3 ahli media, 3 ahli materi dan 3 ahli bahasa. Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* dan *blooket* layak digunakan/diterapkan dengan sedikit revisi. Berdasarkan data validasi yang diisi

[58] Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannnya*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019.

oleh ahli media dan ahli materi, dan ahli bahasa sebagai validator, maka media pembelajaran ini dinyatakan memenuhi persyaratan dan layak digunakan sebagai pembelajaran dengan dibuktikan dengan nilai skor 79% dengan kriteria “cukup valid dengan revisi sedikit” dari ahli media, 91% dengan kriteria sangat valid dari ahli materi, dan 85% dengan kriteria sangat valid dari ahli bahasa. Sedangkan hasil uji praktikalitas dari tanggapan guru didapatkan skor 94% dengan kriteria “sangat praktis”, dan 88% dengan kriteria “sangat praktis” dari uji praktikalitas dari tanggapan peserta didik.

Produk akhir yang telah melalui tahap uji validitas kemudian akan diimplementasikan. Pelaksanaan atau pemanfaatan media yang telah dikembangkan dilakukan secara langsung di kelas VIII.1 MTsN 6 Agam. Implementasi media meliputi dua tahap yang saling melengkapi. Pertama, video pembelajaran ditayangkan kemudian akan ditambah ulasan dan penguatan oleh guru saat implementasi. Kemudian setelah materi telah sampai, dilakukan evaluasi formatif dengan menggunakan aplikasi *blooket*. Secara umum, pelaksanaan berjalan dengan baik dan lancar. Namun ada beberapa hal yang menjadi kendala dan keterbatasan dalam pengembangan.

Media yang dihasilkan menggunakan *powtoon* mampu menyampaikan materi bab 5 akidah akhlak kelas VIII. Adapun keterbatasannya adalah karakter yang digunakan dalam video terbatas. Hal ini disebabkan oleh penyesuaian karakter yang disediakan dengan materi dan kebutuhan di lapangan. Kebanayakan karakter yang tersedia di aplikasi *powtoon* adalah umum dan beragam, sementara yang dibutuhkan untuk materi ini adalah karakter yang islami. Selain itu, media dengan

alat evaluasi dikembangkan dengan menggunakan dua aplikasi yang berbeda. Hal ini menyebabkan media dan kuis dengan *blooket* tidak bisa disatukan dalam satu produk sebaimana masukan yang diharapkan oleh validator ahli media, Bapak Riri Okra. Saat implementasi juga yang menjadi kendala adalah ketidakstabilan sinyal internet di *handphone* masing-masing peserta didik. Hal ini menyebabkan sebagian kecil peserta didik kesulitan untuk masuk dan megakses *game room* pada aplikasi *blooket.*

BAB V

PENUTUP

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Produk yang dikembangakan adalah media pembelajaran audio visual berupa video pembelajaran berdurasi tidak kurang dari 10 menit. Produk di-*eksport* ke *YouTube* kemudian ditayangkan pada proyektor atau papan tulis digital. Selain media, dihasilkan juga evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *blooket* yang terdiri dari 15 butir pertanyaan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ini terdiri dari lima tahapan yaitu tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ini sesuai dengan tujuan pengembangan yaitu untuk melihat kelayakan dari media pembelajaran berdasarkan uji validitas oleh para ahli dan uji praktikalitas dari tanggapan guru dan peserta didik.

Pengembangan media diawali dengan analisis kebutuhan di lokasi penelitian. Setelah informasi dikumpulkan, kemudian media dirancang dalam entuk draf kemudian direalisasikan dalam bentuk produk nyata disebut sebagai produk awal. Produk awal diuji kelayakan dengan menggunakan uji validitas dari ahli konten, konstruk, dan bahasa. Kemudian setelah revisi dan perbaikan sesuai saran dari para ahli, produk diimplementasikan di lokasi penelitian.

Uji kelayakan produk terdiri dari dua, yaitu uji validitas oleh para ahli dan uji praktikalitas dari guru mata pelajaran dan peserta didik kelas VIII MTsN 6 Agam. Uji validitas media dari para validator mendapatkan skor dengan rata-rata

85% dengan kriteria “sangat valid”. Sedangkan uji praktikalitas dari tanggapan guru mata pelajaran mendapatkan skor dengan rata-rata 94% sedangkan skor rata-rata praktikalitas dari tanggapan peserta didik adalah 88% yang keduanya diterjemahkan dengan kriteria “sangat praktis”.

B. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Lebih Lanjut

Media pembelajaran menggunakan *powtoon* dan *blooket* tentang Meneladani Kisah Sahabat Abu Bakar r.a ini memiliki manfaat untuk masa yang akan daaing dan masih bisa digunakan berkelanjutan dengan materi yang sama.

Media pembelajaran menggunakan *powtoon* dan *blooket* tentang Meneladani Kisah Sahabat Abu Bakar r.a ini bisa dikembangkan oleh guru dan peneliti selanjutnya sebagai media pembelajaran yang bisa disatukan dalam media antar muka agar meminimalisir ketidakstabilan sinyal/jaringan internet. Selain itu diharapakan pengembangan selanjutnya dilakukan pada materi yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, Zainal, Wawasan Hadis Tentang Alat dan Media Pendidikan, *Jurnal Ansiru PAI,* VOL. 02, No. 02 Tahun 2018.

Ali bin Abu Thalhah, *Tafsir Ibnu Abbas Tahqiq dan Takhrij: Rasyid Abdul Mun'im Ar-Rajal,* Jakarta : Pustaka Azzam.

Aprilia Rahmi dan Baharuddin, Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Lectora Inspire Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik, *Jurnal of Electrical Vocational Teacher Education,* VOL. 01, No. 02, Tahun 2021.

Bey Arifin Yunus Ali Al-Mudhor, *Terjemah Sunan Nasa'i,* Semarang : Asy-Syifa

Cepi Riyana, *Media Pembelajaran,* Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia, 2012.

Darmawan, Deni, *Modul-1: Konsep Dasar Pembelajaran.*

Desak Gede Chandra Widayanthi, dkk, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Jambi : Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.

Doni Tri Yanto, Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik, *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi,* VOL.19 NO. 1 Tahun 2019.

Eko Haryono, *Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif,* (Jawa Barat: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia ANGGOTA IKAPI JAWA BARAT, 2024.

Faisal Anwar, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran : Telaah Perspektif pada Era Society 5.0,* Makassar : Tohar Media, 2022.

Fifit Fitria Dewi dan Sri Lestari Handayani, Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *En-Alter Sources* Berbasis Aplikasi *Powtoon* Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar, *Jurnal Basicedu,* VOL. 05, No. 04, 2021.

Gina dan Fiqra, Pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah, *Jurnal Pendidikan Agama Islam,* VOL. 01, No. 02, Tahun 2022.

Hamzah Pagarra, dkk, *Media Pembelajaran,* Makassar : Badan Penerbit UNM, Tahun 2022.

Hasyim, Adelina, Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah, (Yogyakarta: Media Akademi, 2016.

