

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS *POWTOON* MATA PELAJARAN  
AKIDAH AKHLAK KELAS IV MI**



Oleh:  
**NASIRUDDIN SIDQI**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA**

**2021 M/1443 H**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS *POWTOON* MATA PELAJARAN  
AKIDAH AKHLAK KELAS IV MI**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan



**Oleh:**

**Nasiruddin Sidqi**

**NIM : 1701170120**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
JURUSAN TARBIYAH  
PROGRAM STUDI PENDIDIKANGURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
2021 M/1443 H**

## PERNYATAAN ORISINALITAS

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nasiruddin Sidqi

NIM : 1701170120

Jurusan/Prodi : Tarbiyah/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV MI”, adalah benar karya saya sendiri. Jika kemudian hari karya ini terbukti merupakan duplikat atau plagiat, maka skripsi dan gelar yang saya peroleh dibatalkan.

Palangka Raya, 6 September 2021

yang Membuat Pernyataan,



Nasiruddin Sidqi

NIM. 1701170120

## NOTA DINAS

Hal : Mohon Diuji Skripsi

An. Nasiruddin Sidqi

Palangka Raya, 6 September 2021

Kepada

Yth. **Ketua Jurusan Tarbiyah**

**FTIK IAIN Palangk Raya**

di-

Palangka Raya

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Setelah membaca, memeriksa dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara :

**Nama : Nasiruddin Sidqi**  
**NIM : 1701170120**  
**Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon**  
**Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV MI**

Sudah dapat diujikan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan. Demikian atas perhatiannya, diucapkan terima kasih.

*Wassalamualaikum Wr. Wb*

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd

NIP. 19671001993032001

Muhammad Syabrina, M.Pd.I

NIP. 198907312016090422

## PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis  
Powtoon Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV MI

Nama : Nasiruddin Sidqi  
NIM : 1701170120  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Tarbiyah  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan seperlunya, dapat disetujui untuk  
disidangkan oleh Tim Penguji Skripsi Fakultas dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka  
Raya.

Palangka Raya, September 2021

Pembimbing I,



Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd  
NIP. 19671001993032001

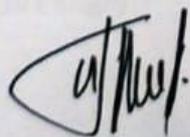
Pembimbing II,



Muhammad Sabrina, M.Pd.I  
NIP. 198907312016090422

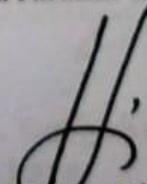
Mengetahui:

Wakil Dekan Bidang Akademik,



Dr. Nurul Wahdah, M.Pd  
NIP. 198003072006042004

Ketua Jurusan Tarbiyah,



Sri Hidayati, MA  
NIP. 197209291998032002

## PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon*  
Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV MI

Nama : Nasiruddin Sidqi

Nim : 1701170120

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah diujikan dalam sidang/Munaqasah Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya pada:

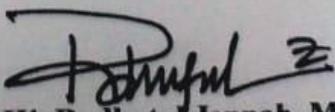
Hari : Selasa

Tanggal : 19 Oktober 2021/12 Rabi'ul-Awal 1443 H

### TIM PENGUJI

1. Setria Utama Rizal, M.Pd  
(Ketua/Penguji)
2. H. Abdul Azis, M.Pd  
(Anggota/Penguji)
3. Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd  
(Anggota/Penguji)
4. Muhammad Syabrina, M.Pd.I  
(Sekretaris/Penguji)

Mengetahui:  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
IAIN Palangka Raya

  
Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd  
NIP. 19671003199303 2 001

# **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *POWTOON* MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS IV MI**

## **ABSTRAK**

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran, sehingga mempermudah penyampaian informasi materi pelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Powtoon*. Seiring mengikuti perkembangan zaman dan kondisi pandemi sekarang, penyajian materi dikemas secara menarik dalam bentuk *Powtoon* yang dapat mempermudah peserta didik. *Powtoon* merupakan media interaktif yang dapat memenuhi kebutuhan siswa pada materi pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MIS Palangka Raya Nahdlatul ‘Ulama semester I pelajaran 1 indahny kalimat *Thayyibah (Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar)*.

Pengembangan dilakukan dengan tujuan mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MIS Nahdlatul ‘Ulama Palangka Raya dan Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MIS Nahdlatul ‘Ulama Palangka Raya.

Jenis penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, hanya empat tahapan yang digunakan yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), dan *implementation* (implementasi). Dengan teknik dan pengumpulan data hasil wawancara, dokumentasi, dan angket. Hasil data angket dari ahli media, ahli materi serta uji coba lapangan yang dilakukan dengan peserta didik kelas IV.

*Powtoon* berupa media pembelajaran berbentuk video berdurasi 09.50 menit dengan animasi, suara, gambar dan musik didalamnya. Background disesuaikan dengan karakteristik siswa, gambar disesuaikan dengan materi dan dibuat menarik untuk menarik perhatian siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada penilaian ahli media mendapatkan skor persentase 96% pada kategori “Sangat Layak”. Pada penilaian ahli materi mendapatkan skor persentase 97,5% pada kategori “Sangat Layak”. Selanjutnya dilakukan tahap uji coba lapangan. Uji coba kelompok kecil mendapatkan skor persentase 89,04% pada kategori “Sangat Layak”.

Kata kunci: Pengembangan, *Powtoon*, Akidah Akhlak

## **POWTOON-BASED LEARNING MEDIA DEVELOPMENT AKHLAK AKIDAH SUBJECTS CLASS IV MI**

### **ABSTRACT**

Learning media is a tool that can help the learning process, thus facilitating the delivery of information on subject matter. One of the media that can be used is Powtoon. Along with the times and current pandemic conditions, the presentation of material is packaged in an attractive way in the form of Powtoons that can make it easier for students. Powtoon is an interactive media that can meet the needs of students on the subject matter of Akidah Akhlak class IV MIS Nahdlatul 'Ulama semester I lesson 1 the beauty of the sentence of Thayyibah (Subhanallah, Masya Allah, and Allahu Akbar).

The development was carried out with the aim of describing the development of Powtoon-based learning media for Akidah Akhlak class IV MIS Nahdlatul 'Ulama Palangka Raya and describing the feasibility of Powtoon-based learning media for Akidah Akhlak class IV MIS Nahdlatul 'Ulama Palangka Raya.

This type of research includes the type of research and development or known as Research and Development (R&D). The development model used is the ADDIE model, only four stages are used, namely analysis, design, development, and implementation. With techniques and data collection from interviews, documentation, and questionnaires. The results of questionnaire data from media experts, material experts and field trials conducted with fourth grade students.

Powtoon is a learning media in the form of a 09.50 minute video with animation, sound, images and music in it. The background is adjusted to the characteristics of the students, the images are adapted to the material and made interesting to attract students' attention.

The results of this study indicate that in the assessment of media experts a percentage score of 96% is in the "Very Eligible" category. In the assessment of material experts, the percentage score of 97.5% in the "Very Eligible" category. The next stage is a field trial. The small group trial got a percentage score of 89.04% in the "Very Eligible" category.

**Keywords:** Development, Powtoon, Akidah Akhlak

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *POWTOON* MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS IV MI”**. Tak lupa shalawat serta salam pada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW, keluarga, sahabat serta pengikut beliau.

Selain itu, penulis juga menyadari bahwa tercapainya keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, motivasi serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih terutama kepada:

1. Bapak Dr. H. Khairil Anwar, M.Ag sebagai rektor Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya yang telah mengizinkan saya untuk berkuliah di IAIN Palangka Raya.
2. Ibu Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya yang telah menetapkan judul dan pembimbing skripsi.
3. Ibu Dr. Nurul Wahdah, M.Pd sebagai Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya yang menyetujui izin penelitian skripsi.

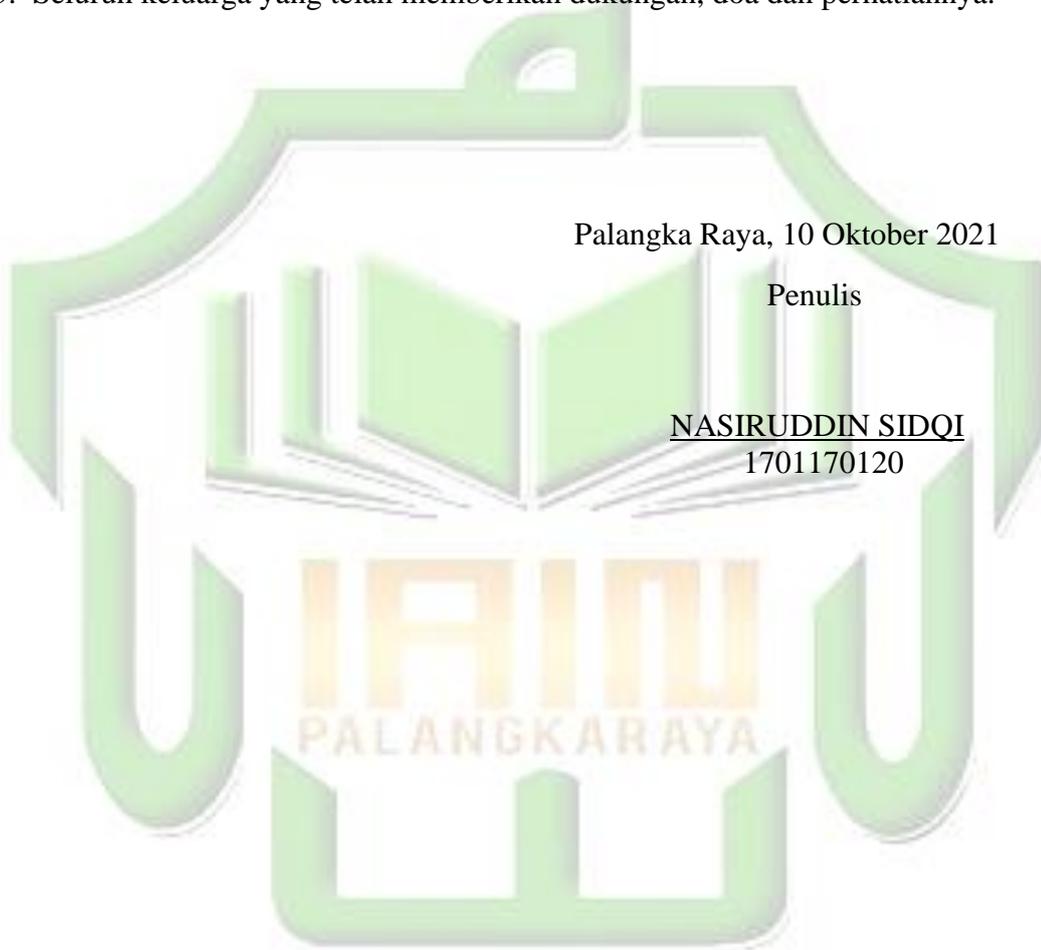
4. Ibu Sri Hidayati, MA sebagai Ketua Jurusan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya yang telah menetapkan surat keterangan telah melaksanakan seminar proposal skripsi.
5. Ibu Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd sebagai Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, petunjuk, motivasi dan arahan dalam penulisan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
6. Bapak Muhammad Syabrina, M.Pd.I sebagai Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, petunjuk, motivasi dan arahan dalam penulisan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
7. Ibu Sulistyowati, M.Pd.I sebagai Pembimbing Akademik yang telah membimbing saya dari awal sampai dengan penetapan judul skripsi.
8. Bapak H. Mukhlis Rohmadi, M.Pd Validator Ahli Media yang mau meluangkan waktunya untuk membimbing, memberikan masukan serta saran dalam
9. Bapak Ajahari, M.Ag sebagai Validator Ahli Materi yang mau meluangkan waktunya untuk membimbing, memberikan masukan serta saran dalam pembuatan media penelitian saya.
12. Bapak dan Ibu Dosen Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya yang memberikan dukungan dan memberikan masukan dan saran sehingga penelitian dapat berjalan dengan baik.

13. Teman-teman angkatan 2017 khususnya prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang memberi motivasi dan dukungan dalam pembuatan skripsi ini.
14. Semua pihak yang telah memberikan motivasi dan dukungan demi terselesainya penyusunan skripsi ini.
15. Seluruh keluarga yang telah memberikan dukungan, doa dan perhatiannya.

Palangka Raya, 10 Oktober 2021

Penulis

NASIRUDDIN SIDQI  
1701170120

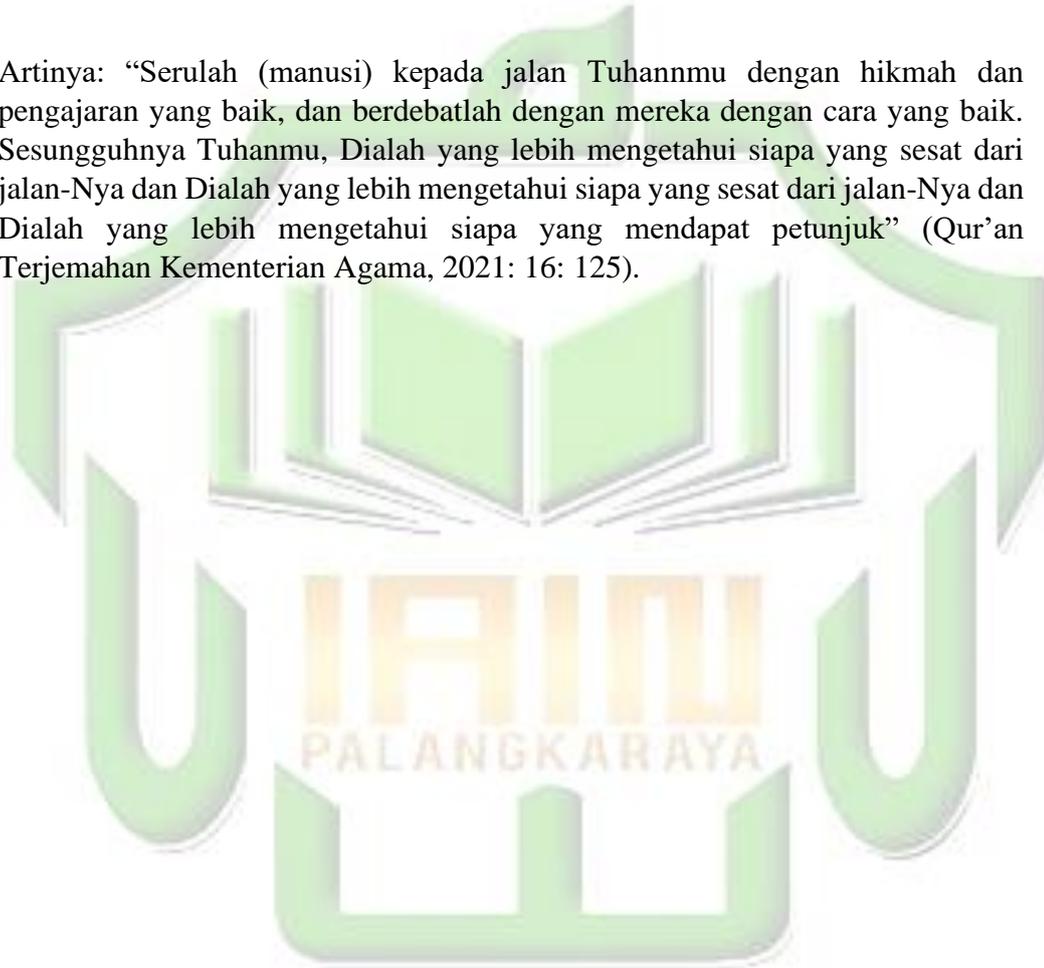


## MOTTO

Q.S An-Nahl 125:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَخَا دَهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ {125}

Artinya: “Serulah (manusi) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk” (Qur’an Terjemahan Kementerian Agama, 2021: 16: 125).



## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah atas Rahmat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya. Shalawat dan salam tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita ke jalan kebenaran dan peradaban serta jalan yang di ridhoi-Nya. Alhamdulillah saya dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi saya dengan segala ketidaksempurnaannya. Segala syukur saya ucapkan, karena hadirnya orang-orang yang baik dan berarti disekelilingi saya. Terimakasih doa, dukungan dan motivasinya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

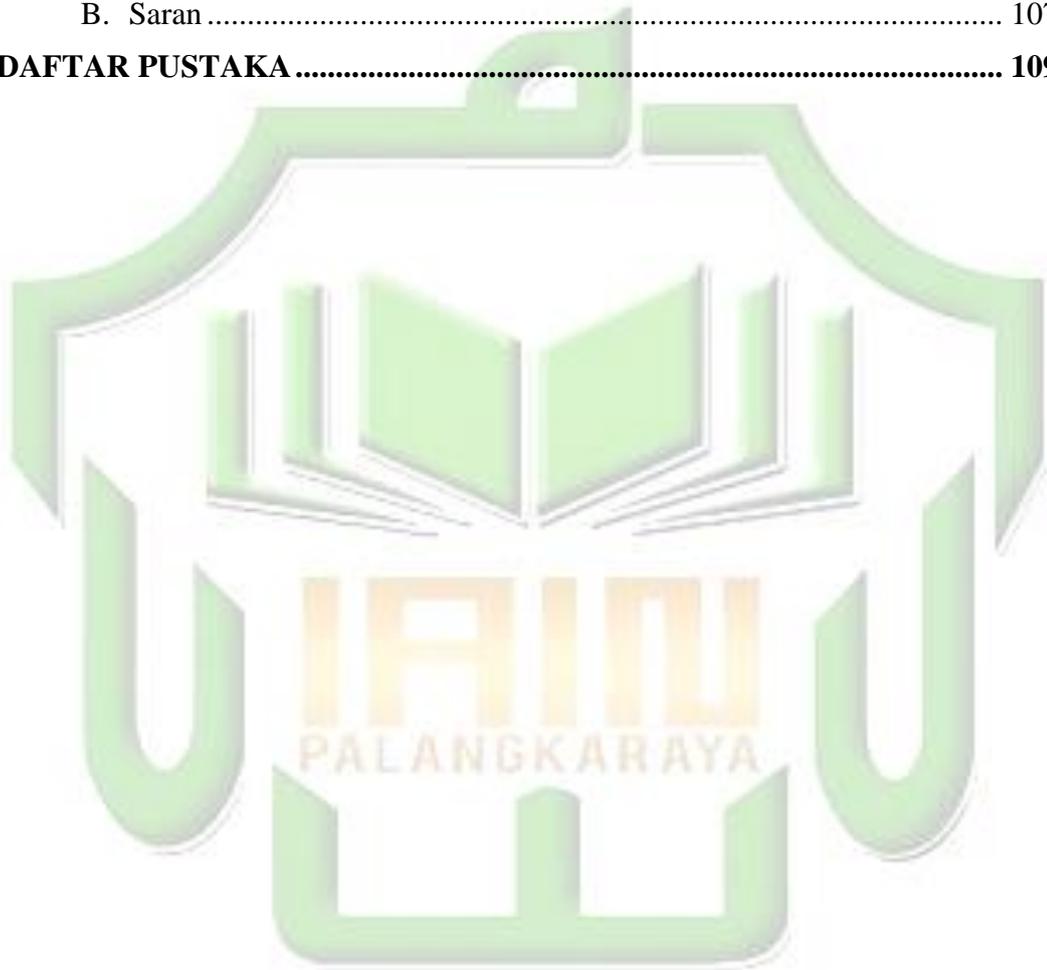
Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya. Ayah saya Mukhayat dan ibu saya Mahdalena yang sangat saya cintai dan saya sayangi yang selalu memberikan doa, dukungan, nasihat hingga materinya. Untuk keluarga besar saya yang selalu memberikan dukungan agar terselesainya skripsi ini. Untuk sahabat-sahabat saya satu organisasi kepramukaan, serta seluruh teman-teman PGMI 2017 yang selalu memberikan dukungan, semangat serta mau membantu dalam memenuhi segala keperluan saya selama penulisan skripsi ini.

Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi orang banyak. Aamiin Yaa Rabbal Aalamiin.

## DAFTAR ISI

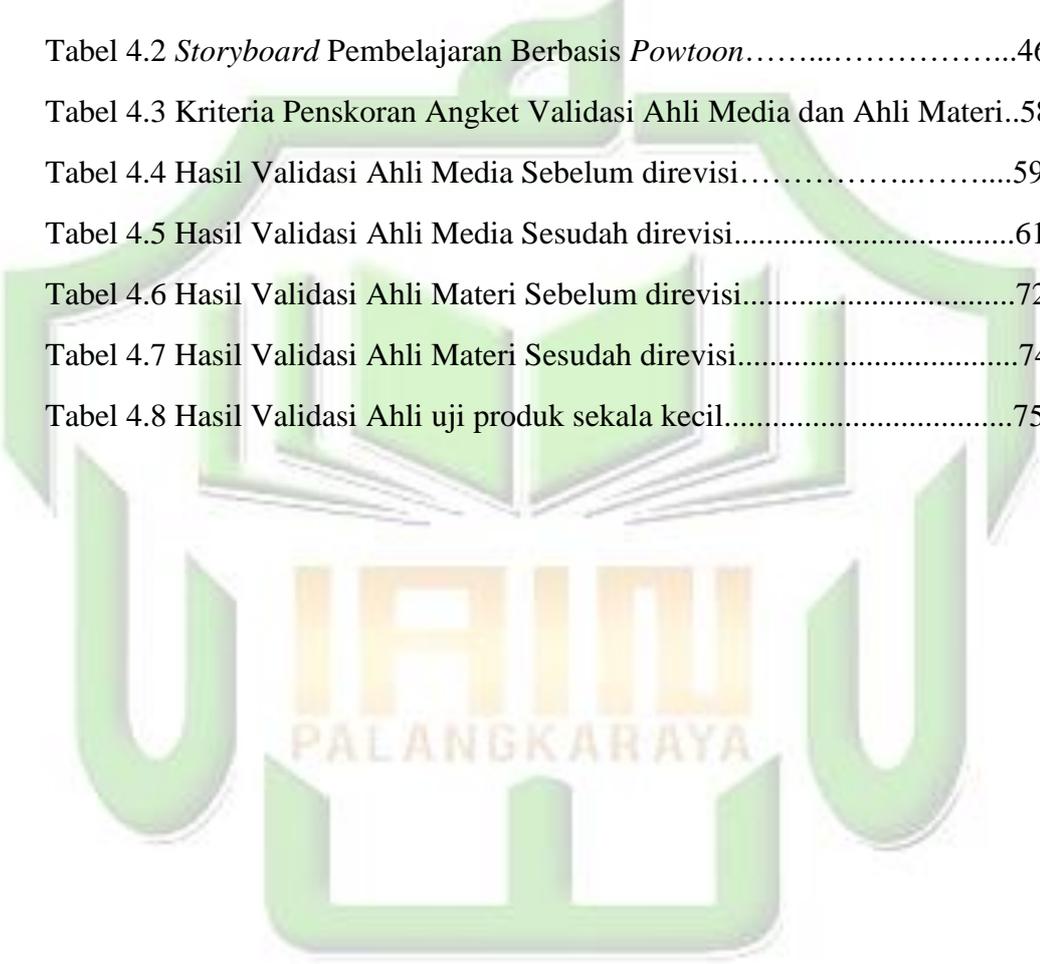
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS.....</b>	<b>ii</b>
<b>NOTA DINAS.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>xi</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Pengembangan .....	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Manfaat Praktis.....	6
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	6
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	8
H. Sistematika Penulisan .....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>10</b>
A. Kerangka Teoretis.....	10
B. Penelitian yang Relevan .....	20
C. Kerangka Berpikir .....	22
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>23</b>
A. Jenis Penelitian .....	23
B. Prosedur Penelitian .....	24
C. Sumber Data dan Subjek Penelitian .....	28
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	29

E. Uji Produk.....	31
F. Teknik Analisis Data .....	32
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>36</b>
A. Hasil Penelitian.....	36
B. Pembahasan .....	100
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>106</b>
A. Simpulan.....	106
B. Saran .....	107
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>109</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Prosedur Penelitian.....	24
Tabel 2.2 Data Penilaian Kelayakan Media.....	33
Tabel 2.3 Kesesuaian Aspek Dalam Pengembangan Media.....	35
Tabel 4.1 KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) Akidah Akhlak Kelas IV MI.....	39
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i> Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i> .....	46
Tabel 4.3 Kriteria Penskoran Angket Validasi Ahli Media dan Ahli Materi..	58
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media Sebelum direvisi.....	59
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media Sesudah direvisi.....	61
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi Sebelum direvisi.....	72
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Materi Sesudah direvisi.....	74
Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli uji produk skala kecil.....	75



IAIN  
PALANGKARAYA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Flowchart Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i> .....	53
Gambar 4.2 Pemilihan Karakter dalam <i>Powtoon</i> .....	55
Gambar 4.3 Penambahan Materi Subhanallah di dalam <i>Powtoon</i> .....	56
Gambar 4.4 Penambahan Materi Masyaallah di dalam <i>Powtoon</i> .....	56
Gambar 4.5 Penambahan Materi Allahu Akbar di dalam <i>Powtoon</i> .....	57
Gambar 4.6 Penambahan Animasi di dalam <i>Powtoon</i> .....	57
Gambar 4.7 Logo Media <i>Powtoon</i> Sebelum direvisi Ahli Media.....	64
Gambar 4.8 KI & KD Media <i>Powtoon</i> Sebelum direvisi Ahli Media.....	65
Gambar 4.9 Salam Media <i>Powtoon</i> Sebelum direvisi Ahli Media.....	65
Gambar 4.10 Kalimat Media <i>Powtoon</i> Sebelum direvisi Ahli Media.....	66
Gambar 4.12 Peta Konsep Media <i>Powtoon</i> Sebelum direvisi Ahli Media.....	66
Gambar 4.13 Warna Tulisan Media <i>Powtoon</i> Sebelum direvisi Ahli Media.....	67
Gambar 4.14 Media <i>Powtoon</i> Sebelum direvisi Ahli Media.....	67
Gambar 4.15 Tulisan Media <i>Powtoon</i> Sebelum direvisi Ahli Media.....	68
Gambar 4.16 Logo Media <i>Powtoon</i> Sesudah direvisi Ahli Media.....	68
Gambar 4.17 Salam Media <i>Powtoon</i> Sesudah direvisi Ahli Media.....	69
Gambar 4.18 kalimat Media <i>Powtoon</i> Sesudah direvisi Ahli Media.....	69
Gambar 4.19 Peta konsep Media <i>Powtoon</i> Sesudah direvisi Ahli Media.....	70
Gambar 4.20 Warna latar Media <i>Powtoon</i> Sesudah direvisi Ahli Media.....	70
Gambar 4.21 Tanda titik Media <i>Powtoon</i> Sesudah direvisi Ahli Media.....	71
Gambar 4.22 Format rata tengah Media <i>Powtoon</i> Sesudah direvisi Ahli Media.....	71
Gambar 4.23 Ayat Al Quran Media <i>Powtoon</i> Sebelum direvisi Ahli Materi .....	76

Gambar 4.24 kalimat Media *Powtoon* Sebelum direvisi Ahli Materi.....77

Gambar 4.25 Al Quran Media *Powtoon* Sesudah direvisi Ahli Materi.....77

Gambar 4.26 Media *Powtoon* Sesudah direvisi Ahli Materi.....78



# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar” (UU RI No. 20 Tahun 2003, 2006: 6). Pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu rekayasa yang diupayakan untuk membantu peserta didik agar dapat tumbuh berkembang sesuai dengan maksud dan tujuan penciptaannya. Dalam konteks proses belajar di sekolah atau madrasah, pembelajaran tidak dapat hanya terjadi dengan sendirinya, yakni peserta didik belajar berinteraksi dengan lingkungannya seperti yang terjadi dalam proses belajar di masyarakat (Muhaimin, 2004: 164).

Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat kita temukan dalam Al Quran, Firman Allah Swt. dalam surah Al-Maidah ayat 16, yaitu:

يَهْدِي بِهِ اللَّهُ مَنِ اتَّبَعَ رِضْوَانَهُ سُبُلَ السَّلَامِ وَيُخْرِجُهُم مِّنَ الظُّلُمَاتِ إِلَى  
النُّورِ بِإِذْنِهِ وَيَهْدِيهِمْ إِلَى صِرَاطٍ مُسْتَقِيمٍ

”Dengan kitab itulah Allah menunjuki orang-orang yang mengikuti keridhaan-Nya ke jalan keselamatan, dan (dengan kitab itu pula) Allah mengeluarkan orang-orang itu dari gelap gulita kepada cahaya yang terang benderang dengan seizin-Nya, dan menunjuki mereka ke jalan yang lurus”(Q.S Al-Maidah ayat 16).

Ayat tersebut media sebaiknya mampu memberikan petunjuk bagi peserta didik yang berhubungan dengan materi yang dipelajari sehingga peserta didik mengetahui yang tidak peserta didik ketahui.

Akidah adalah bentuk mashdar dari kata "*'aqada, ya'qidu, 'aqdan- 'aqidatan*" yang berarti simpulan, ikatan, sangkutan, perjanjian, dan kokoh. Sedangkan secara teknis akidah berarti iman, kepercayaan, dan keyakinan. Pengertian akhlak secara etimologi berasal dari kata *khuluq* dan jamaknya akhlak yang berarti budi pekerti, etika dan moral. Al-Ghazali berpendapat bahwa manusia memiliki citra lahiriah yang disebut dengan *khalq*, dan citra batiniah yang disebut *khulq*. Berdasarkan kategori ini, maka *khulq* secara etimologi memiliki arti gambaran atau kondisi kejiwaan seseorang tanpa melibatkan unsur lahiriah (Muhaimin, 2005: 262).

Dengan demikian mata pelajaran Akidah Akhlak adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati dan mengimani Allah SWT. dan merealisasikan dalam perilaku kehidupan sehari-hari berdasarkan al-Qur'an dan Hadis.

Media berasal dari bahasa latin yang berarti perantara, yang dapat menghubungkan informasi antara sumber dan penerima informasi (Yaumi, 2018: 5). Media merupakan sekumpulan materi tertulis maupun tidak tertulis yang disusun secara sistematis untuk menciptakan lingkungan belajar siswa. Media merupakan alat bantu yang digunakan guru dalam proses pembelajaran (Prastowo, 2015: 16). Menurut Jayanti dkk (2015: 66) media yang dipilih dan digunakan harus sesuai dengan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran, dikarenakan media merupakan salah satu sarana penting untuk keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran.

Fungsi utama media yaitu sebagai penunjang keberhasilan siswa pada proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat menunjang proses pembelajaran yaitu *powtoon*. Menurut Graham (2015: 7) *Powtoon* adalah *software online* yang *inovativ* dan sederhana yang dapat membuat animasi yang menarik dengan menggunakan video animasi. Animasi ini dapat digunakan untuk penggunaan pribadi dan umum. Penggunaan *Powtoon* yang khas adalah di sekolah, selain itu *Powtoon* juga digunakan untuk iklan suatu produk, video penjualan produk, dan video investor. Dalam penggunaan di sekolah yaitu untuk membantu guru memudahkan menjelaskan materi pelajaran kepada siswa. *Powtoon* tersedia secara *online* atau dapat unduh sebagai file MP4 (video). Tanpa adanya media keberhasilan pembelajaran tidak dapat terwujud. Kesesuaian media dengan tujuan atau kompetensi yang diharapkan akan menentukan tercapai tidaknya tujuan atau kompetensi pembelajaran yang diharapkan (Irmawati, 2015).

Dari hasil observasi pendahuluan yang dilakukan di salah satu sekolah MIS Nahdlatul ‘Ulama Palangka Raya yang merupakan tempat peneliti mencari informasi. Dari hasil wawancara bersama ibu guru Hestiani pada hari Sabtu 2 Oktober 2021 mata pelajaran Akidah Akhlak yang dijadikan objek observasi dihasilkan beberapa data yakni, kebutuhan guru terhadap media, kurangnya media dalam mendukung proses pembelajaran, guru juga mengatakan di dalam kelas sudah ada alat pendukung dalam menampilkan media seperti adanya proyektor, tetapi tidak sepenuhnya digunakan, pembelajaran guru di kelas juga masih belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis *Powtoon* dalam mata pelajarannya. Dari informasi

tersebut, dapat diketahui bahwa guru belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis *Powtoon*. Dalam pembuatan media, guru memiliki keterbatasan waktu dalam memahami cara membuat media. Menggunakan media saat proses pembelajaran juga memerlukan biaya tambahan, yang mana tidak dapat dari sekolah. Hal ini yang menjadikan kendala dalam membuat media dalam pembelajaran. Oleh karena itu guru hanya melakukan pembelajaran konvensional saja tanpa menggunakan media yang berbeda pendukung proses pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

Dari data wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan ibu guru Hestiani pada hari Sabtu 2 Oktober 2021 guru mata pelajaran Akidah Akhlak, bahwa Media pembelajaran berbasis *Powtoon* tidak pernah digunakan sebagai media pendukung mata pelajaran Akidah Akhlak. Peneliti memilih media pembelajaran berbasis *Powtoon* sebagai yang akan dikembangkan dalam produk. Berdasarkan dari permasalahan tersebut peneliti bermaksud mengembangkan produk Media pembelajaran berbasis *Powtoon* untuk Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV MIS Nahdlatul 'Ulama. Peneliti memilih media *powtoon* karena media tersebut dapat menjadikan materi pembelajaran lebih menarik dan inovatif. Adanya animasi serta gabungan musik dan gambar, materi pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa dan membuat siswa lebih fokus.

Berdasarkan penelitian yang relevan dengan Penelitian Pengembangan Ini dilakukan oleh Nugroho (2020: 111) Pengembangan produk bermedia *powtoon* untuk Materi Cerita Pendek Kelas XI MIPA 2 SMA Pangudi Luhur Sedayu. Dengan hasil bahwa pengembangan media *powtoon* tingkat kevalidan materi 88%, kevalidan penyajian *powtoon* 86%, kevalidan konstektual 90%,

kevalidan tampilan 90%, pemrograman konstektual 88%. Media ini terbukti efektif berdasarkan pengembangan pembelajaran media *powtoon* telah memenuhi unsur valid, efektif, dan menarik untuk siswa kelas SMA Pangudi Luhur Sedayu.

Berdasarkan paparan di atas maka peneliti mengangkat judul penelitian **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWTOON MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS IV MI”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Alasan yang mendorong penulis memilih judul penelitian di atas sebagai berikut.

1. Mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MIS Nahdlatul ‘Ulama semester I pelajaran 1 Indahnya kalimat *Thayyibah (Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar)* dapat di buat dengan media pembelajaran berbasis *Powtoon*.
2. Media pembelajaran berbasis *powtoon* merupakan media dengan animasi serta gabungan musik dan gambar yang menarik.
3. Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis *Powtoon* dalam proses pembelajaran mata pelajaran Akidah Akhlak.

## **C. Batasan Pengembangan**

Berdasarkan permasalahan yang dijabarkan pada identifikasi masalah, maka penelitian dibatasi dan berfokus pada media pembelajaran *Powtoon*, dengan melihat pengembangan dan kelayakan media pembelajaran *Powtoon* mata pembelajaran Akidah Akhlak kelas IV MIS Nahdlatul ‘Ulama semester I pelajaran 1 indahya kalimat *Thayyibah (Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar)*.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MIS Nahdlatul ‘Ulama semester I pelajaran 1 indahnya kalimat *Thayyibah* (*Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar*)?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *Powtoon* mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MIS Nahdlatul ‘Ulama semester I pelajaran 1 indahnya kalimat *Thayyibah* (*Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar*)?
3. kelas IV MIS NU semester I pelajaran 1 indahnya kalimat *Thayyibah* (*Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar*).

#### **E. Manfaat Praktis**

1. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dan menambah media yang digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat menambah minat belajar, membantu untuk lebih mudah memahami materi dan menambah wawasan peserta didik.
3. Bagi sekolah, media dihasilkan pada penelitian ini diharapkan menjadi tambahan koleksi atau referensi media di sekolah.

#### **F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah:

1. Produk media pembelajaran berbasis *Powtoon*

- a. Jenis media berbasis *Powtoon* adalah media yang di buat melalui *web apps online* yang dapat menampilkan fitur animasi-animasi vidio menarik.
- b. Media ini dikhususkan penggunaanya untuk memahami mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MIS Nahdlatul ‘Ulama semester I pelajaran 1 indahny kalimat *Thayyibah (Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar)*.
- c. Produk media yang dihasilkan adalah berbentuk MP4 (video) yang dapat dibuka secara *online* dan *offline*, di komputer maupun *gadget*.
- d. Media pembelajaran berbasis *Powtoon* digunakan oleh guru sebagai media memudahkan guru dalam proses pembelajaran memahammi mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MIS NU semester I pelajaran 1 indahny kalimat *Thayyibah (Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar)*. Media pembelajaran berbasis *Powtoon* dibuat oleh peneliti sendiri.
- e. Media yang dikembangkan sesuai dengan tahap pendekatan saintifik yaitu: mengamati gambar yang ditampilkan, menanya tentang gambar tersebut, mencoba mengumpulkan informasi dan menjelaskan, menalar mengelola informasi dan memecahkan masalah, memanfaatkan informasi yang telah dihimpun untuk memecahkan masalah dengan menyusun pertanyaan, dan mengkomunikasikan aktivitas ini bisa dilaksanakan dengan cara menuliskan atau menceritakan dari hasil penghimpunan data/informasi. Materi yang dikembangkan adalah mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MIS Nahdlatul ‘Ulama semester I

pelajaran 1 indahny kalimat *Thayyibah (Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar)*.

## G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, ditemukan kebutuhan yang berkaitan dengan kurangnya media belajar peserta didik. Peneliti bermaksud untuk memberikan media kepada peserta didik yang nilainya di atas rata-rata, dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Powtoon* mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MIS Nahdlatul ‘Ulama semester I pelajaran 1 indahny kalimat *Thayyibah (Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar)*. Berikut asumsi dan keterbatasan peneliti dalam mengembangkan media.

### 1. Asumsi

- a. Memberikan penjelasan kepada peserta didik dengan mudah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Powtoon*.
- b. Media pembelajaran berbasis *Powtoon* yang dikembangkan dapat digunakan peserta didik untuk menambah minat belajar dan membantu siswa untuk lebih mudah memahami mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MIS Nahdlatul ‘Ulama semester I pelajaran 1 indahny kalimat *Thayyibah (Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar)*. sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dengan mencapai indikator tambahan atau penunjang.

### 2. Keterbatasan

- a. Media yang dikembangkan peneliti hanya sebatas pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV MIS NU Semester I Pelajaran 1 Indahny Kalimat *Thayyibah (Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar)*.

- b. Model ADDIE yang digunakan dalam pengembangan ini hanya 4 tahap yaitu *Analysis, Design, Development, dan Implementation*. Media tidak untuk diperbanyak atau dijual belikan hanya untuk pembuatan sendiri, pengembangan akan dilakukan sampai tahap pada uji coba skala kecil di lapangan.

## H. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan proposal penulis susun urutan system sebagai bahan dalam menyusun skripsi sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk yang dikembangkan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan sistematika penulisan.

BAB II : Kajian pustaka yang terdiri dari kerangka teoretis, penelitian yang relevan dan kerangka berpikir.