Maydiantoro, Albet, Model-model Penelitian Pengembangan *(Research and Development), Jurnal LP2M Unila,* 2021.

Muhammad Afif dan Yeni Anistyasari, Media Pembelajaran Interaktif SIDERA UNIK (Sinau Desain Grafis Mudah dan Menarik) terhadap Pengetahuan dan Respons Peserta Didik pada Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan di SMK N 1 Kemlagi, *Jurnal IT-EDU,* VOL. 09, No. 01, Tahun 2024.

Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannnya,* Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019.

Parni, Konsep Belajar Menurut Islam, *Jurnal Pendidikan : Penelitian Umum dan Khusus,* VOL. 03, No. 01, Tahun 2023.

Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 02 Tahun 2008 Tentang Standar Komptensi Lulusan dan Standar Kompetensi Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah.

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014.

Permendikbud RI Nomor 103 Tahun 2014 Tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.

Rahmita, dkk, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Platform Blooket* Pada Teks Deskripsi Kelas VII di SMP Muhammadiyah Bulukumba, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar,* VOL. 09 No. 04 Tahun 2024.

Rida'ul Maghfiroh, dkk, Pengembangan Media Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Berbasis *Powtoon* Materi Kejujuran Kelas 2 SD, *Jurnal Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan Islam,* VOL. 21, No. 01, 2023.

Rustina N, *Hadis Kewajiban Menuntut Ilmu dan Menyampaikan Dalam Buku Siswa Al-Qur'an Hadis Madrasah Aliyah di Kota Ambon*, Ambon : LP2M IAIN Ambon, 2019.

Safrinus Gulo, dan Amin Otoni Harefa, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint, *Jurnal Pendidikan,* VOL. 01 NO. 01 Tahun 2022.

Shihab, M. Quraish, *Tafsir AL Misbah : Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an/ M. Quraish Shihab*, Jakarta : Lentera Hati, 2002.

Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D,* (Bandung: Alfabeta, 2016.

Sulistriani, dkk, Peran Guru Sebagai Fasilitator dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar, *Journal of Elementary School Education* VOL.1 NO.2 Tahun 2021.

Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Wijayanti Apriliya, dkk, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Powtoon dan Quizizz dalam Pengajaran Teks Eksplanasi di SMA, *Jurnal Pendidikan, Sains, Sosial dan Agama,* VOL. 08 No. 01 Tahun 2022.

Yetriyanti, dkk, Penerapan Metode *Time Line* dalam Pembelajaran PAI di SMA N 1 Tanjung Mutiara, *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia,* VOL. 01, No. 02, Tahun 2023.

Zainal Abidin, Wawasan Hadis Tentang Alat dan Media Pendidikan, *Jurnal Ansiru PAI* VOL.2 NO.2 Tahun 2018.

LAMPIRAN

1. Surat

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Kampus II : Jalan Gurun Aur Kubang Putih
Kabupaten Agam - Sumatera Barat - Telpon / Fax : (0752) 22875
Website : https://ftik.uinbukittinggi.ac.id | Email : ftik@uinbukittinggi.ac.id

Bukittinggi, 24 September 2024

Nomor : B-/In.26.1.22/PAI/PP.00.9/9/2024
Lamp. : 1 (Satu) exp. Proposal Skripsi
Hal : **Surat Penunjukkan Pembimbing**

Kepada Yth :
Puti Andam Dewi, M.Pd
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan Hormat,
Sesuai dengan usulan pembimbing yang diajukan oleh mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, maka dengan ini diminta kesediaan Bapak/Ibu sebagai pembimbing skripsi mahasiswa atas nama:

Nama	: ROSA BLU BARASA
NIM	: 2121262
Judul Skripsi	Pengaruh Game Show Clash Of Champions terhadap Motifasi Belajar Akidah Akhlak Peserta Didik Kelas IX MTs N 6 Agam
Pembimbing	: Puti Andam Dewi, M.Pd

Demikianlah surat ini disampaikan, untuk dapat dilaksanakan dengan sebaik-baiknya. Atas perhatiannya terlebih dahulu kami ucapkan terima kasih.

A.n. Dekan
Ketua Prodi PAI,

Nurhasnah, M.A
NIP. 198604062015032005

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Kampus II. Jl. Gurun Aur Kubang Putih - Kabupaten Agam - Sumatera Barat – Telepon/ Fax: (0752) 22875
Website: http://ftik.uinbukittinggi.ac.id | email: ftik@uinbukittinggi.ac.id

Nomor : B-0243/Un.26.1/PP.07/04/2025 Bukittinggi, 23 April 2025
Lamp : 1 (Satu) rangkap
Hal : Mohon Izin Penelitian

Kepada YTH :
Bapak/Ibu Kepala MTsN 6 Agam

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dalam rangka mengumpulkan data untuk penyusunan skripsi bagi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, maka bersama ini kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk dapat memberi izin penelitian bagi mahasiswa dibawah ini:

Nama	:	**ROSA BLU BARASA**
NIM	:	**2121262**
Semester	:	8
Program Studi	:	Pendidikan Agama Islam
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi	:	***Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Powtoon dan Blooket pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MTs N 6 Agam***
Lokasi Penelitian	:	MTs N 6 Agam
Waktu	:	April 2025 s.d Selesai

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

DEKAN,

Dr. JUNAIDI, M.Pd
NIP 197706162003121003

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN AGAM
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 6 AGAM
Jalan Raya Kubang Putih Kec. Banuhampu. Telp (0752) 7835572, Kode Pos.26181
Email : mtsnkubangputih@ymail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 8/MTs.03.06.7/PP.00.5/06/2025

Berdasarkan surat dari Universitas Islam Negeri Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan nomor :B-02335/Un.26.1/PP.07/04/2025 tanggal 21 April 2025 perihal Mohon Izin Penelitian.

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: **Hj. Wellusia, S.Pd., M.Pd**
NIP	: 197105041997032004
Pangkat / Gol.Ruang	: Pembina (IV/a)
Jabatan	: Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri 6 Agam

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang namanya tersebut di bawah ini :

No	Nama	NIM	Program Studi
1	Rosa Blu Barasa	2121262	Pendidikan Agama Islam

Telah melakukan Penelitian **dengan judul " Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Powtoon dan Blooket pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MTsN 6 Agam "** pada bulan April s/d Juni 2025 **.**

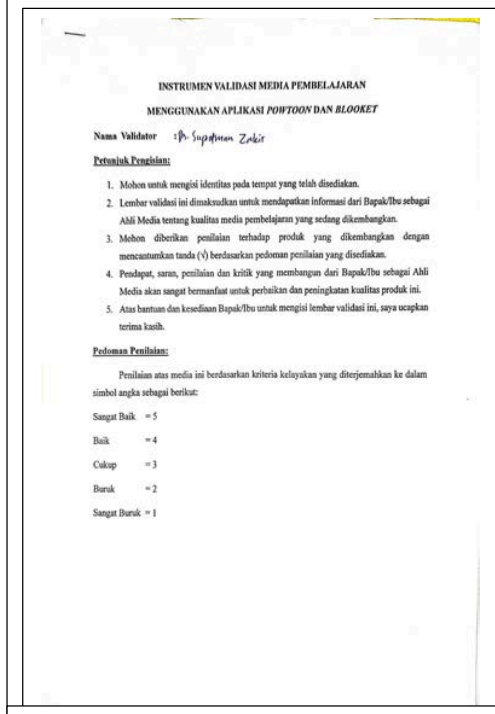
Demikian Surat Keterangan ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Kubang Putih, 12 Juni 2025
Kepala