BAB III : Metode penelitian yang terdiri dari desain penelitian, prosedur penelitian, sumber data dan subjek penelitian, Teknik dan instrument pengumpulan data, uji produk, dan teknik analisis data.

BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan memuat Hasil Penelitian dan Pembahasan.

BAB V : Penutup memuat Simpulan dan Saran.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kerangka Teoretis**

##### **1. Pengembangan**

###### **a. Pengertian Pengembangan**

Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk. Dan untuk dapat menghasilkan produk digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk agar dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian dalam menguji produk tersebut (Haryati, 2020: 15).

Pengembangan adalah pendekatan penelitian untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada dan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dalam bidang keahlian tertentu (Saputro, 2017: 8).

Pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Uji validitas digunakan dengan cara memberikan angket kepada pakar yang ahli di bidang produk yang dikembangkan agar valid (Alfianika, 2012: 162).

###### **b. Karakteristik Pengembangan**

- 1) Masalah yang dipecahkan adalah masalah nyata yang berkaitan dengan upaya inovatif atau penerapan teknologi dalam pembelajaran sebagai pertanggung jawaban profesional dan komitmennya terhadap pemerolehan kualitas pembelajaran.

- 2) Pengembangan model, pendekatan, metode dan media pembelajaran yang menunjang keefektifan pencapaian kompetensi siswa.
- 3) Proses pengembangan produk, validasi yang dilakukan melalui uji ahli, sehingga produk yang dihasilkan bermanfaat untuk peningkatan kualitas pembelajaran.
- 4) Proses pengembangan model, pendekatan, modul, metode dan media pembelajaran perlu didokumentasikan secara rapi dan dilaporkan secara sistematis sesuai dengan kaidah penelitian.

Judul penelitian pengembangan dimulai dengan kata pengembangan, menghasilkan produk, adanya perlakuan dan nilai dapat dari hasil validasi, praktikalitas, hasil observasi, dan tes hasil belajar (Alfianika, 2012: 161).

Dengan melakukan pengembangan kita dapat mengetahui cara membuat produk dan juga mengetahui kekurangan, kelebihan dari produk yang ingin dibuat, tentunya dibuat bertujuan demi keberhasilan dalam pembelajaran saat menggunakan produk tersebut.

## **2. Media**

### **a. Pengertian Media**

Media berasal dari bahasa latin yang berarti perantara, yang dapat menghubungkan informasi antara sumber dan penerima informasi (Yaumi, 2018: 5). Kondisi yang membuat pebelajar (siswa) mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai

alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Jannah, 2016: 1). Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar mengajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai (Rizal dkk, 2020: 44). Media merupakan sekumpulan materi tertulis maupun tidak tertulis yang disusun secara sistematis untuk menciptakan lingkungan belajar siswa yang merupakan alat bantu yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Media merupakan segala bahan baik informasi, alat, maupun teks yang disusun secara sistematis yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Media memiliki beragam jenis yang terdiri dari media cetak maupun non cetak. Media cetak terdiri dari buku, handout, modul, brosur, dan lembar kerja siswa. Sedangkan media non cetak meliputi media dengar (audio) seperti kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disc* audio (Prastowo, 2015, 11).

#### b. Jenis Media

Jenis media dikelompokkan menjadi empat menurut Majid (2018: 74), yaitu:

- 1) Bahan cetak antara lain handout, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, *leaflet*, *wallchart*, foto/gambar, model/maket.
- 2) Media dengar (audio) seperti kaset, radio, piringan hitam, dan CD audio.
- 3) Media pandang dengar (audio visual) seperti video CD.

- 4) Media interaktif seperti CD interaktif. Empat jenis media tersebut akan sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran jika digunakan secara tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

### c. Prinsip Media

Prinsip-prinsip pengembangan yang digunakan dalam media dibagi menjadi empat aspek, yaitu:

- 1) kelayakan isi/materi,
- 2) penyajian,
- 3) kebahasaan, dan
- 4) kegrafikaan.

Prinsip pengembangan tersebut, yaitu:

- 1) kelayakan materi/isi dikembangkan berdasarkan prinsip kelengkapan, kesesuaian, kecukupan, kemudahan, bermuatan nilai-nilai karakter, dan relevansi,
- 2) penyajian dikembangkan berdasarkan prinsip menarik, kreatif, inovatif, sistematis, dan keaktifan,
- 3) kebahasaan dikembangkan berdasarkan prinsip kemudahan dan komunikatif,
- 4) kegrafikaan dikembangkan berdasarkan prinsip menarik, kreatif, dan inovatif, serta kepraktisan. Jadi, masing-masing aspek dikembangkan dengan prinsip pengembangan yang berbeda.

Sementara itu, Depdiknas (dalam Lisa Tania, 2017: 2) mengklasifikasi materi ajar menjadi lima, yaitu fakta, konsep, prinsip, prosedur, dan sikap. Adapun pengertian masing-masing sebagai berikut.

- 1) Fakta, yaitu segala hal yang berwujud kenyataan dan kebenaran, meliputi nama-nama objek, peristiwa sejarah, lambang, nama tempat, nama orang, nama bagian atau komponen suatu benda, dan sebagainya.
- 2) Konsep, yaitu segala sesuatu yang berwujud pengertian-pengertian baru yang bisa timbul sebagai hasil pemikiran, meliputi definisi, pengertian, ciri khusus, hakikat, inti atau isi dan sebagainya.
- 3) Prinsip, yaitu berupa hal-hal utama, pokok dan memiliki posisi penting, meliputi detail, rumus, adagum, postulat, paradigma, teorema, serta hubungan antar konsep yang menggambarkan implikasi sebab akibat.
- 4) Prosedur merupakan langkah-langkah sistematis atau berurutan dalam mengerjakan sesuatu aktivitas dan kronologi suatu sistem.
- 5) Sikap atau nilai merupakan hasil belajar aspek sikap, misalnya nilai kejujuran, kasih sayang, tolong-menolong, semangat dan minat belajar, dan bekerja. Berdasarkan uraian jenis media atau materi ajar tersebut dapat disimpulkan bahwa jenis media bermacam-macam dilihat dari bentuk, sifat, dan fungsinya. Berkaitan dengan penelitian ini jenis materi yang dikembangkan adalah materi untuk mata kuliah penulisan kreatif. Pengembangan materi atau media tersebut dikemas dalam bentuk buku teks pelajaran.

#### d. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar.

- 4) Memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- 5) Pembelajaran akan lebih menarik.
- 6) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan (Hamid, 2013: 223).

### 3. *Powtoon*

#### a. Pengertian media *powtoon*

*Powtoon* merupakan *web apps online* untuk membuat video menggunakan fitur yang menarik (<http://www.powtoon.com>, diakses 12 Oktober 2019). Fitur yang menarik itu diantaranya berupa animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang terkesan hidup dan pengaturan *time line* yang sangat mudah.

*Powtoon* merupakan layanan *online* untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi yang menarik, diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *time line* yang sangat mudah. Popularitas *powtoon* bisa menghasilkan animasi *movie* yang menakjubkan dibandingkan dengan video biasanya. Hampir semua fitur dapat diakses dalam satu layar membuat *powtoon* sangat mudah digunakan untuk membuat media pembelajaran. Menggunakan animasi yang terdapat dalam fitur *powtoon* diharapkan mampu menambah minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran.

#### b. Kekurangan dan Kelebihan *Powtoon*

Kekurangan media *Powtoon* dalam pembelajaran adalah ketergantungan pada ketersediaan dukungan sarana teknologi harus

disesuaikan dengan sistem dan kondisi yang ada. Ketergantungan itu dapat mengurangi kreativitas dan inovasi dari jenis media pembelajaran lainnya. Selain itu media *Powtoon* juga membutuhkan dukungan SDM yang profesional untuk mengoperasikannya.

Kelebihan media *Powtoon* terletak pada pembelajaran yang interaktif dan mencakup segala aspek indera. Media pembelajaran berbasis *Powtoon* juga praktis untuk digunakan.

Berdasarkan kekurangan dan kelebihan media *Powtoon*, dapat disimpulkan bahwa jika dilihat dari kekurangannya, media *Powtoon* ini harus mempunyai keahlian khusus untuk menjalankan dan mengoperasikannya. Sebaliknya jika dilihat dari kelebihannya, media *Powtoon* ini sangatlah inovasi dalam pembelajaran, karena dapat memotivasi siswa untuk lebih mudah memahami materi yang disajikan atau diberikan oleh guru.

#### **4. Manfaat *Powtoon***

Adapun beberapa manfaat *Powtoon* yang telah dijabarkan oleh peneliti, seperti berikut ini:

- a. Memperjelas penyajian materi agar tidak terlalu melebar ke pemahaman yang lain. Media *Powtoon* berusaha untuk membuat suasana pembelajaran menjadi lebih inovatif dan kreatif dengan adanya fitur animasi yang sangat menarik.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera. Adanya media pembelajaran memiliki dampak positif bagi pengajar untuk memberi batasan ruang agar materi jelas dan tersusun rapi.
- c. Materi yang luas bisa dijabarkan lebih sederhana.

Walaupun penggunaan aplikasi video animasi *Powtoon* terbilang sederhana dan tidak rumit, namun jika guru dan siswa hendak menggunakan media pembelajaran ini, setidaknya memerlukan kemahiran pengguna dalam mengoperasikan perangkat teknologi seperti komputer/laptop dan juga internet. Kendala lainnya yang juga dapat menghambat penggunaan media pembelajaran *Powtoon* adalah biaya yang juga diperlukan untuk mengakses internet (Deliviana, 2017: 6).

## 1. Akidah Akhlak

### a. Pengertian Akidah Akhlak

Akidah menurut bahasa artinya kepercayaan, keyakinan. Menurut istilah, Akidah Islam adalah sesuatu yang dipercayai dan diyakini kebenarannya oleh hati manusia, sesuai ajaran Islam dengan berpedoman kepada Al-Qur'an dan Hadits. Secara etimologi Akhlak berasal dari bahasa Arab, akhlak bentuk jamak dari mufradnya *khuluk* yang berarti akhlak.

Sedangkan menurut Al-Ghazali sebagai berikut: *Khuluk* adalah tabiat atau sifat yang tertanam di dalam jiwa yang daripadanya lahir perbuatan yang mudah dan gampang tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan. Maksud dari perbuatan yang dilahirkan dengan mudah tanpa pikir lagi di sini bukan berarti bahwa perbuatan tersebut dilakukan dengan tidak disengaja atau dikehendaki, namun perbuatan itu merupakan kemauan yang kuat tentang suatu perbuatan. Oleh karena itu jelas bahwa perbuatan itu memang disengaja dikehendaki hanya karena sudah menjadi adat (kebiasaan) untuk melakukannya, sehingga

perbuatan itu timbul dengan mudah, spontan tanpa dipikir dan direnungkan. Menurut Yunahar Ilyas, *akhlaq* (Bahasa Arab) adalah bentuk jamak dari *khuluq* yang berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku atau tabiat. Berakar dari kata *khalaqa* yang berarti menciptakan.

Seakar dengan kata *khaliq* (Pencipta), *makhluk* (yang diciptakan) dan *khalq* (penciptaan). Dari pengertian terminologis seperti ini, *akhlaq* bukan saja merupakan tata aturan atau norma perilaku yang mengatur hubungan antar sesama manusia, tetapi juga norma yang mengatur hubungan antara manusia dengan Tuhan dan bahkan dengan alam semesta sekalipun (Suryawati, 2016).

#### b. Pembelajaran Akidah Akhlak

Materi Pembelajaran Prinsip-prinsip dalam pemilihan materi pembelajaran meliputi:

- 1) Relevansi prinsip relevansi artinya materi pembelajaran hendaknya relevan memiliki keterkaitan dengan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar. Relevan disini berarti antara materi pembelajaran dengan standar kompetensi dasar atau kompetensi dasar saling ada keterkaitan, media yang ada seharusnya harus dapat mendukung dalam memenuhi target atau tujuan dalam proses pembelajaran.
- 2) Konsistensi, prinsip konsistensi artinya adanya kesesuaian antara media dengan kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa. Konsisten disini dimaksudkan dalam target kompetensi dasar yang harus dicapai harus selaras dengan materi pembelajaran yang akan

diajarkan, tidak boleh melebihi dari kompetensi dasar yang sudah ditetapkan.

- 3) Kecukupan prinsip kecukupan artinya materi yang diajarkan hendaknya cukup memadai dalam membantu siswa menguasai kompetensi dasar yang diajarkan. Materi yang disajikan seharusnya memadai dan dapat membantu siswa dalam memenuhi kompetensi dasar yang ditetapkan, materi harus selalu sejalan dan searah dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan.

Untuk mengembangkan materi pembelajaran guru harus memperhatikan potensi siswa, relevansi dengan karakteristik daerah, tingkat perkembangan fisik, intelektual, emosional, sosial, dan spritual siswa, kebermanfaatan bagi siswa, struktur keilmuan, aktualitas, kedalaman, dan keluasan materi pembelajaran, relevansi dengan kebutuhan siswa dan tuntutan lingkungan dan alokasi waktu.

- c. Metode pembelajaran *Aqidah Akhlak* metode pembelajaran dapat diartikan sebagai model atau pendekatan pembelajaran bergantung pada karakteristik pendekatan atau strategi yang dipilih. Misalnya metode tanya jawab, diskusi, eksperimen dan lain-lain. Maksud istilah pendekatan dalam kajian ini ialah pendekatan terhadap seluruh unsur terkait dalam pembelajaran.

Metode pembelajaran dewasa ini pada umumnya menggunakan pendekatan sistem (*systemapproach*). Dengan pendekatan ini pembelajaran dipandang sebagai suatu sistem. Suatu sistem mempunyai sejumlah komponen yang saling berinteraksi dan berhubungan dalam

rangka mencapai tujuan. Sistem pembelajaran juga mempunyai sejumlah komponen, yaitu materi, metode, alat, dan evaluasi. Semua komponen itu saling berhubungan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran dapat ditetapkan oleh guru dengan memperhatikan tujuan dan materi pembelajaran. Pertimbangan pokok dalam menentukan metode pembelajaran terletak pada keefektifan proses pembelajaran (Kurniawati, 2015).

Dalam Aqidah akhlak, menurut Nurhayati aqidah akhlak bagi peserta didik SD/MI berguna agar peserta didik diarahkan untuk mencapai keseimbangan antara kemajuan lahiriah dan batiniah, keselarasan hubungan antara manusia dalam lingkup sosial masyarakat dan lingkungannya juga hubungan manusia dengan Tuhannya. Dan dengan pendidikan Aqidah Akhlak pula peserta didik akan memiliki derajat yang tinggi yang melebihi makhluk lainnya. Materi yang dipelajarinya, karena setiap metode pembelajaran mempunyai kelemahan dan kelebihan masing-masing. Maka disini peran guru dalam memilih dan memilah metode pembelajaran sangat penting karena guru yang mengetahui kekurangan-kekurangan dalam proses pembelajaran (Fatimatuzahroh dkk, 2019: 36)

## **B. Penelitian yang Relevan**

Ada beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan peneliti sebelumnya, diantaranya adalah:

Penelitian yang relevan dengan penelitian pengembangan ini dilakukan oleh Paulus Wicaksana Aji Nugroho (2020) Pengembangan produk bermedia

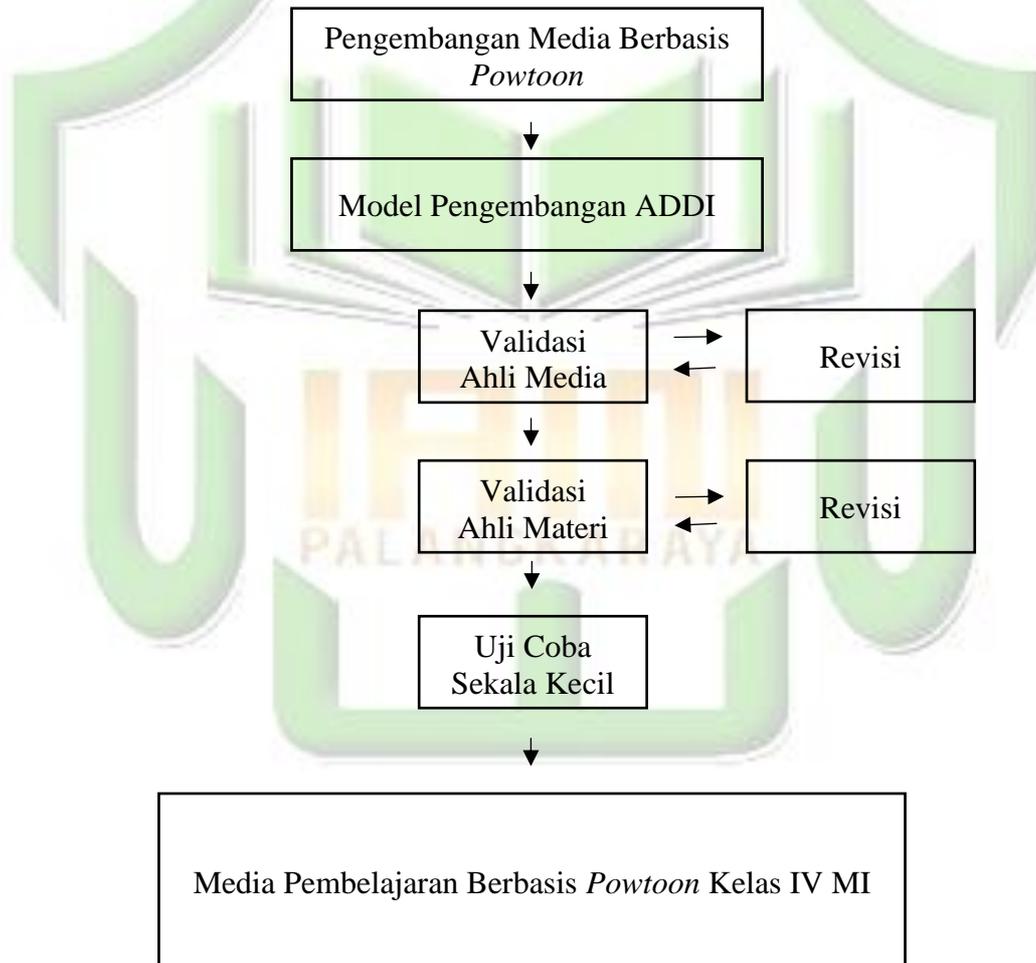
*Powtoon* untuk Materi Cerita Pendek Kelas XI MIPA 2 SMA Pangudi Luhur Sedayu. Dengan hasil bahwa pengembangan media *Powtoon* tingkat kevalidan materi 88%, kevalidan penyajian *Powtoon* 86%, kevalidan konstektual 90%, kevalidan tampilan 90%, pemrograman konstektual 88%. Media ini terbukti efektif berdasarkan pengembangan pembelajaran media *Powtoon* telah memenuhi unsur valid, efektif, dan menarik untuk siswa kelas Sma Pangudi Luhur Sedayu.

Penelitian yang relevan dengan penelitian pengembangan Ini dilakukan oleh Rio Dwi Andana Adi Massana (2020) Pengembangan Produk Bermedia *Powtoon* Untuk Materi Teks Ekposisi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kalasan. Dengan hasil bahwa pengembangan media *Powtoon* 100%, kevalidan tampilan *Powtoon* 95%, kevalidan animasi 100%, kevalidan media 90%, materi *powtoon* 100%. Media ini dengan penilain validasi ahli dengan skor penilaian rata-rata sebesar 97,5% katagori sangat layak dan menarik untuk kelas X SMA Negeri 1 Kalasan.