Wellusia

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara

a. Angket Validitas Media, Materi, dan Bahasa



INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

MENGGUNAKAN APLIKASI *POWTOON* DAN *BLOOKET*

Nama Validator : Ir. Supatman Zakir

Petunjuk Pengisian:

1. Mohon untuk mengisi identitas pada tempat yang telah disediakan.
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
3. Mohon diberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan mencantumkan tanda (√) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan.
4. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas produk ini.
5. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

Pedoman Penilaian:

Penilaian atas media ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan ke dalam simbol angka sebagai berikut:

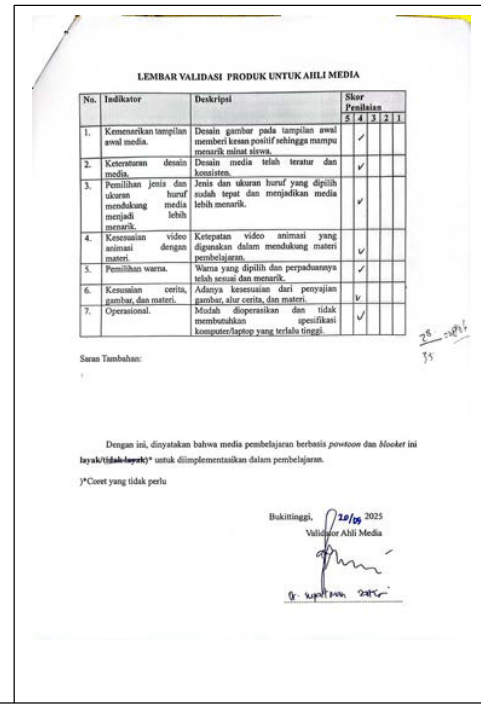
Sangat Baik = 5

Baik = 4

Cukup = 3

Buruk = 2

Sangat Buruk = 1



LEMBAR VALIDASI PRODUK UNTUK AHLI MEDIA

No.	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Kemenarikan tampilan awal media.	Desain gambar pada tampilan awal memberi kesan positif sehingga mampu menarik minat siswa.		✓			
2.	Keteraturan desain media.	Desain media telah teratur dan konsisten.		✓			
3.	Pemilihan jenis dan ukuran huruf mendukung media menjadi lebih menarik.	Jenis dan ukuran huruf yang dipilih sudah tepat dan menjadikan media lebih menarik.		✓			
4.	Kesesuaian video animasi dengan materi.	Ketepatan video animasi yang digunakan dalam mendukung materi pembelajaran.		✓			
5.	Pemilihan warna.	Warna yang dipilih dan perpaduannya telah sesuai dan menarik.		✓			
6.	Kesesuaian cerita, gambar, dan materi.	Adanya kesesuaian dari penyajian gambar, alur cerita, dan materi.		✓			
7.	Operasional.	Mudah dioperasikan dan tidak membutuhkan spesifikasi komputer/laptop yang terlalu tinggi.		✓			

28 : 35 = 0,8

Saran Tambahan:

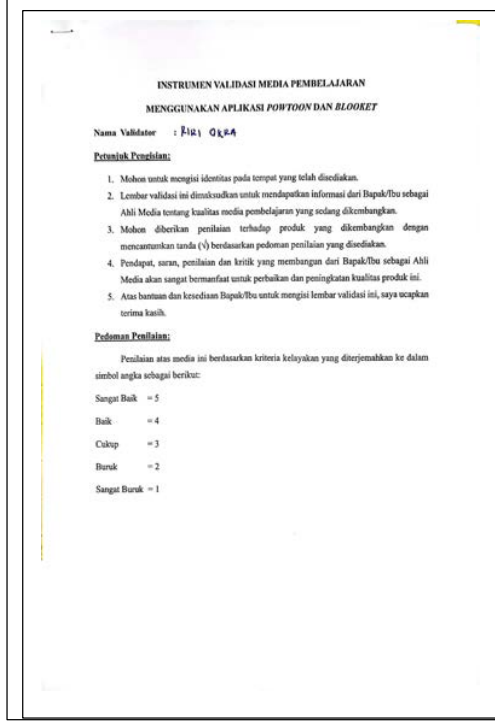
Dengan ini, dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *powtoon* dan *blooket* ini layak/~~tidak layak~~)* untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

)*Coret yang tidak perlu

Bukittinggi, 20/05 2025

Validator Ahli Media

Ir. Supatman Zakir



INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

MENGGUNAKAN APLIKASI *POWTOON* DAN *BLOOKET*

Nama Validator : RIRI OKRA

Petunjuk Pengisian:

1. Mohon untuk mengisi identitas pada tempat yang telah disediakan.
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
3. Mohon diberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan mencantumkan tanda (√) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan.
4. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas produk ini.
5. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

Pedoman Penilaian:

Penilaian atas media ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan ke dalam simbol angka sebagai berikut:

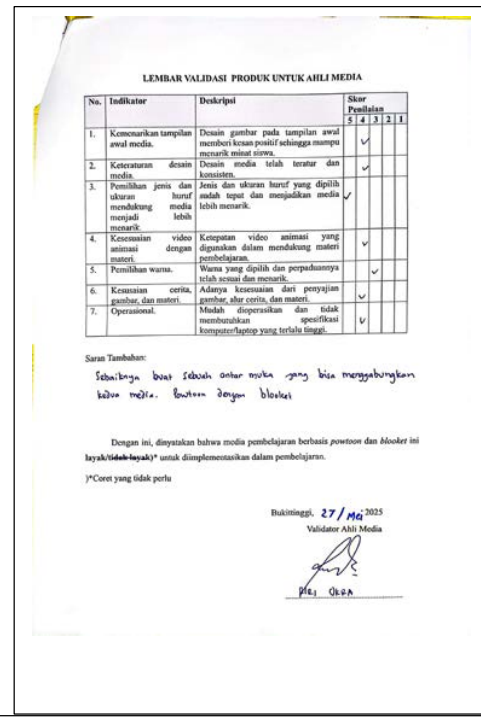
Sangat Baik = 5

Baik = 4

Cukup = 3

Buruk = 2

Sangat Buruk = 1



LEMBAR VALIDASI PRODUK UNTUK AHLI MEDIA

No.	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Kemenarikan tampilan awal media.	Desain gambar pada tampilan awal memberi kesan positif sehingga mampu menarik minat siswa.		✓			
2.	Keteraturan desain media.	Desain media telah teratur dan konsisten.		✓			
3.	Pemilihan jenis dan ukuran huruf mendukung media menjadi lebih menarik.	Jenis dan ukuran huruf yang dipilih sudah tepat dan menjadikan media lebih menarik.	✓				
4.	Kesesuaian video animasi dengan materi.	Ketepatan video animasi yang digunakan dalam mendukung materi pembelajaran.		✓			
5.	Pemilihan warna.	Warna yang dipilih dan perpaduannya telah sesuai dan menarik.			✓		
6.	Kesesuaian cerita, gambar, dan materi.	Adanya kesesuaian dari penyajian gambar, alur cerita, dan materi.		✓			
7.	Operasional.	Mudah dioperasikan dan tidak membutuhkan spesifikasi komputer/laptop yang terlalu tinggi.		✓			

Saran Tambahan:

Sebaiknya buat sebuah antar muka yang bisa menggabungkan kedua media. Powtoon dengan blooket

Dengan ini, dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *powtoon* dan *blooket* ini layak/~~tidak layak~~)* untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

)*Coret yang tidak perlu

Bukittinggi, 27/ Mei 2025

Validator Ahli Media

RIRI OKRA

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

MENGGUNAKAN APLIKASI *POWTOON* DAN *BLOOKET*

Nama Validator : IMAN EFENDI, S.Pd., M.Kom

Petunjuk Pengisian:

1. Mohon untuk mengisi identitas pada tempat yang telah disediakan.
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
3. Mohon diberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan mencantumkan tanda (√) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan.
4. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas produk ini.
5. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

Pedoman Penilaian:

Penilaian atas media ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan ke dalam simbol angka sebagai berikut:

Sangat Baik = 5

Baik = 4

Cukup = 3

Buruk = 2

Sangat Buruk = 1

LEMBAR VALIDASI PRODUK UNTUK AHLI MEDIA

No.	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Kemenarikan tampilan awal media.	Desain gambar pada tampilan awal memberi kesan positif sehingga mampu menarik minat siswa.		✓			
2.	Keteraturan desain media.	Desain media telah teratur dan konsisten.		✓			
3.	Pemilihan jenis dan ukuran huruf mendukung media menjadi lebih menarik.	Jenis dan ukuran huruf yang dipilih sudah tepat dan menjadikan media lebih menarik.		✓			
4.	Kesesuaian video animasi dengan materi.	Ketepatan video animasi yang digunakan dalam mendukung materi pembelajaran.		✓			
5.	Pemilihan warna.	Warna yang dipilih dan perpaduannya telah sesuai dan menarik.			✓		
6.	Kesusaian cerita, gambar, dan materi.	Adanya kesesuaian dari penyajian gambar, alur cerita, dan materi.		✓			
7.	Operasional.	Mudah dioperasikan dan tidak membutuhkan spesifikasi komputer/laptop yang terlalu tinggi.		✓			

Saran Tambahan:

1. Pembuat gambar animasi gemuk
2. Tokoh atau karakter seperti cinta, jokon, egy cuthel membuat lebih menarik.

Dengan ini, dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *powtoon* dan *blooket* ini ~~layak/tidak layak~~)* untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

)*Coret yang tidak perlu

Bukittinggi, 29 Mei 2025

Validator Ahli Media

Iman Efendi, S.Pd., M.Kom.

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

MENGGUNAKAN APLIKASI *POWTOON* DAN *BLOOKET*

Nama Validator : IMAN EFENDI, S.Pd., M.Kom

Petunjuk Pengisian:

1. Mohon untuk mengisi identitas pada tempat yang telah disediakan.
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
3. Mohon diberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan mencantumkan tanda (√) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan.
4. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas produk ini.
5. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

Pedoman Penilaian:

Penilaian atas media ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan ke dalam simbol angka sebagai berikut:

Sangat Baik = 5

Baik = 4

Cukup = 3

Buruk = 2

Sangat Buruk = 1

LEMBAR VALIDASI PRODUK UNTUK AHLI MEDIA

No.	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Kemenarikan tampilan awal media.	Desain gambar pada tampilan awal memberi kesan positif sehingga mampu menarik minat siswa.		✓			
2.	Keteraturan desain media.	Desain media telah teratur dan konsisten.		✓			
3.	Pemilihan jenis dan ukuran huruf mendukung media menjadi lebih menarik.	Jenis dan ukuran huruf yang dipilih sudah tepat dan menjadikan media lebih menarik.		✓			
4.	Kesesuaian video animasi dengan materi.	Ketepatan video animasi yang digunakan dalam mendukung materi pembelajaran.		✓			
5.	Pemilihan warna.	Warna yang dipilih dan perpaduannya telah sesuai dan menarik.			✓		
6.	Kesusaian cerita, gambar, dan materi.	Adanya kesesuaian dari penyajian gambar, alur cerita, dan materi.		✓			
7.	Operasional.	Mudah dioperasikan dan tidak membutuhkan spesifikasi komputer/laptop yang terlalu tinggi.		✓			

Saran Tambahan:

1. Pembuat gambar animasi gemuk
2. Tokoh atau karakter seperti cinta, jokon, egy cuthel membuat lebih menarik.

Dengan ini, dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *powtoon* dan *blooket* ini ~~layak/tidak layak~~)* untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

)*Coret yang tidak perlu

Bukittinggi, 29 Mei 2025

Validator Ahli Media

Iman Efendi, S.Pd., M.Kom.

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

MENGGUNAKAN APLIKASI *POWTOON* DAN *BLOOKET*

Nama Validator : Dr. Darul Umi, M.Pd

Petunjuk Pengisian:

1. Mohon untuk mengisi identitas pada tempat yang telah disediakan.
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi tentang penyajian dan isi materi dalam media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
3. Mohon diberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan mencantumkan tanda (√) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan.
4. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas produk ini.
5. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

Pedoman Penilaian:

Penilaian atas media ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan ke dalam simbol angka sebagai berikut:

Sangat Baik = 5

Baik = 4

Cukup = 3

Buruk = 2

Sangat Buruk = 1

LEMBAR VALIDASI PRODUK UNTUK AHLI MATERI

No.	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Keruntutan penyajian materi.	Penyajian materi dilakukan secara runtut/sistematis.		√			
2.	Dukungan cara penyajian media terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran.	Penyajian materi dapat mendukung siswa untuk terlibat dalam pembelajaran.		√			
3.	Penyajian tokoh.	Penyajian gambar tokoh menarik dan proporsional.		√			

Saran Tambahan:

Perbaiki tombol daftar membuat materinya. Belajar siswa

Dengan ini, dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *powtoon* dan *blooket* ini **layak/~~tidak layak~~)*** untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

)*Coret yang tidak perlu

Bukittinggi, 22 - 5 - 2025

Validator Ahli Materi

Dr. Darul Umi, M.Pd

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

MENGGUNAKAN APLIKASI *POWTOON* DAN *BLOOKET*

Nama Validator : Ilsan Ikram, S.Hum, M.Pd.