Penelitian terdahulu yang relevan kedua dilakukan oleh Adriati Aziizah Syafitri (2015) yang berjudul Pengembangan Multi Media Interaktif Bermedia *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Akutansi Kelas XI. Dari penelitian tersebut peneliti dapat menghasilkan konsep baru mengenai perkembangan multimedia interaktif berbasis *Powtoon* pada mata pelajaran akutansi. Adapun perbedaan dan kesamaan penelitian yang dilakukan oleh saudari Aziizah Syafitri dengan penulis yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran *Powtoon* dan perbedaannya terletak pada materi pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang relevan di atas sudah mengembangkan media *powtoon*. Tetapi belum ada penelitian Pengembangan Media pembelajaran berbasis *Powtoon* mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MI semester I pelajaran 1 indahya kalimat *Thayyibah (Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar)*. Oleh karena itu perbedaan penelitian yang terdahulu adalah peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *Powtoon* mata pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV MI.

### C. Kerangka Berpikir



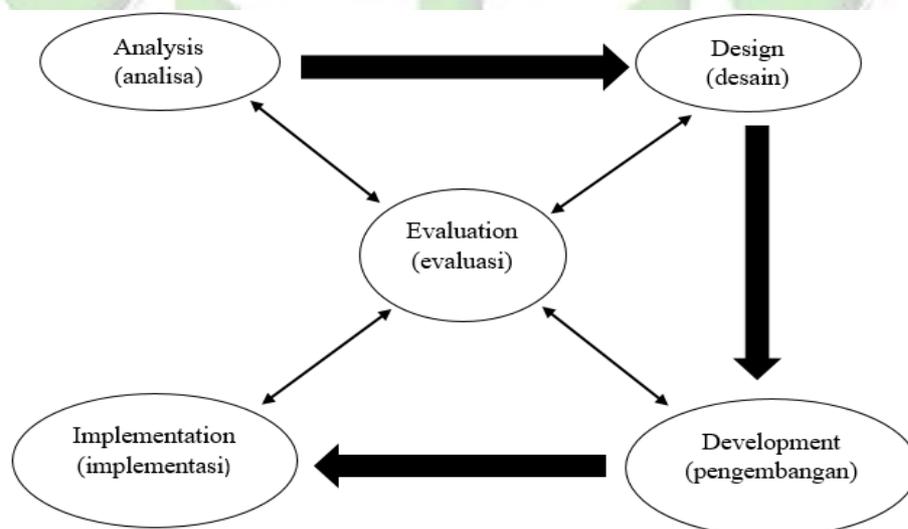
### BAB III

## METODE PENELITIAN

### A. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Penelitian pengembangan atau *Research and Development* adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013: 297). Penelitian ini dimaksudkan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* mata pelajaran akidah Akhlak kelas IV MIS Nahdlatul 'Ulama semester I pelajaran 1 indahnya kalimat *Thayyibah* (*Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar*).

Desain pengembangan model ADDIE yang terdiri dari sejumlah tahap yang sistematis yang meliputi *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Model desain sistem pembelajaran ADDIE bersifat sederhana dan dapat dilakukan secara bertahap (Priadi, 2014: 23).



Peneliti memilih model pengembangan ADDIE karena suatu model pembelajaran yang bersifat umum dan sesuai untuk penelitian pengembangan media *Powtoon* dengan langkah-langkah yang sistematis.

## B. Prosedur Penelitian

Tahap Pengembangan	Aktivitas
<i>Analysis</i> (Analisis)	Menganalisis kurikulum, KI, KD, materi dan siswa. Menganalisis KI, KD dan materi sehingga menghasilkan media pembelajaran berbasis <i>powtoon</i> . Dengan adanya media tersebut guru dapat menyampaikan pembelajaran dengan baik ke pada siswa agar siswa dapat memperhatikan pelajaran dengan lebih baik, dengan memperhatikan dengan baik akan

	memudahkan mencapai tujuan pembelajaran.
<i>Design</i> (Perancangan)	Sesuai dengan analisis diatas, merancang media sesuai dengan kurikulum, KI, KD, Mata Pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MIS Nahdlatul ‘Ulama Semester I Pelajaran 1 Indahnya Kalimat <i>Thayyibah</i> ( <i>Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar</i> ) sehingga peserta didik dapat dengan mudah mempelajari materi tersebut dengan adanya media pembelajaran berbasis <i>powtoon</i> .
<i>Development</i> (Pengembangan)	Membuat media sesuai rancangan dengan alat/bahan yang diperlukan dalam pengembangan media dan melakukan validasi kepada ahli pada tahap ini proses dibuatnya media.
<i>Implementation</i>	Pada tahap ini peneliti

(Implementasi)	melakukan validasi kepada ahli media kepada dosen, ahli materi kepada dosen dan uji coba kelompok skala kecil di lapangan.
----------------	--

Prosedur penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model pengembangan ADDI yang merupakan perpanjangan dari *Analysis, Design, Development, dan Implementation*.

### Tabel 2.1 Prosedur Penelitian

Dalam pelaksanaan pengembangan model ADDIE yang peneliti gunakan 4 tahap yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), dan *implementation* (implementasi).

#### 1. Tahap *Analysis* (Analisis)

##### a. Analisis Wawancara Guru

Peneliti menganalisis wawancara guru mengenai media pembelajaran dan media pembelajaran berbasis *Powtoon* yang guru ketahui, guru di sekolah belum pernah menggunakan media *Powtoon* dan kondisi siswa pada saat belajar mengajar di sekolah.

Menganalisis kurikulum, KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) di dalam menentukan pembuatan pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* mata pelajaran Akidah Akhlak

kelas IV MIS Nahdlatul ‘Ulama Semester I Pelajaran 1 Indahnya Kalimat *Thayyibah (Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar)*.

b. Analisis Materi

Peneliti menganalisis materi kelas IV dan menemukan materi Semester I Pelajaran 1 indahnya kalimat *Thayyibah (Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar)* selanjutnya materi cocok dibuat menjadi pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon*.

**2. Tahap *Design* (Perencanaan)**

Tahapan desain merupakan tahap lanjutan dari analisa yang dilakukan, dimana peneliti akan membuat rancangan pembelajaran maupun rancangan pengajaran sesuai dengan apa yang akan dikembangkan. Sehingga mempermudah peneliti dalam merancang media *Powtoon* dalam pembelajaran tematik. Pada tahap ini peneliti akan menyusun materi, dengan materi yang ada di mata pelajaran Akhlak kelas IV MIS Nahdlatul ‘Ulama semester I pelajaran 1 indahnya kalimat *Thayyibah (Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar)*.

**3. Tahap *Development* (Pengembangan)**

Pada tahap ini proses pembuatan produk dengan alat/bahan yang diperlukan. Setelah media jadi membutuhkan proses validasi sehingga Pengembangan Media pembelajaran berbasis *Powtoon* mata pelajaran

Akhlak kelas IV MIS Nahdlatul ‘Ulama semester I pelajaran 1 indahny kalimat *Thayyibah (Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar)*, menjadi media yang tepat dan efisien. Revisi dilakukan sesuai masukan dari ahli media kepada dosen dan ahli materi kepada dosen. Tahap ini dimulai dengan membuat media pembelajaran, apabila belum layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran maka dilakukan penyempurnaan pengembangan media.

#### **4. Tahap Implementation (Implementasi)**

Pada tahap ini media pembelajaran berbasis *powtoon* mata pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV MIS Nahdlatul ‘Ulama Semester I Pelajaran 1 Indahny Kalimat *Thayyibah* dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi. Pada tahap ini selanjutnya media dapat di terapkan oleh guru kepada peserta didik dalam mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MI semester I pelajaran 1 indahny kalimat *Thayyibah (Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar)*.

### **C. Sumber Data dan Subjek Penelitian**

Pada penelitian ini sumber data yang dibutuhkan yaitu:

#### **1. Sumber Data**

Observasi, dokumen, wawancara, dan angket.

#### **2. Subjek Penelitian**

Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV MI.

## D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data melalui observasi, dokumen, wawancara, dan angket.

### 1. Observasi

Observasi merupakan aktifitas dengan proses untuk memahami pengetahuan dengan mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan atau pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan (Anas, 2005: 76).

Observasi merupakan aktivitas dengan proses untuk memahami pengetahuan dengan mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati terlalu besar (Sugiyono, 2011: 145).

Observasi dilakukan secara langsung dalam rangka mengetahui kebutuhan media yang ada di sekolah, dengan menanyakan langsung kepada guru mengenai media, sehingga peneliti bermaksud mengembangkan media *powtoon* yang telah dikembangkan. Melalui observasi ini diperoleh gambaran mengenai proses pembelajara Akidah Akhlak Kelas IV MIS Nahdlatul ‘Ulama.

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mengumpulkan data melalui dokumen-dokumen yang ada hubungannya dengan penelitian, menurut Arikunto (2006: 206) menyimpulkan pengertian dokumentasi sebagai berikut:

“Dokumentasi adalah mencari dan mengumpulkan data mengenai hal-hal yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen, rapat, agenda dan sebagainya.”

Dokumentasi dapat berarti barang-barang tertulis. Didalam melaksanakan metode dokumentasi peneliti menyelidiki benda tertulis seperti buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, undang-undang, notulen rapat, dan catatan harian (Hikmawati, 2017: 42).

## 3. Wawancara

Wawancara sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal yang lebih mendalam. Teknik pengumpulan data ini mendasarkan diri pada laporan diri sendiri atau self-report, atau setidaknya pada pengetahuan dan atau keyakinan pribadi (Sugiyono, 2011: 137).

Wawancara adalah metode pengambilan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada seseorang sebagai informan atau responden dengan tatap muka. Dapat dilakukan dengan pedoman atau tanya jawab langsung (Afifuddin, 2018: 131).

Wawancara dilakukan pada saat sebelum dan sesudah penelitian kepada guru kelas yang ada di sekolah.

#### 4. Angket

Angket merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui.

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa di harapkan dari responden. Angket cocok digunakan dengan jumlah responden yang cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas. Angket dapat berupa pertanyaan/pernyataan tertutup atau terbuka. Dengan adanya kontak langsung antara peneliti dengan responden akan memberikan data obyektif dan cepat (Sugiyono, 2011: 142).

Angket yang akan digunakan untuk mengetahui respon peserta didik dan terdapat angket validator ahli media pembelajaran kepada dosen, dan validator ahli materi kepada dosen, dengan menggunakan skala likert.

#### E. Uji Produk

##### 1. Desain Uji Coba Produk

Uji produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan kelayakan dari produk yang dihasilkan.

Produk berupa media pembelajaran berbasis *Powtoon* sebagai hasil dari pengembangan ini diuji kelayakannya. Tingkat pengembangan dan

kelayakan media pembelajaran diketahui melalui hasil analisis kegiatan uji produk yang dilaksanakan melalui beberapa tahap, yakni:

- a. Tahap konsultasi yaitu dosen pembimbing melakukan pengecekan terhadap media *Powtoon* memberikan arahan dan saran perbaikan pengembangan media yang kurang.
- b. Tahap validasi ahli terdiri dari beberapa kegiatan yaitu.
  - 1) Ahli media pembelajaran kepada dosen dan ahli materi kepada dosen.
  - 2) Pengembang melakukan revisi atau perbaikan dan penilaian ahli media dan ahli materi, serta masukan kritik saran.
  - 3) Pengembang melakukan perbaikan media *Powtoon* berdasarkan kritik dan saran dari ahli media dan ahli materi.

## 2. Subjek Uji Produk

Uji produk ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang kualitas Media pembelajaran berbasis *Powtoon* Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV MIS Nahdlatul ‘Ulama Semester I Pelajaran 1 Indahnya Kalimat *Thayyibah (Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar)*. yang dikembangkan berdasarkan penilaian dari ahli media dan ahli materi, kemudian dianalisis dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki dan menyempurnakan produk yang dihasilkan.

## F. Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul akan dianalisis untuk mengetahui kualitas produk pengembangan yang dihasilkan. Data berupa saran maupun kritik dari

ahli media dan ahli materi. dari Media pembelajaran berbasis *Powtoon* yang dihasilkan.

Selanjutnya data melewati beberapa tahapan analisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

### 1. Data Proses Pengembangan Media.

Data proses pengembangan media merupakan data deskriptif. Data proses pengembangan media diperoleh alur pembuatan media sampai akhir media.

### 2. Data Penilaian Kelayakan Media.

Data penilaian media diperoleh dari hasil isian angket oleh ahli media dan ahli materi. Dan selanjutnya dianalisis dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut.

- a. Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan sebagai berikut (Sudaryono, 2017: 190-191).

**Tabel 2.2 Data Penilaian Kelayakan Media**

Kategori	Nilai
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang)	2
KS (Kurang Setuju)	1

a. Menghitung skor rata-rata dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = Skor rata-rata.

$\sum x$  = Jumlah Skor.

$N$  = Jumlah subjek uji coba

(Enik Widiastuti, 2017: 44).

Dapat pula ditentukan kriteria kelayakan media *powtoon* secara keseluruhan yaitu dengan mengalikan skor penilaian dengan jumlah indikator yang diukur di tiap aspek dengan tingkat kelayakan yang diharapkan. Digunakan teknik presentase dalam menganalisis data dengan rumus sebagai berikut:

Presentase kelayakan tiap aspek (%)

$$= \frac{\sum \text{rerata skor yang diperoleh}}{\sum \text{rerata skor ideal}} \times 100 \%$$

(Enik Widiastuti, 2017: 45).

Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang diungkapkan dalam distribusi skor dan presentase terhadap kategori skala penilaian yang telah ditentukan. Setelah penyajian dalam bentuk presentase, langkah selanjutnya mendeskripsikan dan mengambil kesimpulan tentang masing-masing indikator. Kesesuaian aspek dalam pengembangan media pembelajaran dapat menggunakan tabel sebagai berikut:

**Tabel 2.3 Kesesuaian Aspek Dalam Pengembangan Media**

Presentase Penilaian	Kategori
81 – 100%	Sangat Layak
61 – 80%	Layak
41 – 60%	Cukup Layak
21 – 40%	Kurang Layak
0 – 20%	Tidak Layak

Pada tabel di atas disebutkan kriteria presentase penilaian dan intepretasi. Untuk mengetahui kelayakan digunakan tabel diatas sebagai acuan penilaian data yang dihasilkan dari ahli media dan ahli materi (Arikunto, 2010: 44).

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANAGAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV MI.**

Dalam pembelajaran dan pendidikan memerlukan tenaga guru yang mampu dan siap berperan secara profesional dalam lingkungan sekolah dan masyarakat. Salah satu media tersebut adalah media *Powtoon* yaitu media yang bertujuan menjelaskan dan mengabarkan tampilan yang menarik melalui video beragam pola.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara sebagai langkah awal dari model pengembangan. Telah diketahui bahwa peserta didik dan guru perlu adanya media untuk memudahkan proses pembelajaran. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis *Powtoon* mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MI semester I pelajaran 1 indahya kalimat *Thayyibah* (*Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar*) yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dari hasil analisis KI, KD dan materi. Media *Powtoon* ini berbentuk video berpola yang menarik, dimana di dalamnya ada beground, animasi, pendukung animasi, dan suara latar.

Sesuai dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) pada penelitian ini hanya sampai ke tahap Implementation saja karena peneliti hanya sampai pada

penggunaan produk dan uji kelayakan dan penilaian dari ahli media dan ahli materi saja tanpa sampai tahap evaluation.

a. Tahap Analysis (Analisis)

1) Analisis Wawancara Guru

Guru di sekolah belum pernah menggunakan media *Powtoon* dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu media *Powtoon* didesain sesuai dengan analisis KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) dan materi sesuai dengan kebutuhan siswa yang digunakan untuk pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memudahkan guru dalam proses belajar mengajar dan menarik minat peserta didik menganalisis KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) dan mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MIS Nahdlatul 'Ulama semester I pelajaran 1 indahny kalimat *Thayyibah (Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar)* dan dikembangkan menjadi media pembelajaran berbasis *Powtoon*.

Tujuan pembelajaran tidak tercapai, pembelajaran menjadi tidak menarik dan materi tidak tersampaikan secara maksimal kepada peserta didik. Hal ini merupakan tanggung jawab seorang guru. Seorang guru hendaknya memiliki pengetahuan yang cukup tentang media, tidak boleh gagap teknologi, guru dalam rangka memenuhi standar nasional pendidikan yang ditetapkan dalam kurikulum Guru harus mau belajar dan senantiasa meng-upgrade (memperbaharui)

pengetahuan dan mengenali tren-tren baru dalam pembelajaran dan media pembelajaran sehingga meningkatkan kualitas dan pengembangan profesionalisme guru (Syabrina & Sulistyowati, 2020: 27).

Media dapat memenuhi kebutuhan peserta didik yaitu pada materi yang berhubungan indahny kalimat *Thayyibah* yang dapat di pelajari dengan media pembelajaran berbasis *Powtoon*, bahwa media video animasi dapat menghindarkan salah pengertian pada proses belajar tersebut sehingga siswa didik dapat sepenuhnya menerima dan memahami materi, pikiran, dan pesan yang telah dirancang guru (Deliviana, 2017: 6).

- 2) Menganalisis Kurikulum, KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) Peneliti menganalisis kurikulum, KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) kelas IV MI dengan mencocokkan media pengembangan *Powtoon* yang akan dibuat dan yang dapat di jadikan media *Powtoon* dan mendapatkan hasil analisis media *Powtoon*. Terdapat KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar sebagai berikut:

KI (Kompetensi Inti)	KD (Kompetensi Dasar)
1. Menerima dan menjalankan	1.1. Menerima kebesaran

<p>ajaran agama yang dianutnya</p>	<p>Allah Swt. Melalui kalimat Subhaanallaah, Maasyaa Allah dan Allahu Akbar</p> <p>1.2. Menerima kebesaran Allah Swt melalui asma Allah al- Malik, al-Aziiz dan al- Qudduus</p> <p>1.3. Menerima kebenaran adanya kitab-kitab Allah Swt dan nabi pembawa risalahNya</p> <p>1.4. Menjalankan perilaku amanah dalam</p>
<p>2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru tetangganya serta tanah air</p>	<p>2.1. Menunjukkan sikap hormat dan berterimakasih sebagai dalam kehidupan</p> <p>2.2. Menunjukkan perilaku peduli dan kerjasama sebagai implementasi</p>

	<p>setelah mempelajari al-Malik, al-Aziiz dan al-Qudduus</p> <p>2.3. Menunjukkan sikap teguh pendirian dan amanah setelah mempelajari iman kepada kitab-kitab Allah Swt</p> <p>2.4. Menjalankan sikap taat amanah dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>2.5. Menjalankan sikap tabah dan sabar dalam menghadapi cobaan sebagai implementasi dalam meneladani kisah Bilal bin Rabah</p> <p>2.6. Menjalankan sikap pemurah dan syukur guna menghindari sifat kikir dan kufur nikmat</p>
3. Memahami pengetahuan faktual	3.1. Memahami makna dan

<p>dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain</p>	<p>ketentuan penerapan kalimat: Subhanallah, Masya Allah dan Allahu Akbar.</p> <p>3.2. Memahami makna al-Malik, al-Aziiz dan al-Qudduus</p> <p>3.3. Memahami makna iman kepada kitab-kitab Allah Swt</p> <p>3.4. Menganalisis makna perilaku amanah dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>3.5. Memahami makna sikap tabah dan sabar menghadapi cobaan melalui kisah Bilal bin Rabah.</p> <p>3.6. Memahami cara menghindari sifat kikir dan kufur nikmat dalam kisah Tsa'labah</p>
---	--

<p>4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia</p>	<p>4.1. Mempraktikkan contoh penerapan kalimat Subhanallaah, Masya Allah dan Allahu Akbar dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>4.2. Menyajikan arti dan bukti sederhana asma Allah al- Malik, al-Aziiz dan al Qudduus</p> <p>4.3. Mengomunikasikan nama-nama kitab Allah Swt beserta nabi yang membawa risalahnya</p> <p>4.4. Mengomunikasikan contoh perilaku amanah dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>4.5. Mengomunikasikan manfaat sikap tabah dan sabar menghadapi cobaan melalui kisah</p>
---	--

	<p>Bilal bin Rabah</p> <p>4.6. Mengomunikasikan cara menghindari kikir dan kufur nikma</p>
--	--

**Tabel 4.1 KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) Akidah Akhlak Kelas IV MI**

a. Analisis Materi

Menganalisis materi yang digunakan dalam media pembelajaran *Powtoon* Akidah Akhlak kelas IV sesuai dengan KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) yang telah di dapat dan kemudian dapat dibuat dengan media pembelajaran *Powtoon* yaitu semester I pelajaran 1 indahny kalimat *Thayyibah* (*Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar*) sesuai dengan KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) untuk dibuat dan dikembangkan melalui media pembelajaran *Powtoon*.

b. Tahap Design (Perencanaan)

Pada tahap perencanaan yaitu merencanakan produk sesuai dengan analisis kurikulum, KI (Kompetensi Inti), KD (Kompetensi Dasar), materi dan siswa kelas IV MIS Nahdlatul ‘Ulama. Dalam membuat media *Powtoon* desain media dan pemilihan bahan dan peralatan merupakan hal yang penting

sebagai awal pembuatatan pengembangan produk media *Powtoon*. Adapun desain dari media *Powtoon* indahnya kalimat *Thayyibah* (*Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar*) adalah sebagai berikut:



Desain pengembangan Produk dilakukan untuk membuat kerangka sebelum memasuki tahap produksi. Produk sengaja didesain dahulu untuk memasukan point-point yang akan digunakan dalam media.