Petunjuk Pengisian:

1. Mohon untuk mengisi identitas pada tempat yang telah disediakan.
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi tentang penyajian dan isi materi dalam media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
3. Mohon diberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan mencantumkan tanda (√) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan.
4. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas produk ini.
5. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

Pedoman Penilaian:

Penilaian atas media ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan ke dalam simbol angka sebagai berikut:

Sangat Baik = 5

Baik = 4

Cukup = 3

Buruk = 2

Sangat Buruk = 1

LEMBAR VALIDASI PRODUK UNTUK AHLI MATERI

No.	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Keruntutan penyajian materi.	Penyajian materi dilakukan secara runtut/sistematis.	√				
2.	Dukungan cara penyajian media terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran.	Penyajian materi dapat mendukung siswa untuk terlibat dalam pembelajaran.	√				
3.	Penyajian tokoh.	Penyajian gambar tokoh menarik dan proporsional.	√				

Saran Tambahan: Sebaiknya penyajian yang paling bisa ditingkatkan lagi.

Dengan ini, dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *powtoon* dan *blooket* ini **layak/~~tidak layak~~)*** untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

)*Coret yang tidak perlu

Bukittinggi, 24 Mei 2025

Validator Ahli Materi

Ilsan Ikram, S.Hum, M.Pd

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

MENGGUNAKAN APLIKASI *POWTOON* DAN *BLOOKET*

Nama Validator : Nahlidah M. Sy

Petunjuk Pengisian:

1. Mohon untuk mengisi identitas pada tempat yang telah disediakan.
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi tentang penyajian dan isi materi dalam media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
3. Mohon diberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan mencantumkan tanda (√) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan.
4. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas produk ini.
5. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

Pedoman Penilaian:

Penilaian atas media ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan ke dalam simbol angka sebagai berikut:

Sangat Baik = 5

Baik = 4

Cukup = 3

Buruk = 2

Sangat Buruk = 1

LEMBAR VALIDASI PRODUK UNTUK AHLI MATERI

No.	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Keruntutan penyajian materi.	Penyajian materi dilakukan secara runtut/sistematis.	✓				
2.	Dukungan cara penyajian media terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran.	Penyajian materi dapat menduktung siswa untuk terlibat dalam pembelajaran.	✓				
3.	Penyajian tokoh.	Penyajian gambar tokoh menarik dan proporsional.		✓			

Saran Tambahan:

Oke!

Dengan ini, dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *powtoon* dan *blooket* ini **layak/~~tidak layak~~*** untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

)*Coret yang tidak perlu

Bukittinggi, 27 Mei 2025

Validator Ahli Materi

Nahlidah M. Sy

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

MENGGUNAKAN APLIKASI *POWTOON* DAN *BLOOKET*

Nama Validator Reni Mahmuda, M.Pd.

Petunjuk Pengisian:

1. Mohon untuk mengisi identitas pada tempat yang telah disediakan.
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Bahasa tentang kualitas bahasa dalam media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
3. Mohon diberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan mencantumkan tanda (√) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan.
4. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Bahasa akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas produk ini.
5. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

Pedoman Penilaian:

Penilaian atas media ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan ke dalam simbol angka sebagai berikut:

Sangat Baik = 5

Baik = 4

Cukup = 3

Buruk = 2

Sangat Buruk = 1

LEMBAR VALIDASI PRODUK UNTUK AHLI BAHASA

No.	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa.		✓			
2.	Kesesuain bahasa dengan tingkat pengembangan sosial emosional siswa.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pengembangan sosial emotional siswa.		✓			
3.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa.	Bahasa yang digunakan mendorong rasa ingin tahu siswa untuk mempelajari materi.		✓			
4.	Kesantunan penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa yang tetap santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan.		✓			
5.	Ketepatan dialog/teks dengan cerita/materi	Dialog dan penulisan teks telah sesuai dengan cerita dan materi		✓			

Saran Tambahan:

Dengan ini, dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *powtoon* dan *blooket* ini **layak/~~tidak layak~~*** untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

)*Coret yang tidak perlu

Bukittinggi, 27 Mei 2025

Validator Ahli Bahasa

Reni Mahmuda, M.Pd

Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Powtoon dan Blooket pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MTs N 6 Agam

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

MENGGUNAKAN APLIKASI *POWTOON* DAN *BLOOKET*

Nama Validator : Okyira Mustofa, M.Pd

Petunjuk Pengisian:

1. Mohon untuk mengisi identitas pada tempat yang telah disediakan.
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Bahasa tentang kualitas bahasa dalam media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
3. Mohon diberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan mencantumkan tanda (√) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan.
4. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Bahasa akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas produk ini.
5. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

Pedoman Penilaian:

Penilaian atas media ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan ke dalam simbol angka sebagai berikut:

Sangat Baik = 5

Baik = 4

Cukup = 3

Buruk = 2

Sangat Buruk = 1

Nama : Rosa Ulva Rosyda
NIM : 2221262
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Pembimbing: Putri Andani Dewi, S.Pd., M.Pd

LEMBAR VALIDASI PRODUK UNTUK AHLI BAHASA

No.	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa.		✓			
2.	Kesesuain bahasa dengan tingkat pengembangan sosial emosional siswa.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pengembangan sosial emosional siswa.		✓			
3.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa.	Bahasa yang digunakan mendorong rasa ingin tahu siswa untuk mempelajari materi.		✓			
4.	Kesantunan penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa yang tetap santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan.		✓			
5.	Ketepatan dialog/teks dengan cerita/materi	Dialog dan penulisan teks telah sesuai dengan cerita dan materi		✓			

Saran Tambahan: Ok!!

Dengan ini, dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *powtoon* dan *blooket* ini **layak/~~tidak layak~~)*** untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

)*Coret yang tidak perlu

Bukittinggi, 03 Juni 2025
Validator Ahli Bahasa

Okyira Mustofa, M.Pd.

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

MENGGUNAKAN APLIKASI *POWTOON* DAN *BLOOKET*

Nama Validator : NETTI, S.Pd.

Petunjuk Pengisian:

1. Mohon untuk mengisi identitas pada tempat yang telah disediakan.
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Bahasa tentang kualitas bahasa dalam media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
3. Mohon diberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan mencantumkan tanda (√) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan.
4. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Bahasa akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas produk ini.
5. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

Pedoman Penilaian:

Penilaian atas media ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan ke dalam simbol angka sebagai berikut:

Sangat Baik = 5

Baik = 4

Cukup = 3

Buruk = 2

Sangat Buruk = 1

LEMBAR VALIDASI PRODUK UNTUK AHLI BAHASA

No.	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa.	√				
2.	Kesesuain bahasa dengan tingkat pengembangan sosial emosional siswa.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pengembangan sosial emosional siswa.	√				
3.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa.	Bahasa yang digunakan mendorong rasa ingin tahu siswa untuk mempelajari materi.		√			
4.	Kesantunan penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa yang tetap santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan.	√				
5.	Ketepatan dialog/teks dengan cerita/materi	Dialog dan penulisan teks telah sesuai dengan cerita dan materi	√				

Saran Tambahan:

Dengan ini, dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *powtoon* dan *blooket* ini **layak/~~tidak layak~~)*** untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