### 1) Peta Kompetensi

Peta kompetensi merupakan bagan atau alur kompetensi dari materi pokok. Pembuatan peta materi dilakukan dengan cara menguraikan secara terperinci materi pendek yang digunakan dalam bentuk pokok bahasan, topik, sub topik, sub-sub topik. Materi ini ditujukan untuk kelas IV MIS Nahdlatul 'Ulama. Materi diambil menyesuaikan standar KI (Kompetensi Inti), KD (Kompetensi Dasar) yang disusun.

### 2) Peta Materi

Peta materi Merupakan bagan atau alur materi yang ada pada media pembelajaran *Powtoon*. Peta materi bertujuan supaya materi yang akan dimasukan di dalam media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

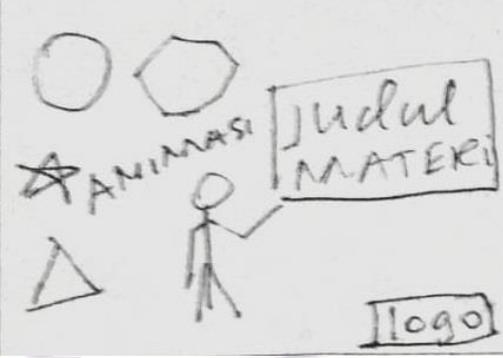
### 3) Penyusunan Skenario

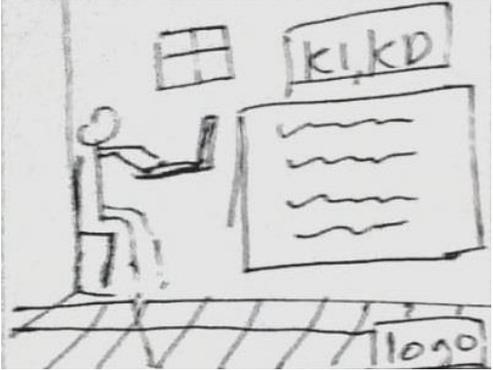
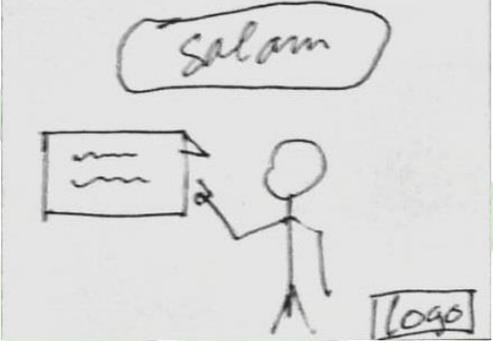
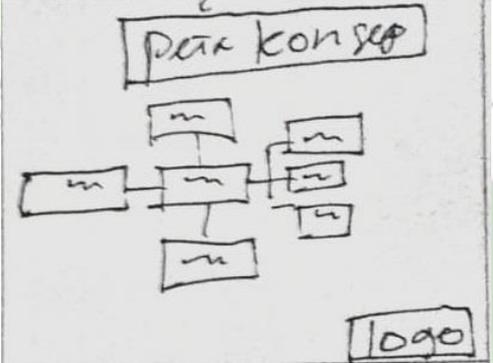
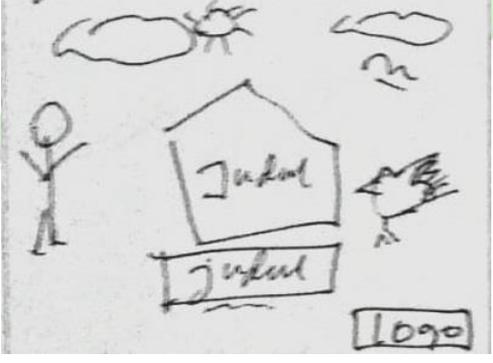
Penyusunan skenario merupakan tahap awal sebelum masuk pada tahap produksi. Naskah dalam pengembangan video animasi pembelajaran serupa dengan naskah media video pada umumnya yang terdiri dari keterangan *scene*, keterangan tampilan visual adegan, serta keterangan narasi, audio, dan pecakapan tokoh dalam cerita. Isi dari

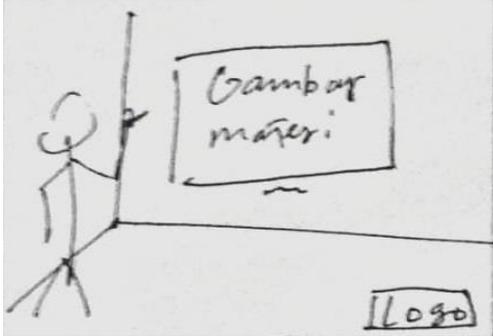
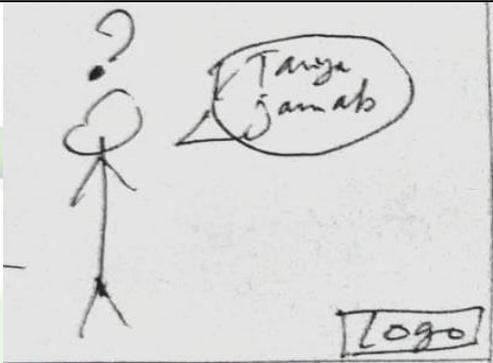
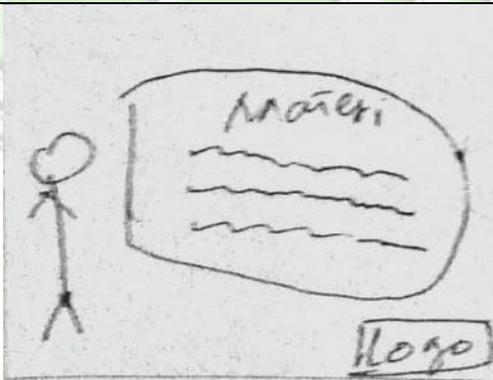
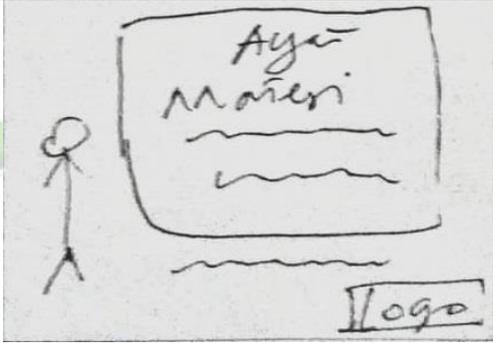
naskah tersebut merupakan rancangan awal dari desain produk yang akan dibuat nantinya.

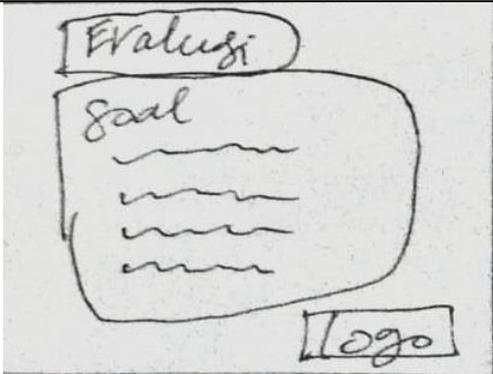
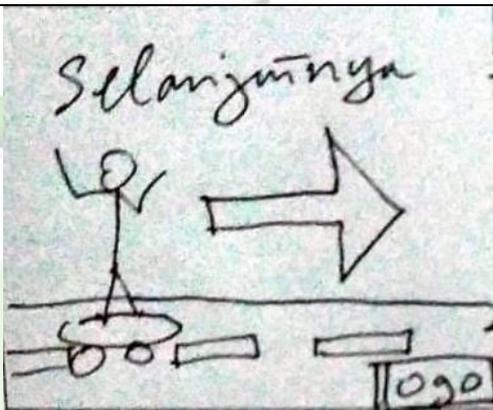
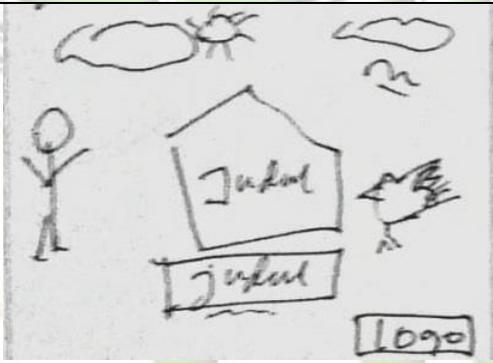
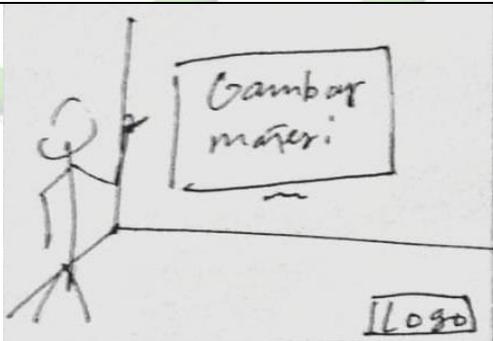
Adapun konsep desain awal dari media pembelajaran *Powtoon*, yang telah dibuat dan didesain oleh peneliti sendiri. Berikut *storyboard* media pembelajaran *Powtoon*:

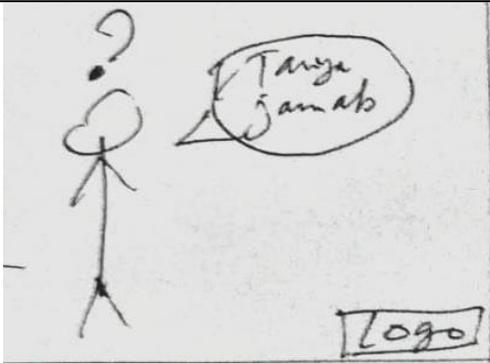
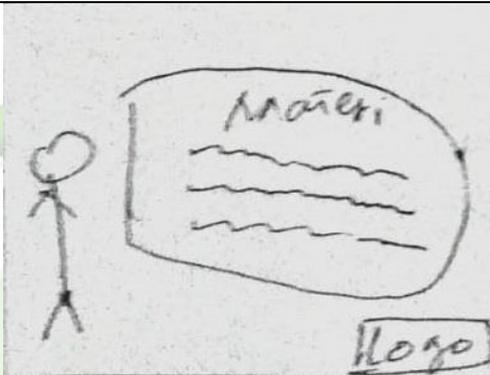
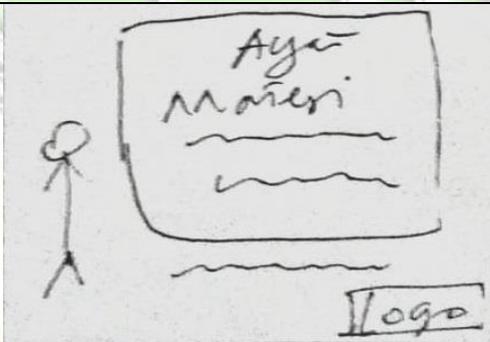
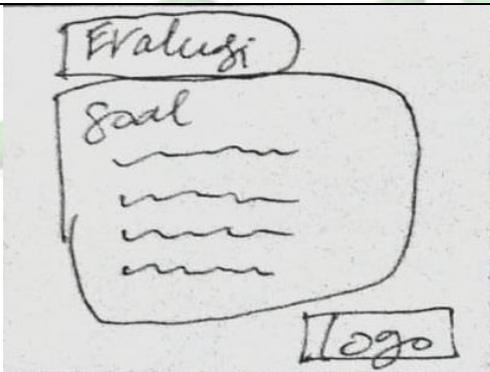
**Tabel 4.2 Storyboard Pembelajaran Berbasis *Powtoon***

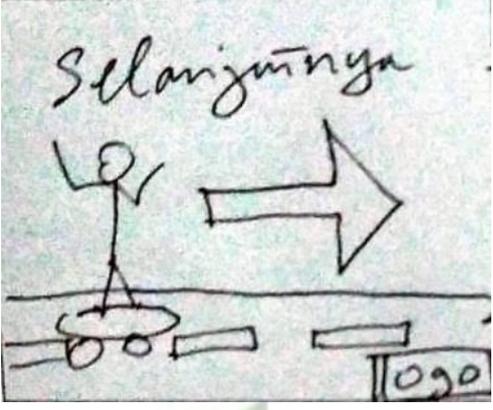
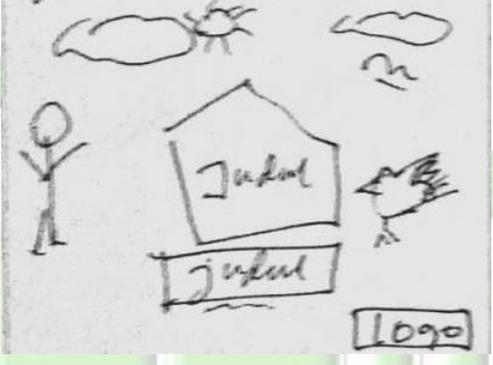
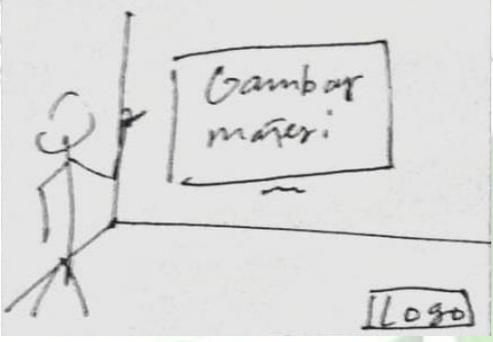
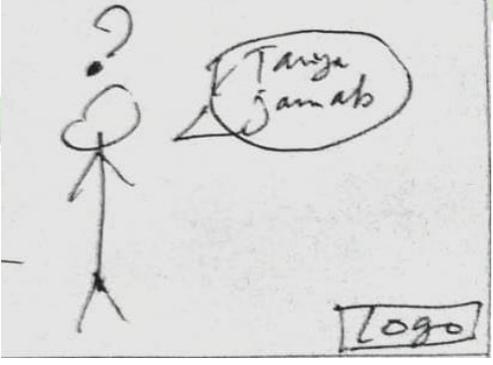
No	Diskripsi	Board (isi slide)	Durasi
1.	Slide yang menampilkan dan audio menyampaikan judul materi.		13 detik
2.	Slide yang menampilkan penyusun dan Pengarah.		21 detik

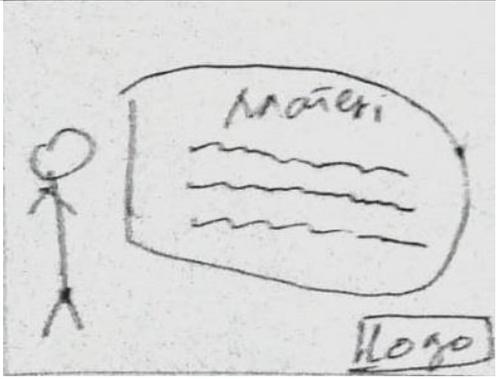
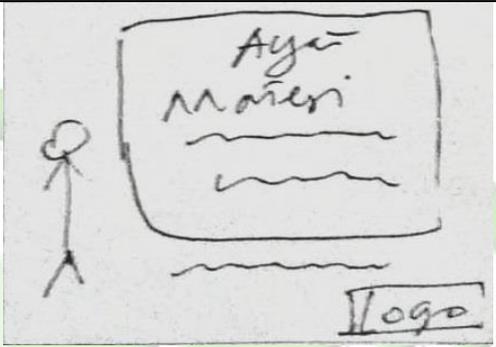
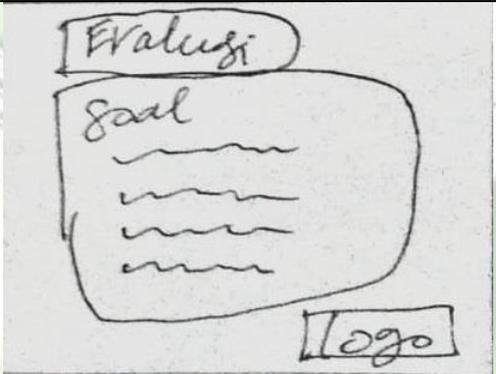
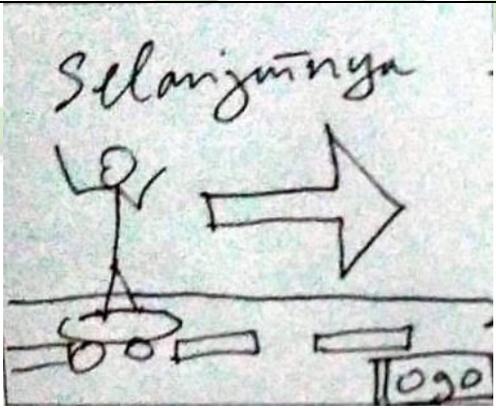
3.	Slide yang menampilkan dan audio menjelaskan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar.		41 detik
4.	Slide yang menampilkan dan audio menyapa menyampaikan materi		20 detik
5.	Slide yang menampilkan dan audio menjelaskan peta konsep dalam pembelajaran kalimat <i>Tayyibah</i>		24 detik
6.	Slide yang menampilkan dan audio menjelaskan pembelajaran yang pertama		7 detik

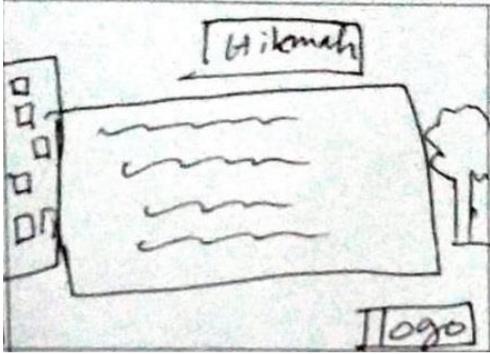
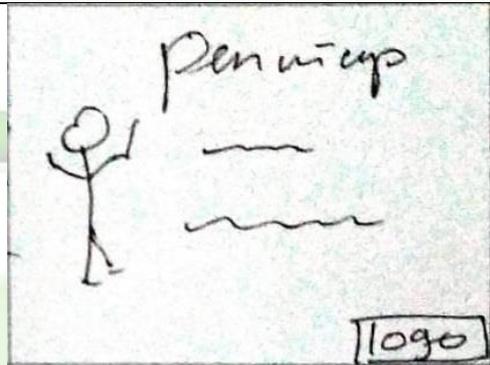
7.	Slide yang menampilkan dan menjelaskan gambar berkaitan dengan materi		25 detik
8.	Slide yang menampilkan pertanyaan dan audio yang menjawab pertanyaan tentang gambar		40 detik
9.	Slide yang menampilkan dan audio menjelaskan pembelajaran pertama		22 detik
10.	Slide yang menampilkan dan audio membaca ayat Al-Quran dan artinya		25 detik

11.	Slide yang menampilkan evaluasi pembelajaran berupa pertanyaan diskusi		18 detik
12.	Slide yang menampilkan perpindahan pembelajaran		6 detik
13.	Slide yang menampilkan dan audio menjelaskan pembelajaran yang kedua		7 detik
14.	Slide yang menampilkan dan menjelaskan gambar berkaitan dengan materi		15 detik

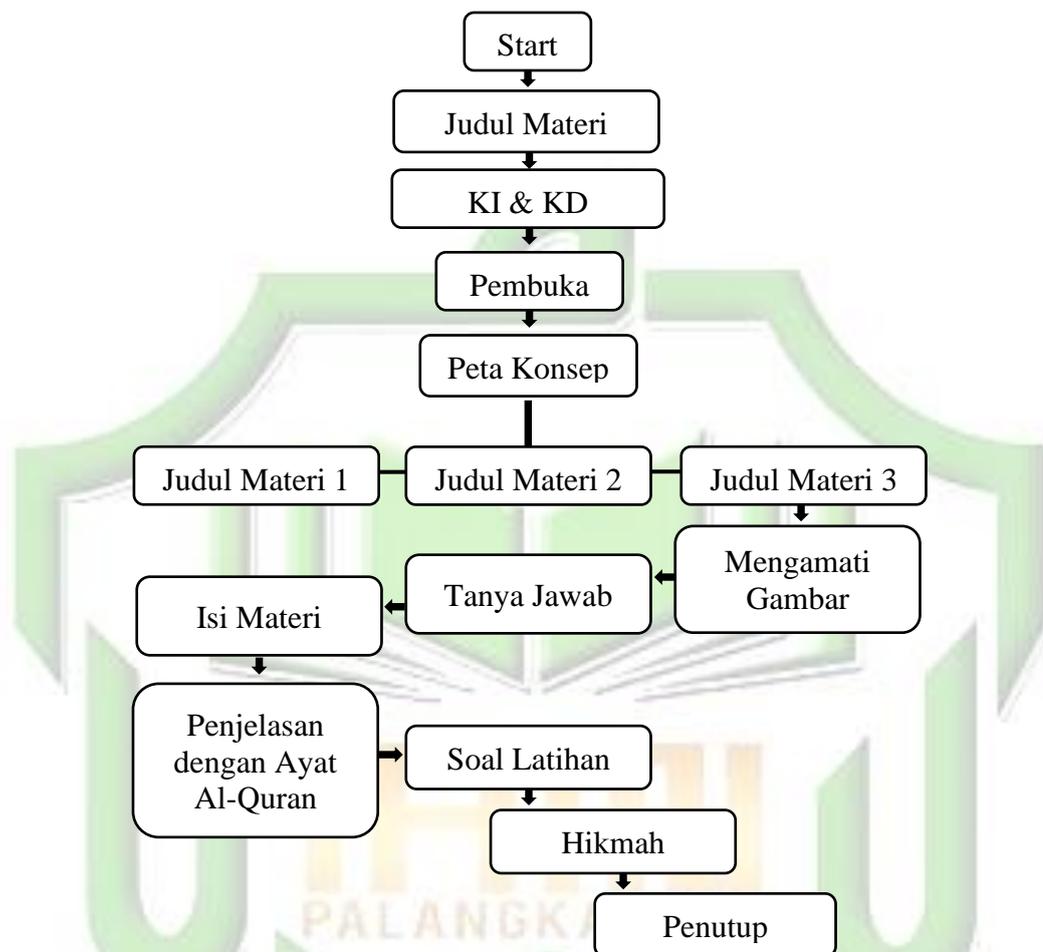
15.	Slide yang menampilkan pertanyaan dan audio yang menjawab pertanyaan tentang gambar		30 detik
16.	Slide yang menampilkan dan audio menjelaskan pembelajaran kedua		22 detik
17.	Slide yang menampilkan dan audio membaca ayat Al-Quran dan artinya		25 detik
18.	Slide yang menampilkan evaluasi pembelajaran berupa pertanyaan diskusi		28 detik

19.	Slide yang menampilkan perpindahan pembelajaran		6 detik
20.	Slide yang menampilkan dan audio menjelaskan pembelajaran yang kedua		7 detik
21.	Slide yang menampilkan dan menjelaskan gambar berkaitan dengan materi		15 detik
22.	Slide yang menampilkan pertanyaan dan audio yang menjawab pertanyaan tentang gambar		30 detik

23.	Slide yang menampilkan dan audio menjelaskan pembelajaran ketiga		22 detik
24.	Slide yang menampilkan dan audio membaca ayat Al-Quran dan artinya		25 detik
25.	Slide yang menampilkan evaluasi pembelajaran berupa pertanyaan diskusi		18 detik
26.	Slide yang menampilkan perpindahan pembelajaran		6 detik

27.	Slide yang menampilkan dan audio menjelaskan hikmah		38 detik
28.	Slide yang menampilkan dan audio Penutup dengan mengucapkan salam		11 detik
Durasi Media Powtoon			09:50 Menit

Selain *storyboard* perencanaan tahap ini dibuat *flowchart* sebagai dasar dan petunjuk dalam pengembangan media *Powtoon* agar pembuatan produk media *Powtoon* lebih terarah.



**Gambar 4.1** Flowchart Pembelajaran Berbasis *Powtoon*

Adapun bahan dan peralatan yang diperlukan dalam pembuatan media *Powtoon* adalah sebagai berikut:

- 1) PC/Komputer yang sudah terinstal browser internet.
- 2) Aplikasi *online Powtoon*.
- 3) Koneksi untuk menyambungkan ke internet.

Setelah semua bahan sudah siap, tahap selanjutnya adalah memproduksi media video animasi pembelajaran berbasis *Powtoon*. Persiapan dimulai dengan mengkoneksikan komputer dengan internet kemudian masuk di *web* resminya yaitu (<http://www.powtoon.com>)

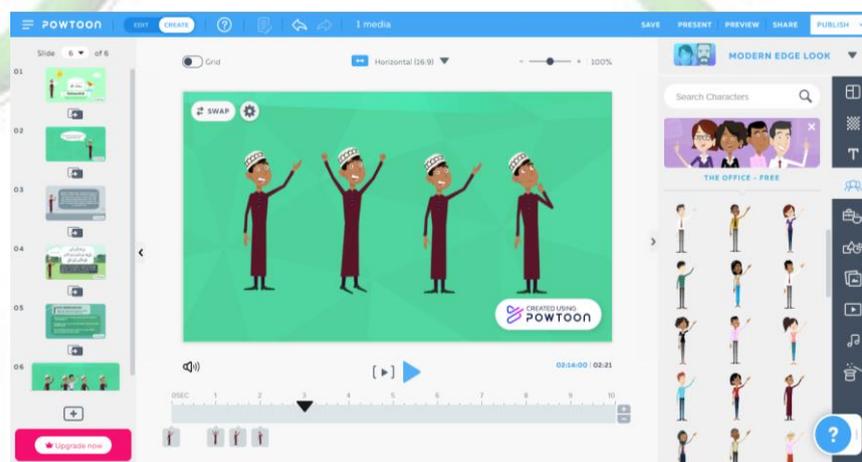
### c) Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap ini merupakan proses pembuatan pengembangan media pembelajaran *Powtoon* indahnya kalimat *Thayyibah* (*Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar*). Adapun langkah-langkah pembuatan pengembangan media *Powtoon*, pada tahap ini mulai dilakukan produksi dengan berpedoman pada skenario media video pembelajaran yang sudah jadi. Pembuatan dimulai dengan memilih karakter animasi kartun sesuai dengan karakter tokoh pada cerita yang ada pada bagian kiri template *Powtoon*. Properti dan setting background di sesuaikan dengan materi pembelajaran. Setelah tokoh, properti, dan background selesai dipilih, langkah selanjutnya adalah menganimasikan gambar sesuai dengan skenario dan materi pembelajaran.

Potongan-potongan video animasi yang telah jadi lalu digabungkan dan dikombinasikan dengan materi dan *backsound* yang menarik. Pada tahap ini pula dilakukan editing dan koreksi terhadap video animasi agar menjadi video animasi pembelajaran yang utuh dan sesuai dengan materi pembelajaran:

a) Pemilihan Karakter

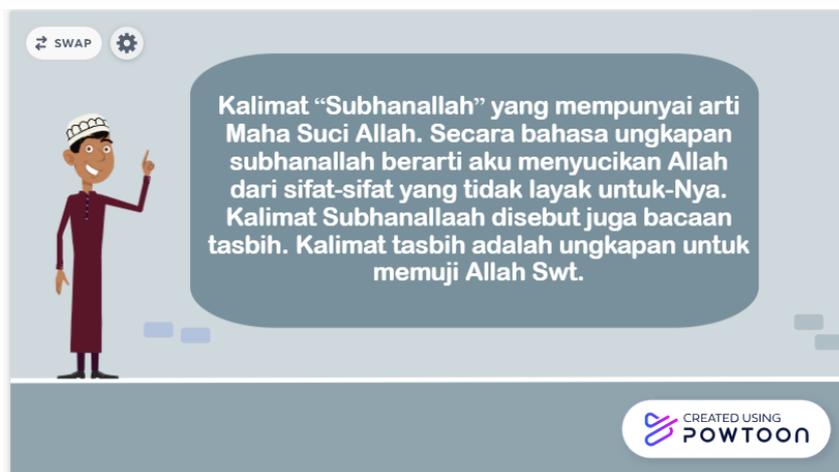
Pemilihan karakter dilakukan untuk menambahkan suasana yang akan diangkat dalam video tersebut. Karakter sangat berpengaruh untuk memberikan penegasan terhadap subjudul yang digunakan, pemilihan karakter yang tepat dapat mempertegas dan memberikan gambaran siswa terhadap materi yang akan disampaikan. Pemilihan karakter dan subjudul sebagai penghantar memasuki materi yang akan disampaikan.



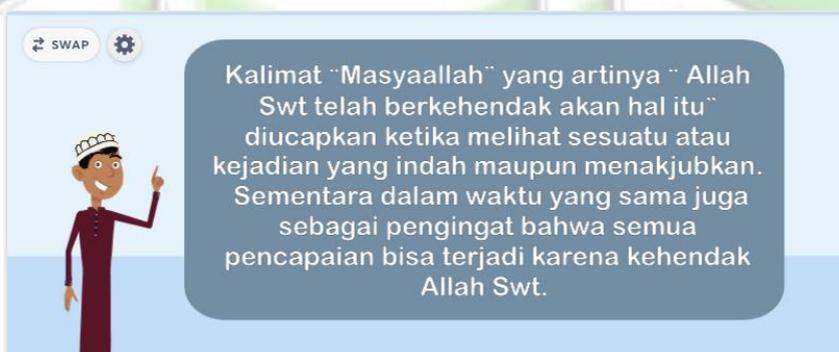
**Gambar 4.2** Pemilihan Karakter dalam *Powtoon*

b) Penambahan Materi

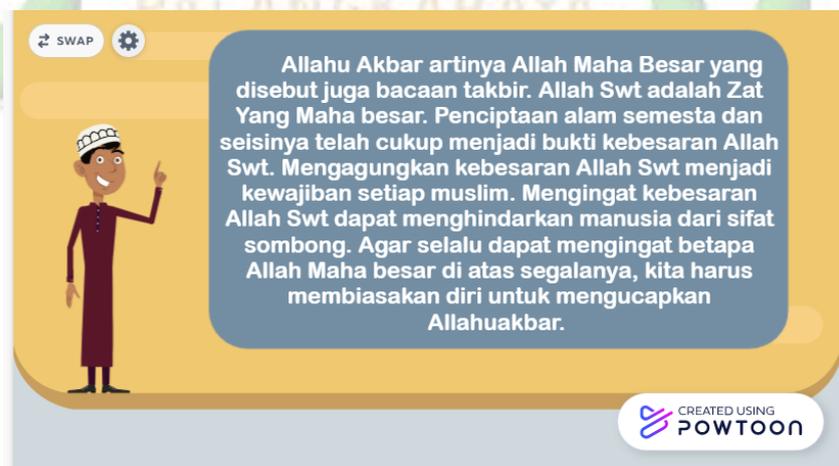
Penambahan materi disesuaikan dengan sumber belajar yang digunakan oleh pengajar. Materi yang ditambahkan harus sesuai dengan materi pembelajaran yang digunakan dan tetap sejalan dengan tujuan pembelajaran. Peneliti menggunakan materi cerita pendek sebagai materi yang akan dikembangkan melalui video *Powtoon* tersebut.



**Gambar 4.3 Penambahan Materi Subhanallah di dalam Powtoon**



**Gambar Gambar 4.4 Penambahan Materi Masyaallah di dalam Powtoon**



**Gambar 4.5 Penambahan Materi Allahu Akbar di dalam Powtoon**

c) Penambahan Animasi

Penambahan animasi disesuaikan dengan isi, atau materi yang sedang disampaikan. Animasi harus membantu pembelajar untuk mengimajinasikan isi dari materi tersebut. Animasi yang tepat mampu mempengaruhi pembelajar untuk lebih kreatif dan lebih teliti dalam menyimak video *Powtoon* yang sedang disampaikan.



**Gambar 4.6** Penambahan Animasi di dalam *Powtoon*

**d. Tahap Implementation (Implementasi)**

Pada tahap ini peneliti melakukan penilaian media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* yaitu validasi kepada ahli media dan ahli materi dengan mengisi angket dan memberikan saran terhadap pengembangan media pembelajaran *Powtoon*. Hasil pengembangan pembelajaran *Powtoon* yang dikembangkan dapat diketahui layak tidaknya.

Terdapat dua macam data yang diperoleh dari hasil validasi yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil dari angket penilaian dengan skala Likert sedangkan data kualitatif berupa penilaian atau saran dari validator ahli media dan validator ahli materi. Media *Powtoon* yang

di serahkan kepada validator ahli media dan ahli materi adalah pembelajaran *Powtoon* yang dibuat oleh peneliti sendiri.

Berikut kriteria penskoran angket ahli media dan ahli materi:

**Tabel 4.3 Kriteria Penskoran Angket Validasi Ahli Media dan Ahli Materi**

Jawaban	Kategori	Skor
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
KS	Kurang Setuju	3
S	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Adapun tahap validasi ahli sebagai berikut:

1) Validasi Ahli Media

Produk yang diserahkan kepada ahli media berupa media pembelajaran *Powtoon* indahya kalimat *Thayyibah (Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar)*. Tanggal pelaksanaan yaitu 26 Juni 2021.

Berikut adalah penyajian dan penilaian data angket validasi oleh ahli media:

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media Sebelum direvisi

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban					skor	Kata-Gori
		SS	S	KS	TS	STS		
1.	Media pembelajaran sesuai dengan materi		√				4	Setuju
2.	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i>			√			3	Kurang Setuju
3.	Keserasian warna teks dengan <i>background</i>			√			3	Kurang Setuju
4.	Kombinasi warna yang harmonis sesuai dengan karakter dan sasaran pengguna			√			3	Kurang Setuju
5.	Gambar di media terlihat jelas	√					5	Sangat Setuju
6.	Jenis fon ukuran teks, pada media Mudah dibaca	√					5	Sangat Setuju
7.	Ketepatan memilih warna teks		√				4	Setuju
8.	Penempatan letak teks dan letak gambar sesuai	√					5	Sangat Setuju
9.	Ketepatan pemilihan jenis huruf dan ukuran		√				4	Setuju
10.	Kesesuaian animasi dengan materi		√				4	Setuju
11.	Ketepatan pemilihan animasi		√				4	Setuju

12.	Konsistensi animasi	√					5	Sangat Setuju
13.	Ketepatan animasi pendukung			√			3	Kurang Setuju
14.	Kejelasan audio dalam penyampaian materi	√					5	Sangat Setuju
15.	Ketepatan pemilihan soundtrack	√					5	Sangat Setuju
16.	Tampilan dan tata letak slide video tersusun secara sistematis		√				4	Setuju
17.	Ketepatan waktu durasi video			√			3	Kurang Setuju
18.	Kemudahan berinteraksi dengan media	√					5	Sangat Setuju
19.	Praktis dalam penggunaan media		√				4	Setuju
20.	Penyajia materi sederhana tidak berlebihan	√					5	Sangat Setuju
<b>Jumlah Skor</b>							<b>83</b>	
<b>Skor Maksimal</b>							<b>100</b>	

Berdasarkan penilaian kelayakan ahli media, maka pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MI semester I pelajaran 1 indahny kalimat *Thayyibah (Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar)* ini dinyatakan layak dengan revisi sesuai saran.

Adapun saran terhadap media pembelajaran *Powtoon* yang diberikan oleh ahli media adalah Media yang di buat perbaikan pada beberapa hal, mulai dari jenis, ukuran dan penempatan fon, pemilihan beground, dan sebagainya.

Validasi revisi ahli media dilaksanakan pada tanggal 9 Agustus 2021. Revisi yang dilakukan menambahkan saran dari ahli media. Berikut adalah penyajian dan penilaian data angket validasi revisi oleh ahli media.

**Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media Sesudah direvisi**

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban					Skor	Kategori
		SS	S	KS	TS	STS		
1.	Media pembelajaran sesuai dengan materi	√					5	Sangat Setuju
2.	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i>	√					5	Sangat Setuju
3.	Keserasian warna teks dengan <i>background</i>	√					5	Sangat Setuju
4.	Kombinasi warna yang harmonis sesuai dengan karakter dan sasaran pengguna	√					5	Sangat Setuju
5.	Gambar di media terlihat jelas	√					5	Sangat Setuju
6.	Jenis font ukuran teks, pada media Mudah dibaca	√					5	Sangat Setuju

7.	Ketepatan memilih warna teks	√					5	Sangat Setuju
8.	Penempatan letak teks dan letak gambar sesuai	√					5	Sangat Setuju
9.	Ketepatan pemilihan jenis huruf dan ukuran	√					5	Sangat Setuju
10.	Kesesuaian animasi dengan materi	√					5	Sangat Setuju
11.	Ketepatan pemilihan animasi		√				4	Setuju
12.	Konsistensi animasi		√				4	Setuju
13.	Ketepatan animasi pendukung	√					5	Sangat Setuju
14.	Kejelasan audio dalam penyampaian materi	√					5	Sangat Setuju
15.	Ketepatan pemilihan soundtrack	√					5	Sangat Setuju
16.	Tampilan dan tata letak slide video tersusun secara sistematis		√				4	Setuju
17.	Ketepatan waktu durasi video		√				4	Setuju
18.	Kemudahan berinteraksi dengan media	√					5	Sangat Setuju
19.	Praktis dalam penggunaan media	√					5	Sangat Setuju
20.	Penyajian materi sederhana	√					5	Sangat Setuju

	tidak berlebihan							
<b>Jumlah Skor</b>							<b>96</b>	
<b>Skor Maksimal</b>							<b>100</b>	

Adapun komentar penyajian media pembelajaran *Powtoon* terhadap validator ahli media setelah di revisi yaitu penyajian media *Powtoon* yang telah dibuat menurut saya sudah mampu menjadi pelantara dalam menyampaikan pesan atau materi pelajaran. Kesimpulan berdasarkan revisi sesuai saran dari ahli media, maka pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MIS Nahdlatul ‘Ulama semester I pelajaran 1 indahny kalimat *Thayyibah (Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar)* dinyatakan layak tanpa ada revisi.