)*Coret yang tidak perlu

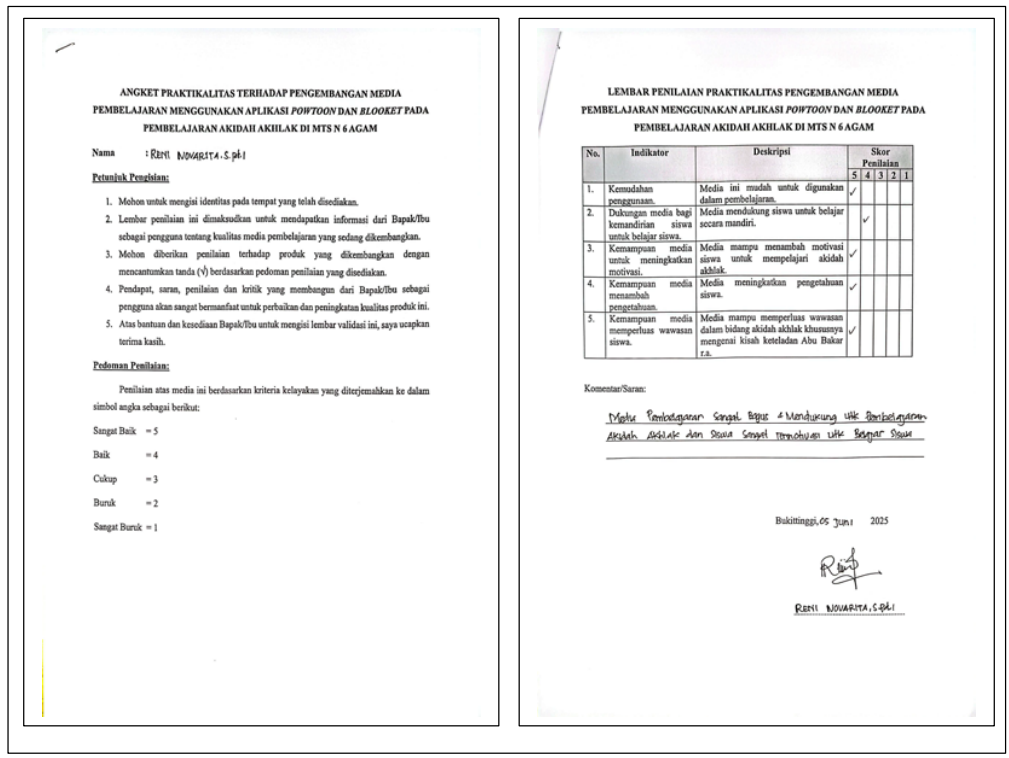
Mengetahui,
Kepala Sekolah SMP N 2 Tebing

FITRI HADIATI ARTI, S.Pd
NIP. 197207181997032003

Karimun, 2025
Validator Ahli Bahasa,

NETTI, S.Pd.
NIP. 197907272006042033

b. Angket Praktikalitas Guru dan Peserta Didik



ANGKET PRAKTIKALITAS TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI *POWTOON* DAN *BLOOKET* PADA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MTS N 6 AGAM

Nama : RENI NOVARITA, S.Pd.I

Petunjuk Pengisian:

1. Mohon untuk mengisi identitas pada tempat yang telah disediakan.
2. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai pengguna tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
3. Mohon diberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan mencantumkan tanda (√) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan.
4. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai pengguna akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas produk ini.
5. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

Pedoman Penilaian:

Penilaian atas media ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan ke dalam simbol angka sebagai berikut:

Sangat Baik = 5
Baik = 4
Cukup = 3
Buruk = 2
Sangat Buruk = 1

LEMBAR PENILAIAN PRAKTIKALITAS PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI *POWTOON* DAN *BLOOKET* PADA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MTS N 6 AGAM

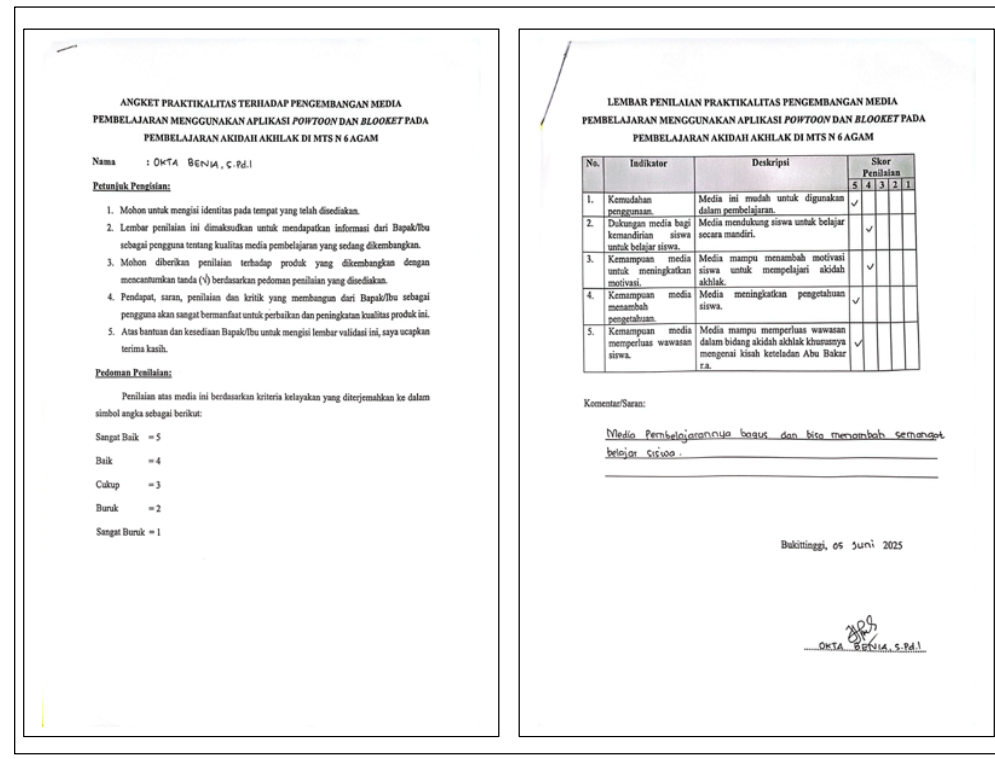
No.	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Kemudahan penggunaan.	Media ini mudah untuk digunakan dalam pembelajaran.	✓				
2.	Dukungan media bagi kemandirian siswa untuk belajar siswa.	Media mendukung siswa untuk belajar secara mandiri.		✓			
3.	Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi.	Media mampu menambah motivasi siswa untuk mempelajari akidah akhlak.	✓				
4.	Kemampuan media menambah pengetahuan.	Media meningkatkan pengetahuan siswa.	✓				
5.	Kemampuan media memperluas wawasan siswa.	Media mampu memperluas wawasan dalam bidang akidah akhlak khususnya mengenai kisah keteladan Abu Bakar r.a.	✓				

Komentar/Saran:

Materi Pembelajaran sangat bagus & Menduking utk Pembelajaran Akidah Akhlak dan Siswa sangat termotivasi utk Belajar Siswa