Berdasarkan saran dari ahli media penulis melakukan perbaikan produk pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MIS Nahdlatul ‘Ulama semester I pelajaran 1 indahny kalimat *Thayyibah (Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar)* sebagai berikut.

Sebelum direvisi media pembelajaran *Powtoon* terdapat beberapa hal, mulai dari jenis, ukuran dan penempatan fon, pemilihan beground, dan sebagainya yang kurang tepat.

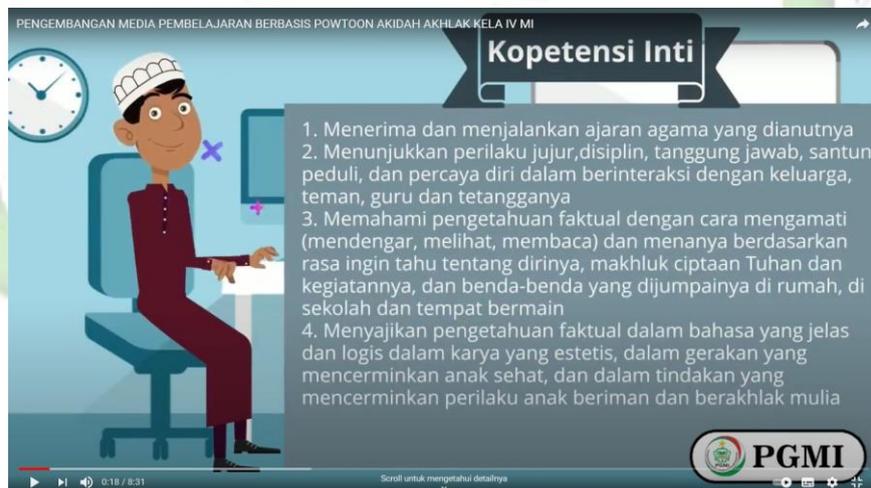
Komentar dan saran Media:

- a) Untuk logo dan tulisan PGMI, tuliskan jangan dibawahnya: Jurusan Tarbiyah FTIK IAIN Palangka Raya, paling tidak ada FTIK IAIN Palangka Raya.



**Gambar 4.7 Logo Media *Powtoon* Sebelum direvisi Ahli Media**

- b) Diberikan resitasi suara dalam kompetensi inti dan dasar, tidak harus sesuai persis, tetapi pada intinya seperti apa.



**Gambar 4.8 KI & KD Media *Powtoon* Sebelum direvisi Ahli Media**

- c) Pada tulisan salam, berakhir tanda titik (.), jadi Wb. Dan sebisa mungkin fon jangan dibuat terlalu kaku, gunakan fon menarik.



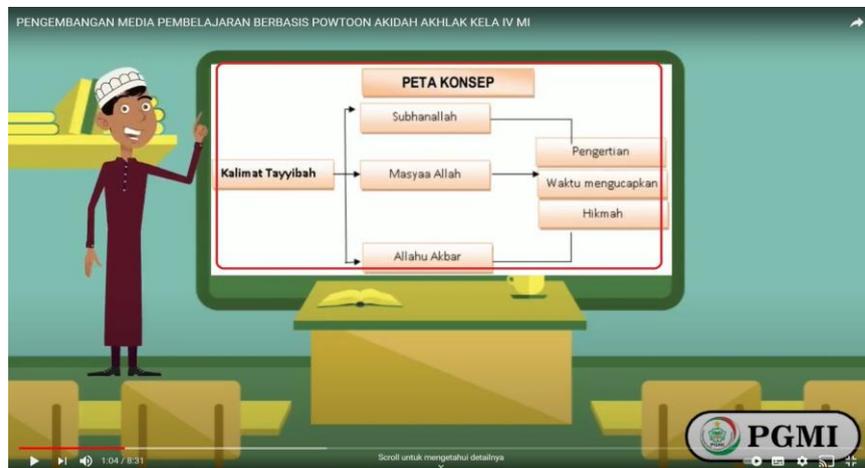
**Gambar 4.9 Salam Media Powtoon Sebelum direvisi Ahli Media**

- d) Memberikan contoh penulisan baik, awal kalimat menggunakan huruf kapital.



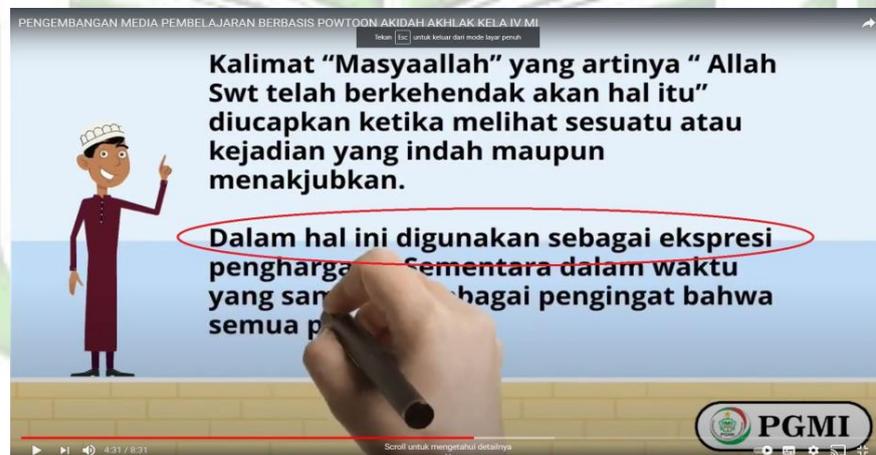
**Gambar 4.10 Kalimat Media Powtoon Sebelum direvisi Ahli Media**

- e) Gunakan fon menarik, bukan tangkapan dari tabel di word/power point.



**Gambar 4.12** Peta Konsep Media *Powtoon* Sebelum direvisi Ahli Media

- f) Penempatan warna tidak pas dengan tulisan, sehingga ada tulisan di latar 2 warna gelap terang.



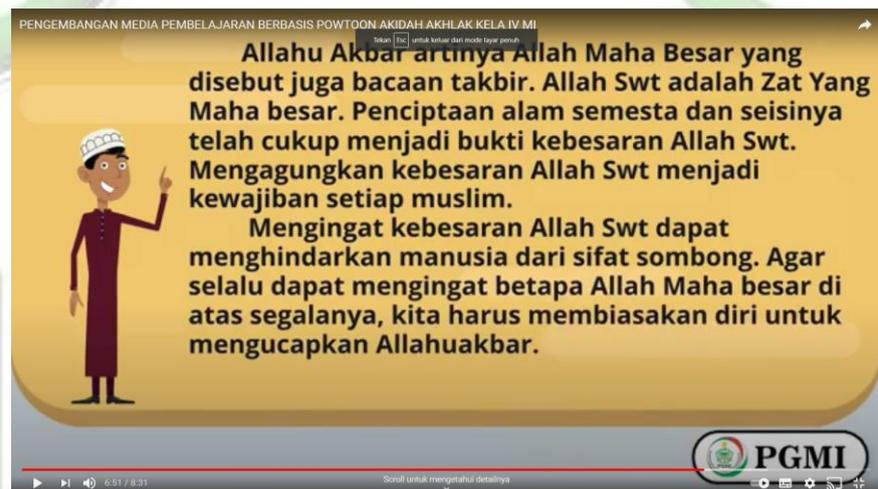
**Gambar 4.13** Warna Tulisan Media *Powtoon* Sebelum direvisi Ahli Media

- g) Tanda titik pada fon arab kurang sesuai, baiknya tidak usah diberi titik.



Gambar 4.14 Media *Powtoon* Sebelum direvisi Ahli Media

h) Terlalu banyak tulisan dan tidak rapi.



Gambar 4.14 Media *Powtoon* Sebelum direvisi Ahli Media

Sesudah direvisi sesuai dengan komentar saran mendapati beberapa perubahan seperti gambar di bawah ini:

a) Perubahan pada logo



**Gambar 4.16 Logo Media *Powtoon* Sesudah direvisi Ahli Media**

b) Pada tulisan salam, berakhir tanda titik (.) dan dibuat dengan menggunakan fon menarik.



**Gambar 4.17 Salam Media *Powtoon* Sesudah direvisi Ahli Media**

c) Memberikan awal kalimat menggunakan huruf kapital.



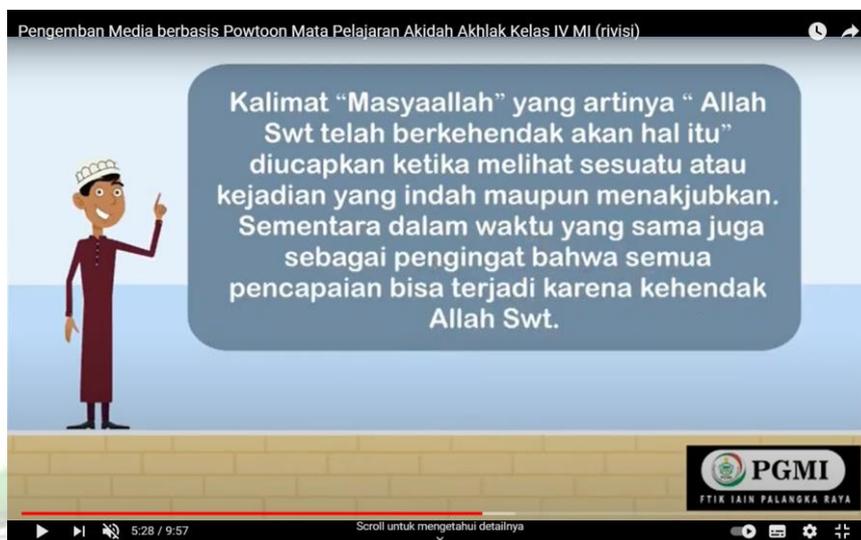
**Gambar 4.18** kalimat Media *Powtoon* Sesudah direvisi Ahli Media

d) Tabel Gunakan fon menarik.



**Gambar 4.19** Peta konsep Media *Powtoon* Sesudah direvisi Ahli Media

- e) Penempatan warna, sehingga ada tulisan di latar 2 warna gelap terang.



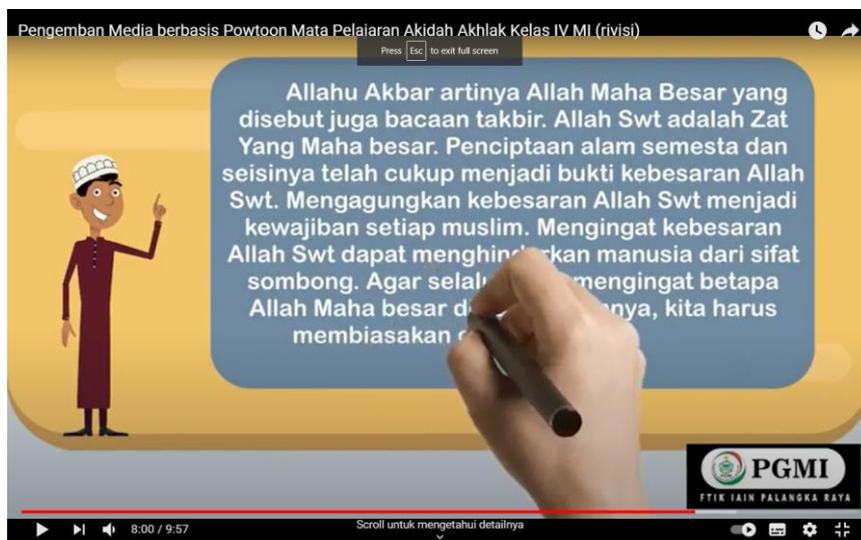
**Gambar 4.20** Warna latar Media *Powtoon* Sesudah direvisi Ahli Media

- f) Tanda titik pada fon arab sudah di sesuaikan dengan komentar dan saran.



**Gambar 4.21** Tanda titik Media *Powtoon* Sesudah direvisi Ahli Media

g) Tulisan dirapikan dengan format rata tengah.



**Gambar 4.22** Format rata tengah Media *Powtoon* Sesudah direvisi Ahli Media

## 2) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi terhadap media pembelajaran *Powtoon* yaitu semester I pelajaran 1 indahnya kalimat *Thayyibah (Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar)* dilaksanakan pada tanggal 28 Juli 2021. Berikut adalah penyajian dan penilaian data angket validasi oleh ahli materi:

**Tabel 4.6** Hasil Validasi Ahli Materi Sebelum direvisi

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban					Skor	Kategori
		SS	S	KS	TS	STS		
1.	Materi yang disampaikan sesuai dengan KI(Kompetensi Inti) KD (Kompetensi Dasar)	√					5	Sangat Setuju

2.	Kesesuaian media berbasis powtoon dengan tujuan pembelajaran Indahya Kalimat <i>Thayyibah</i>	√					5	Sangat Setuju
3.	Media berbasis powtoon mudah digunakan dalam pembelajaran materi Indahya Kalimat <i>Thayyibah</i> ( <i>Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar</i> )		√				4	Setuju
4.	Petunjuk media berbasis powtoon sudah jelas untuk materi Indahya Kalimat <i>Thayyibah</i> ( <i>Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar</i> )		√				4	Setuju
5.	Media berbasis powtoon sudah sesuai dengan kebutuhan siswa terhadap materi <i>Thayyibah</i> ( <i>Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar</i> )		√				4	Setuju
6.	Isi Media berbasis powtoon sudah sesuai dengan materi <i>Thayyibah</i> ( <i>Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar</i> )		√				4	
7.	Media berbasis powtoon mampu menambah pengetahuan siswa.		√				4	Setuju

8.	Media berbasis powtoon jelas untuk pembelajaran <i>Thayyibah (Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar)</i>							4	Setuju
<b>Jumlah Skor</b>								<b>34</b>	
<b>Skor Maksimal</b>								<b>40</b>	

Berdasarkan penilaian kelayakan ahli materi, maka pengembangan pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MIS Nahdlatul ‘Ulama semester I pelajaran 1 indahny kalimat *Thayyibah (Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar)* ini dinyatakan layak diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.

Adapun saran terhadap pengembangan media pembelajaran *Powtoon* yang diberikan oleh ahli materi adalah dalam penulisan ke tiga ayat Al-Quran masih ada kesalahan, di dalam audio pengucapan ayat masih ada yang kurang tepat penyebutanya, dan dalam materi hindari kata-kata yang terlalu tinggi seperti “ekpresi”.

Validasi revisi ahli materi dilaksanakan pada tanggal 6 Agustus 2021. Revisi yang dilakukan menambahkan saran dari ahli materi pada media *Powtoon*. Berikut adalah penyajian dan penilaian data angket validasi revisi oleh ahli materi.

Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Materi Sesudah direvisi

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban					Skor	Kategori
		SS	S	KS	TS	STS		
1.	Materi yang disampaikan sesuai dengan KI(Kompetensi Inti) KD (Kompetensi Dasar)		√				4	Sangat Setuju
2.	Kesesuaian media berbasis powtoon dengan tujuan pembelajaran Indahnya Kalimat <i>Thayyibah</i>	√					5	Sangat Setuju
3.	Media berbasis powtoon mudah digunakan dalam pembelajaran materi Indahnya Kalimat <i>Thayyibah</i> ( <i>Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar</i> )	√					5	Setuju
4.	Petunjuk media berbasis powtoon sudah jelas untuk materi Indahnya Kalimat <i>Thayyibah</i> ( <i>Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar</i> )	√					5	Setuju
5.	Media berbasis powtoon sudah sesuai dengan kebutuhan siswa terhadap materi <i>Thayyibah</i> ( <i>Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar</i> )	√					5	Setuju

6.	Isi Media berbasis powtoon sudah sesuai dengan materi <i>Thayyibah (Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar)</i>	√					5	
7.	Media berbasis powtoon mampu menambah pengetahuan siswa.	√					5	Setuju
8.	Media berbasis powtoon jelas untuk pembelajaran <i>Thayyibah (Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar)</i>	√					5	Setuju
<b>Jumlah Skor</b>							<b>39</b>	
<b>Skor Maksimal</b>							<b>40</b>	

Adapun saran terhadap media *Powtoon* yang diberikan oleh ahli materi adalah ke tiga ayat Al-Quran masih ada kesalasan, di dalam penulisan, audio pengucapan ayat masih ada yang kurang tepat penyebutanya, dan dalam materi hindari kata-kata yang terlalu tinggi seperti “ekpresi” di dalam materi media pembelajaran berbasis *Powtoon*. Kesimpulan berdasarkan revisi sesuai saran dari ahli materi, maka media pembelajaran berbasis *Powtoon* mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MIS Nahdlatul ‘Ulama semester I pelajaran 1 indahny kalimat *Thayyibah (Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar)* dinyatakan layak tanpa ada revisi.

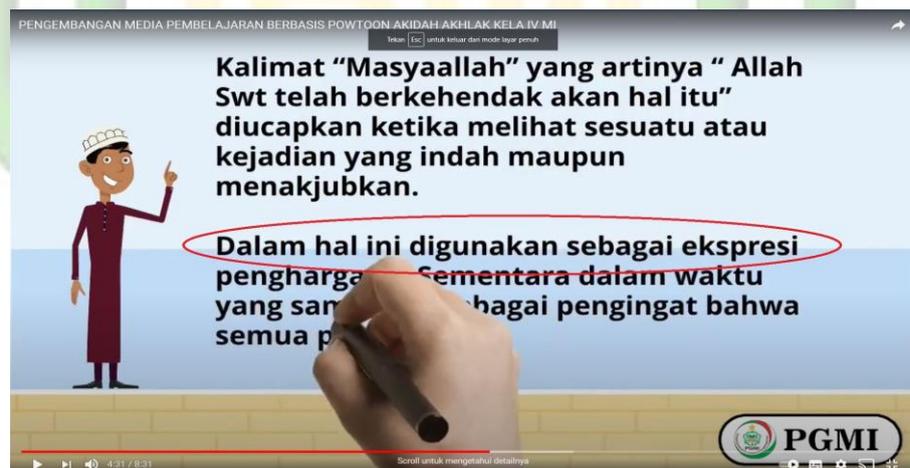
Sebelum direvisi masih ada kekurangan di dalam penulisan ayat pengucapan dan kata kurang tepat dalam media pembelajaran *Powtoon* seperti berikut:

- a) Kelasalahan dalam penulisan ayat Al-Quran.



**Gambar 4.23** Ayat Al Quran Media *Powtoon* Sebelum direvisi Ahli Materi

- b) Hindari kata-kata yang sulit dipahami peserta didik.



**Gambar 4.24** kalimat Media *Powtoon* Sebelum direvisi Ahli Materi

Sesudah direvisi terdapat buku petunjuk menggunakan media diorama.

- a) Memperbaiki dalam penulisan ayat Al-Quran.



**Gambar 4.25 Al Quran Media Powtoon Sesudah direvisi Ahli Materi**

- b) Perbaiki kata-kata yang sulit dipahami peserta didik.