Bukittinggi, 05 Juni 2025

RENI NOVARITA, S.Pd.I



ANGKET PRAKTIKALITAS TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI *POWTOON* DAN *BLOOKET* PADA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MTS N 6 AGAM

Nama : OKTA BENIA, S.Pd.I

Petunjuk Pengisian:

1. Mohon untuk mengisi identitas pada tempat yang telah disediakan.
2. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai pengguna tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
3. Mohon diberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan mencantumkan tanda (√) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan.
4. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai pengguna akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas produk ini.
5. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

Pedoman Penilaian:

Penilaian atas media ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan ke dalam simbol angka sebagai berikut:

Sangat Baik = 5
Baik = 4
Cukup = 3
Buruk = 2
Sangat Buruk = 1

LEMBAR PENILAIAN PRAKTIKALITAS PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI *POWTOON* DAN *BLOOKET* PADA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MTS N 6 AGAM

No.	Indikator	Deskripsi	Skor Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Kemudahan penggunaan.	Media ini mudah untuk digunakan dalam pembelajaran.	✓				
2.	Dukungan media bagi kemandirian siswa untuk belajar siswa.	Media mendukung siswa untuk belajar secara mandiri.		✓			
3.	Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi.	Media mampu menambah motivasi siswa untuk mempelajari akidah akhlak.		✓			
4.	Kemampuan media menambah pengetahuan.	Media meningkatkan pengetahuan siswa.	✓				
5.	Kemampuan media memperluas wawasan siswa.	Media mampu memperluas wawasan dalam bidang akidah akhlak khususnya mengenai kisah keteladan Abu Bakar r.a.	✓				

Komentar/Saran:

Media Pembelajarannya bagus dan bisa menambah semangat belajar siswa.

Bukittinggi, 05 Juni 2025

OKTA BENIA, S.Pd.I

ANGKET PRAKTIKALITAS TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI *POWTOON* DAN *BLOOKET* PADA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MTS N 6 AGAM

Nama : Icha Nayla

Kelas : VIII.1

Petunjuk:

1. Mohon untuk mengisi identitas pada tempat yang telah disediakan.
2. Angket ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dan tanggapan dari siswa/i tentang media pembelajaran yang sudah dikembangkan.
3. Mohon diberikan penilaian terhadap media dengan mencantumkan tanda (√) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan.
4. Atas bantuan dan kesedian siswa/i dalam mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

Pedoman Penilaian Praktikalitas:

Penilaian atas media ini berdasarkan kriteria praktikalitas yang diterjemahkan ke dalam simbol angka sebagai berikut:

Sangat Setuju = 5

Setuju = 4

Ragu-ragu = 3

Tidak Setuju = 2

Sangat Tidak Setuju = 1

FORMAT PENILAIAN PRAKTIKALITAS

No.	Pernyataan	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Media audio visual dan kuis menggunakan *blooket* disajikan dengan sederhana dan mudah dalam penggunaannya	√				
2.	Media audio visual dan kuis beroperasi dengan baik	√				
3.	Materi yang ditampilkan melalui media lebih mudah dipahami	√				
4.	Tepat digunakan untuk pemahaman konsep dalam waktu singkat	√				
5.	Waktu pembelajaran menjadi lebih efisien	√				
6.	Jenis huruf dan ukuran huruf pada media dan kuis sudah pas		√			
7.	Pemilihan warna dan gambar pada media sudah pas		√			
8.	Media audio visual dan kuis menggunakan *blooket* dapat meningkatkan pemahaman saya mengenai materi Meneladani Kisah Sahabat Abu Bakar r.a	√				
9.	Media audio visual dan kuis menggunakan *blooket* dapat digunakan sebagai variasi media dalam pembelajaran	√				
10.	Belajar dengan menggunakan media audio visual dan kuis menggunakan *blooket* menjadi lebih menarik dan menyenangkan	√				

Saran/Komentar:

Pembelajaran menggunakan media audio visual sangat membantu dalam proses pembelajaran dan lebih mudah dipahami.

Kubang Putiah, 05 - Jun - 2025

TTd Siswa

Icha Nayla

ANGKET PRAKTIKALITAS TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI *POWTOON* DAN *BLOOKET* PADA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MTS N 6 AGAM

Nama : M. Fakhri

Kelas : 8.1

Petunjuk:

1. Mohon untuk mengisi identitas pada tempat yang telah disediakan.
2. Angket ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dan tanggapan dari siswa/i tentang media pembelajaran yang sudah dikembangkan.
3. Mohon diberikan penilaian terhadap media dengan mencantumkan tanda (√) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan.
4. Atas bantuan dan kesedian siswa/i dalam mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

Pedoman Penilaian Praktikalitas:

Penilaian atas media ini berdasarkan kriteria praktikalitas yang diterjemahkan ke dalam simbol angka sebagai berikut:

Sangat Setuju = 5

Setuju = 4

Ragu-ragu = 3

Tidak Setuju = 2

Sangat Tidak Setuju = 1

FORMAT PENILAIAN PRAKTIKALITAS

No.	Pernyataan	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Media audio visual dan kuis menggunakan *blooket* disajikan dengan sederhana dan mudah dalam penggunaannya		√			
2.	Media audio visual dan kuis beroperasi dengan baik		√			
3.	Materi yang ditampilkan melalui media lebih mudah dipahami			√		
4.	Tepat digunakan untuk pemahaman konsep dalam waktu singkat			√		
5.	Waktu pembelajaran menjadi lebih efisien			√		
6.	Jenis huruf dan ukuran huruf pada media dan kuis sudah pas			√		
7.	Pemilihan warna dan gambar pada media sudah pas		√			
8.	Media audio visual dan kuis menggunakan *blooket* dapat meningkatkan pemahaman saya mengenai materi Meneladani Kisah Sahabat Abu Bakar r.a	√				
9.	Media audio visual dan kuis menggunakan *blooket* dapat digunakan sebagai variasi media dalam pembelajaran		√			
10.	Belajar dengan menggunakan media audio visual dan kuis menggunakan *blooket* menjadi lebih menarik dan menyenangkan			√		

Saran/Komentar:

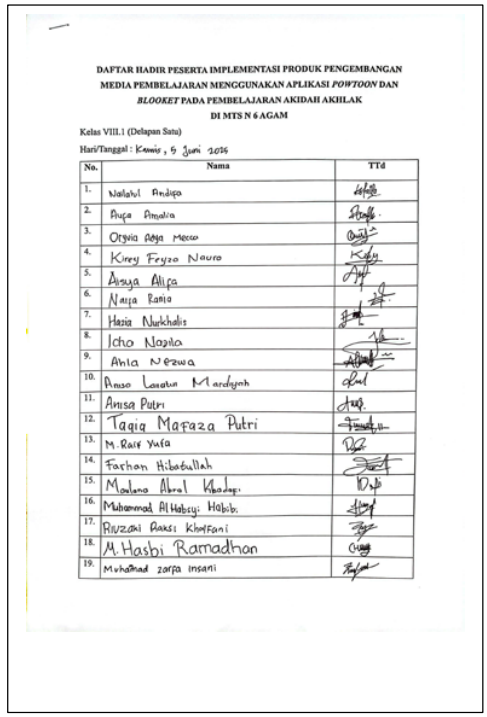
Pembelajaran ini sangat seru

Kubang Putiah, 5 - 6 - 2025

TTd Siswa

M. Fakhri

2. Dokumentasi

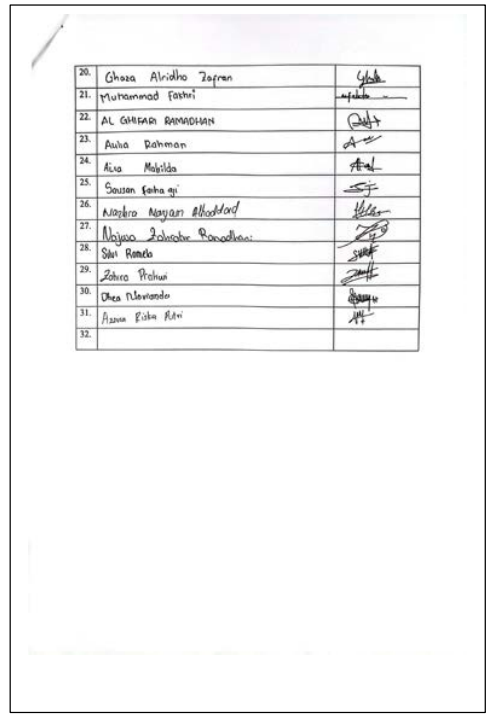


DAFTAR HADIR PESERTA IMPLEMENTASI PRODUK PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI *POWTOON* DAN *BLOOKET* PADA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MTS N 6 AGAM

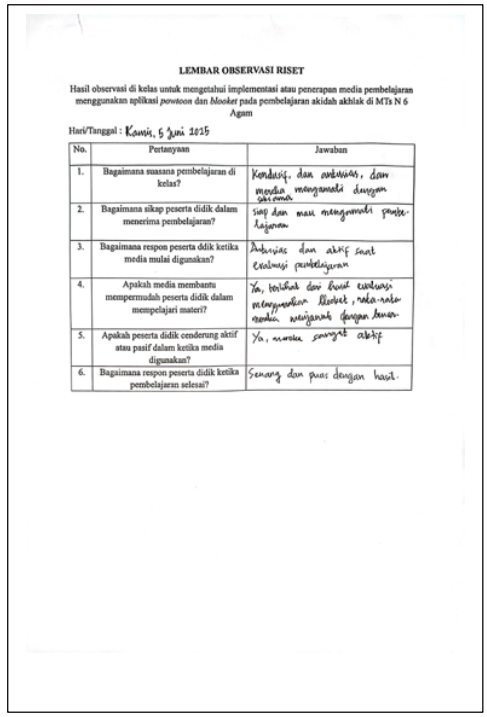
Kelas VIII.1 (Delapan Satu)

Hari/Tanggal : Kamis, 5 Juni 2025

No.	Nama	TTd
1.	Nailahul Andiza	
2.	Auca Amalia	
3.	Orgvia Aqsa Mecca	
4.	Kirey Feyza Naura	
5.	Aisya Alifa	
6.	Naiza Rania	
7.	Hazia Nurkhalis	
8.	Icho Nazla	
9.	Ania Nezwa	
10.	Anso Lasatun Mardiyah	
11.	Anisa Putri	
12.	Taqia Mafaza Putri	
13.	M. Raif Yafa	
14.	Farhan Hibatullah	
15.	Maulana Abral Khadafy	
16.	Muhammad Al Habsy: Habib.	
17.	Rivzaki Raksi Khoifani	
18.	M. Hasbi Ramadhan	
19.	Muhamad zarfa insani	



20.	Ghoza Alviatho Zafran	
21.	Muhammad Fashri	
22.	AL GHIFARI RAMADHAN	
23.	Aulia Rahman	
24.	Alia Mahilda	
25.	Sausan Fatha ayi	
26.	Nazhro Nayara Alkadavi	
27.	Najwa Zahrotul Ramadhani	
28.	Sari Ramela	
29.	Zahira Prahwi	
30.	Dhea Novianda	
31.	Azzura Fista Putri	
32.		

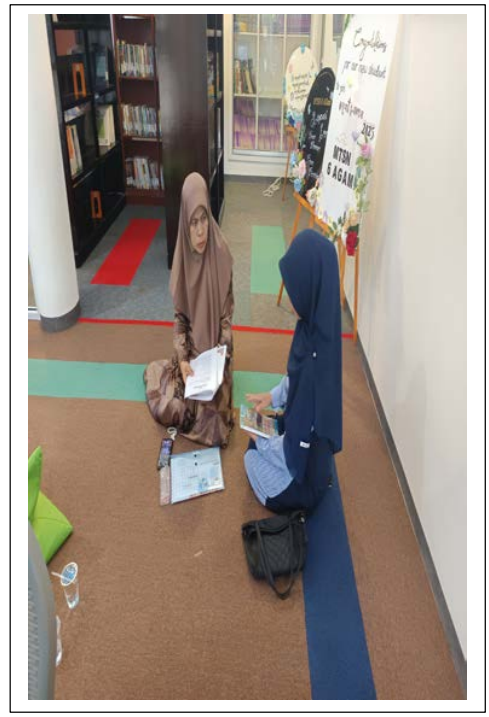


LEMBAR OBSERVASI RISET

Hasil observasi di kelas untuk mengetahui implementasi atau penerapan media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* dan *blooket* pada pembelajaran akidah akhlak di MTs N 6 Agam

Hari/Tanggal : Kamis, 5 Juni 2025

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana suasana pembelajaran di kelas?	Kondusif, dan antusias, dan semua mengamati dengan
2.	Bagaimana sikap peserta didik dalam menerima pembelajaran?	siap dan mau mengamati pembelajaran
3.	Bagaimana respon peserta ddik ketika media mulai digunakan?	Antusias dan aktif saat evaluasi pembelajaran
4.	Apakah media membantu mempermudah peserta didik dalam mempelajari materi?	Ya, terlihat dari hasil evaluasi menggunakan Blooket, nilai-nilai mereka meningkat dengan benar.
5.	Apakah peserta didik cenderung aktif atau pasif dalam ketika media digunakan?	Ya, mereka sangat aktif
6.	Bagaimana respon peserta didik ketika pembelajaran selesai?	Senang dan puas dengan hasil.











DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama	: Rosa Blu Barasa
NIM	: 2121262
Tempat/Tanggal lahir	: Manduamas Lama/ 24 Februari 2003
Jurusan	: Pendidikan Agama Islam
Alamat	: Dusun VI Desa Manduamas Lama Kec. Manduamas Kab. Tapanuli Tengah Prov. Sumatra Utara, Indonesia
No Hp	: 087749492107
Email	: rosabarasa2003@gmail.com
Riwayat Pendidikan	1. SD N 155713 Manduamas Baru 2. SMP N 1 Manduamas 3. Madrasah Aliyah Swasta Manduamas