**Gambar 4.26 Media Powtoon Sesudah direvisi Ahli Materi**

## Keterangan:

$X_1$  = Subjek uji coba atas nama Muhammad ahtra ditya kurniyawan

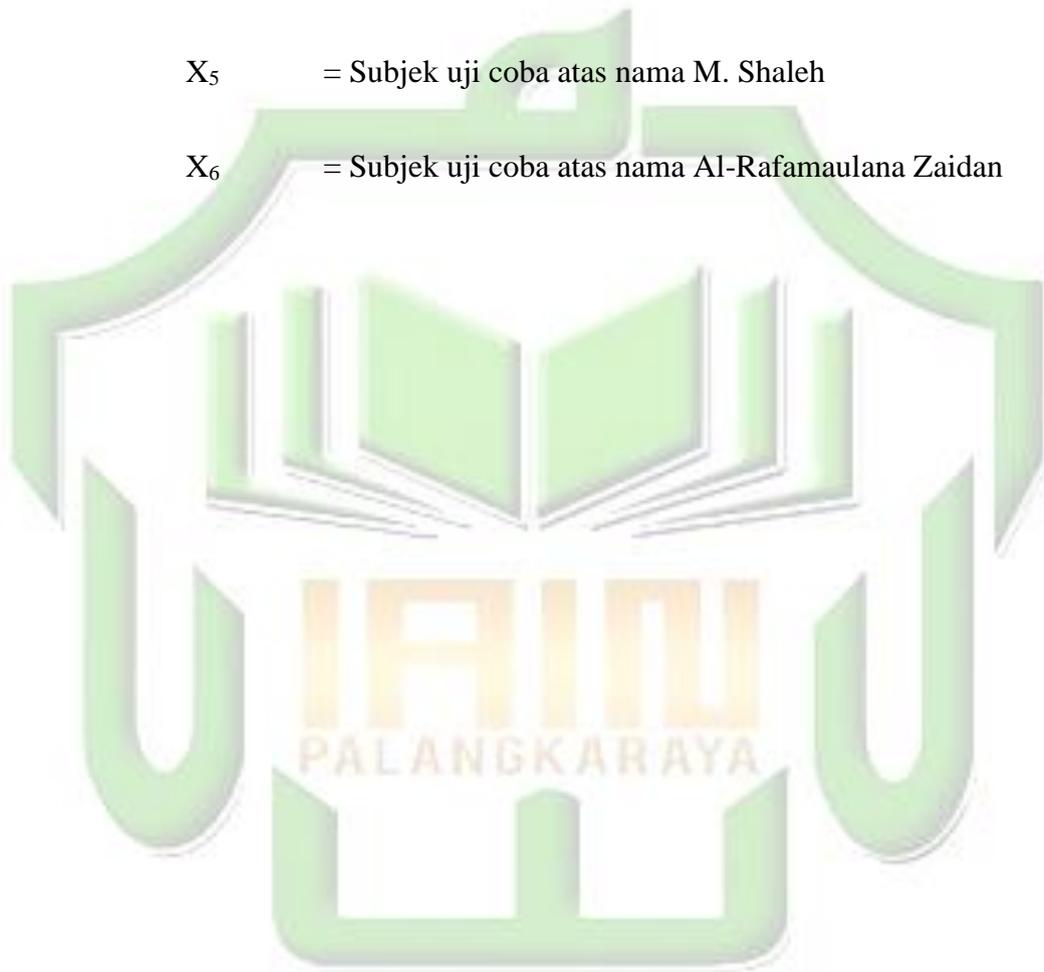
$X_2$  = Subjek uji coba atas nama Salsa Madina

$X_3$  = Subjek uji coba atas nama Meysaroh

$X_4$  = Subjek uji coba atas nama M. Najib Allawi

$X_5$  = Subjek uji coba atas nama M. Shaleh

$X_6$  = Subjek uji coba atas nama Al-Rafamaulana Zaidan



Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Responden						Jumlah Skor	Skor Maksimal	%	Kelayakan
		X <sub>1</sub>	X <sub>2</sub>	X <sub>3</sub>	X <sub>4</sub>	X <sub>5</sub>	X <sub>6</sub>				
1	Tampilan <i>Powtoon</i> menarik	4	4	4	5	4	4	25	30	83,33	Sangat layak
2	<i>Powtoon</i> ini membuat saya senang belajar.	5	4	5	5	5	5	29	30	96,66	Sangat layak
3	<i>Powtoon</i> membuat saya tidak mudah bosan untuk belajar.	5	5	5	5	5	4	29	30	96,66	Sangat layak
4	Tampilan <i>Powtoon</i> menambah pengetahuan saya	4	4	4	4	4	4	24	30	80	Sangat layak
5	Tampilan gambar dan animasi sangat menarik	5	5	5	5	5	5	30	30	100	Sangat layak
6	<i>Powtoon</i> mendukung saya menguasai materi khususnya tentang keberagaman budaya bangsaku.	3	5	5	4	4	5	26	30	86,66	Sangat layak
7	Materi yang disajikan mudah saya pahami	4	4	4	4	4	4	24	30	80	Sangat layak
8	Materi yang disajikan dalam <i>Powtoon</i> mendorong saya untuk berdiskusi bersama teman	5	4	4	5	5	5	28	30	93,33	Sangat layak
9	Materi yang disajikan dapat menambah pengetahuan saya	4	5	5	4	5	5	28	30	93,33	Sangat layak
10	Penggunaan Bahasa dalam <i>Powtoon</i> mudah saya pahami.	5	4	4	5	4	4	26	30	86,66	Sangat layak
11	Ukuran dan jenis huruf mudah untuk dibaca	5	5	5	4	4	5	28	30	93,33	Sangat layak
12	Pemilihan warna sudah sesuai dan menarik	4	4	4	5	5	4	26	30	86,66	Sangat layak
13	Saya merasa tertarik belajar dengan menggunakan <i>Powtoon</i> .	4	4	4	4	4	5	25	30	83,33	Sangat layak

14	Latihan yang terdapat diakhir pembelejaran dapat menguji pemahaman saya terhadap materi.	3	5	5	5	4	4	26	30	86,66	Sangat layak
<b>Skor yang diperoleh</b>		<b>374</b>									
<b>Skor maksimal</b>		<b>420</b>									
<b>Presentase Kelayakan</b>		<b>89,04%</b>									

## 2. Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon*

### Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV MI

Data hasil pengembangan yang telah diperoleh dari para ahli media dan ahli materi selanjutnya dianalisis untuk menentukan kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MI. Analisis kelayakan pengembangan media pembelajaran *Powtoon* diuraikan sebagai berikut.

#### a. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV MI Menurut Ahli Media

Berdasarkan hasil penilaian ahli media sebelum direvisi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MI sebagaimana dicantumkan dalam tabel 4.4 maka dapat dihitung persentase kelayakan pengembangan media *Powtoon* sebagai berikut.

Diketahui:

$$\Sigma \text{ skor total} = 83$$

$$\Sigma \text{ skor tertinggi} = 100$$

Persentase kelayakan :

$$\text{Persentase kelayakan} = \frac{\Sigma \text{ skor total}}{\Sigma \text{ bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase kelayakan} = \frac{83}{100} \times 100 \%$$

$$\text{Persentase kelayakan} = 83\%$$

Hasil perhitungan persentase kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MI di atas adalah 83%. Setelah di konversikan dengan acuan kriteria masuk ke dalam kriteria “Sangat Layak” (Arikunto 2010: 44).

Data hasil validasi ahli media sebelum direvisi terhadap pengembangan pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MI pada tabel 4.4 hasil validasi ahli media sebelum di revisi dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran sesuai dengan materi 80%
2. Ketepatan pemilihan warna *background* 60%
3. Keserasian warna teks dengan *background* 60%
4. Kombinasi warna yang harmonis sesuai dengan karakter dan sasaran pengguna 60%

5. Gambar di mediaterlihat jelas 100%
6. Jenis fon ukuran teks, pada media Mudah dibaca  
100%
7. Ketepatan memilih warna teks 80%
8. Penempatan letak teks dan letak gambar sesuai 100%
9. Ketepatan pemilihan jenis huruf dan ukuran 80%
10. Kesesuaian animasi dengan materi 80%
11. Ketepatan pemilihan animasi 80%
12. Konsistensi animasi 100%
13. Ketepatan animasi pendukung 60%
14. Kejelasan audio dalam penyampaian materi 100%
15. Ketepatan pemilihansoundtrack 100%
16. Tampilan dan tata letak slide video tersusun secara sistematis  
80%
17. Ketepatan waktu durasi video 60%
18. Kemudahan berinteraksi dengan media 100%
19. Praktis dalam penggunaan media 80%
20. Penyajian materi sederhana tidak berlebihan 100%

Skor yang didapatkan adalah 83 dengan skor maksimal 100 maka diperoleh persen validitas sebesar 83%. Berdasarkan data kualitatif mengenai saran yang diberi oleh ahli media pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV yaitu *Powtoon* yang diberikan oleh ahli media adalah Media yang di buat perbaikan pada beberapa hal, mulai

dari jenis, ukuran, penempatan fon, pemilihan beground, dan sebagainya.

Saran dari ahli media dapat di tambahkan untuk, menyempurnakan produk di dalam media pembelajaran berbasis *Powtoon* mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MIS Nahdlatul ‘Ulama semester I pelajaran 1 indahny kalimat *Thayyibah* (*Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar*).

Berdasarkan hasil penilaian ahli media sesudah di revisi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MI sebagaimana dicantumkan dalam tabel 4.5 hasil validasi ahli media sesudah di revisi, maka dapat dihitung persentase kelayakan pengembangan media *Powtoon* sebagai berikut.

Diketahui:

$$\Sigma \text{ skor total} = 96$$

$$\Sigma \text{ skor tertinggi} = 100$$

Persentase kelayakan :

$$\text{Persentase kelayakan} = \frac{\Sigma \text{ skor total}}{\Sigma \text{ bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase kelayakan} = \frac{96}{100} \times 100 \%$$

$$\text{Persentase kelayakan} = 96\%$$

Hasil perhitungan persentase kelayakan media pembelajaran berbasis *Powtoon* mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV di atas masuk ke dalam kriteria “Sangat Layak” mendapatkan nilai 96%.

Setelah di konversikan dengan acuan kriteria (Arikunto 2010: 44). Sehingga pada tahap sesudah di revisi tidak perlu adanya revisi lagi sesuai dengan kesimpulan dari validator ahli media.

Paparan data hasil validasi ahli media sesudah direvisi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV pada tabel 4.5 hasil validasi ahli media sesudah di revisi dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran sesuai dengan materi 100%
2. Ketepatan pemilihan warna *background* 100%
3. Keserasian warna teks dengan *background* 100%
4. Kombinasi warna yang harmonis sesuai dengan karakter dan sasaran pengguna 100%
5. Gambar di media terlihat jelas 100%
6. Jenis fon ukuran teks, pada media Mudah dibaca 100%
7. Ketepatan memilih warna teks 100%
8. Penempatan letak teks dan letak gambar sesuai 100%
9. Ketepatan pemilihan jenis huruf dan ukuran 100%
10. Kesesuaian animasi dengan materi 100%
11. Ketepatan pemilihan animasi 80%
12. Konsistensi animasi 80%
13. Ketepatan animasi pendukung 100%
14. Kejelasan audio dalam penyampaian materi 100%
15. Ketepatan pemilihan soundtrack 100%

16. Tampilan dan tata letak slide video tersusun secara sistematis 80%
17. Ketepatan waktu durasi video 80%
18. Kemudahan berinteraksi dengan media 100%
19. Praktis dalam penggunaan media 100%
20. Penyajian materi sederhana tidak berlebihan 100%

Berdasarkan analisis data pada tabel 4.5 hasil validasi ahli media sesudah di revisi diketahui bahwa pengembangan media *Powtoon* yang dikembangkan secara umum sudah sangat layak dari segi ahli media. Hal ini ditunjukkan dari persentase yang diperoleh dari data penelitian. Skor yang didapatkan adalah 96 dengan skor maksimal 100 maka diperoleh persen validitas sebesar 96% ke dalam kriteria “Sangat Layak”.

Berdasarkan data kualitatif mengenai komentar yang diberi oleh ahli media setelah di revisi pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MIS Nahdlatul ‘Ulama yaitu penyajian media *Powtoon* yang telah dibuat menurut saya sudah mampu menjadi perantara dalam menyampaikan pesan atau materi pelajaran dan kesimpulan berdasarkan revisi serta saran dari ahli media, maka pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MIS Nahdlatul ‘Ulama semester I pelajaran 1 indahny kalimat *Thayyibah* (*Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar*) dinyatakan layak

tanpa ada revisi.

b. Kelayakan media pembelajaran berbasis *Powtoon* mata pelajaran

Akidah Akhlak kelas IV MI Menurut Ahli Materi

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi sebelum di revisi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MIS Nahdlatul ‘Ulama sebagaimana dicantumkan dalam tabel 4.6 hasil validasi ahli materi sebelum di revisi, maka dapat dihitung persentase kelayakan pengembangan media *diorama* sebagai berikut.

Diketahui :

$$\Sigma \text{ skor total} = 34$$

$$\Sigma \text{ skor tertinggi} = 40$$

Persentase kelayakan :

$$\text{Persentase kelayakan} = \frac{\Sigma \text{ skor total}}{\Sigma \text{ bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase kelayakan} = \frac{34}{40} \times 100$$

$$\text{Persentase kelayakan} = 85\%$$

Hasil perhitungan persentase kelayakan media pembelajaran berbasis *Powtoon* mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MI di atas masuk ke dalam kriteria “Sangat Layak” dengan nilai 85 %. Setelah di konversikan dengan acuan kriteria (arikunto 2010: 44).

Paparan data hasil validitas ahli materi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* mata

pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MIS Nahdlatul ‘Ulama pada tabel 4.6 hasil validasi ahli materi sebelum di revisi dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Materi yang disampaikan sesuai dengan KI (Kompetensi Inti) KD (Kompetensi Dasar) 100%
2. Kesesuaian media berbasis *Powtoon* dengan tujuan pembelajaran Indahnya Kalimat *Thayyibah* 100%
3. Media berbasis *Powtoon* mudah digunakan dalam pembelajaran materi Indahnya Kalimat *Thayyibah* (*Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar*) 80%
4. Petunjuk media berbasis *Powtoon* sudah jelas untuk materi Indahnya Kalimat *Thayyibah* (*Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar*) 80%
5. Media berbasis *Powtoon* sudah sesuai dengan kebutuhan siswa terhadap materi *Thayyibah* (*Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar*) 80%
6. Isi Media berbasis *Powtoon* sudah sesuai dengan materi *Thayyibah* (*Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar*) 80%
7. Media berbasis *Powtoon* mampu menambah pengetahuan siswa 80%
8. Media berbasis *Powtoon* jelas untuk pembelajaran *Thayyibah* (*Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar*) 80%

Skor yang didapatkan adalah 34 dengan skor maksimal 40

maka diperoleh persen validitas sebesar 85% ke dalam kriteria “Sangat Layak”. Berdasarkan data kualitatif mengenai saran yang diberi oleh ahli materi pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MIS Nahdlatul ‘Ulama yaitu perbaiki dalam penulisan ayat Al Quran, audio pembacaan ayat, dalam gambar yang menjelaskan kalimat *Subhanallah* kurang tepat dalam media pembelajaran *Powtoon*.

Data hasil validasi ahli materi sesudah direvisi terhadap media pembelajaran berbasis *Powtoon* mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MIS Nahdlatul ‘Ulama semester I pelajaran 1 indahny kalimat *Thayyibah* (*Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar*) pada tabel 4.6 hasil validasi ahli materi sesudah di revisi dapat dideskripsikan sebagai berikut.

Diketahui :

$$\Sigma \text{ skor total} = 39$$

$$\Sigma \text{ skor tertinggi} = 40$$

Persentase kelayakan :

$$\text{Persentase kelayakan} = \frac{\Sigma \text{ skor total}}{\Sigma \text{ bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase kelayakan} = \frac{39}{40} \times 100$$

$$\text{Persentase kelayakan} = 97,5\%$$

Hasil perhitungan persentase kelayakan media pembelajaran berbasis *Powtoon* mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MIS Nahdlatul ‘Ulama di atas masuk ke dalam kriteria “Layak” dengan

nilai 97,5 %. Setelah di konversikan dengan acuan kriteria (arikunto 2010: 44).

Paparan data hasil validitas ahli materi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MIS Nahdlatul ‘Ulama pada tabel 4.7 hasil validasi ahli materi sebelum di revisi dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Materi yang disampaikan sesuai dengan KI (Kompetensi Inti) KD (Kompetensi Dasar) 80%
2. Kesesuaian media berbasis *Powtoon* dengan tujuan pembelajaran Indahnya Kalimat *Thayyibah* 100%
3. Media berbasis *powtoon* mudah digunakan dalam pembelajaran materi Indahnya Kalimat *Thayyibah* (*Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar*) 100%
4. Petunjuk media berbasis *Powtoon* sudah jelas untuk materi Indahnya Kalimat *Thayyibah* (*Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar*) 100%
5. Media berbasis *Powtoon* sudah sesuai dengan kebutuhan siswa terhadap materi *Thayyibah* (*Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar*) 100%
6. Isi Media berbasis *Powtoon* sudah sesuai dengan materi *Thayyibah* (*Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar*) 100%
7. Media berbasis *Powtoon* mampu menambah pengetahuan siswa 100%

8. Media berbasis *Powtoon* jelas untuk pembelajaran *Thayyibah* (*Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar*) 100%

Berdasarkan analisis data pada tabel 4.7 hasil validasi ahli materi sesudah di revisi diketahui bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MIS Nahdlatul ‘Ulama yang dikembangkan secara umum sudah layak dari segi ahli materi. Hal ini ditunjukkan dari persentase yang diperoleh dari data penelitian. Skor yang didapatkan adalah 39 dengan skor maksimal 40 maka diperoleh persen validitas sebesar 97,5% ke dalam kriteria “Sangat Layak”.

Berdasarkan data kualitatif mengenai komentar yang diberi oleh ahli materi setelah direvisi pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MIS Nahdlatul ‘Ulama. Media pembelajaran baik digunakan untuk kegiatan dalam pembelajaran, maka pengembangan media pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MIS Nahdlatul ‘Ulama semester I pelajaran 1 indahnya kalimat *thayyibah* (*Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar*) dinyatakan layak tanpa ada revisi.

- c. Kelayakan media pembelajaran berbasis *Powtoon* mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MIS Nahdlatul ‘Ulama Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil pada media pembelajaran berbasis *Powtoon* mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MIS Nahdlatul ‘Ulama, sebagaimana dicantumkan pada tabel 4.8, maka dapat dihitung persentase kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MI sebagai berikut.

Diketahui:

$$\Sigma \text{ skor yang diperoleh} = 374$$

$$\Sigma \text{ skor maksimal} = 420$$

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\Sigma \text{ skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{ skor maksimal}} \times 100$$

$$\begin{aligned} \text{Persentase kelayakan (\%)} &= \frac{374}{420} \times 100 \\ &= 89,04\% \end{aligned}$$

Hasil dari perhitungan persentase kelayakan media *Powtoon* materi indahny kebersamaan dengan menggunakan *Powtoon* kelas IV, diperoleh dengan hasil 81,66 % berada pada kategori “Sangat Layak”.

## B. Pembahasan

Prinsip belajar ada tiga yaitu adanya perubahan perilaku dari peserta didik, terjadi proses pembelajaran dan suatu pengalaman untuk peserta didik (Fadhli, 2015: 27). Diperlukan sebuah media pembelajaran yang tepat untuk menunjang proses pembelajaran terlebih masa pandemi Covid-19, salah satunya adalah media *Powtoon*. *Powtoon* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis audio visual. Teknologi audio visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik (Suryani dkk, 2020: 53).

*Powtoon* yang hasilnya berupa video, yang merupakan sebuah rekaman gambar hidup atau tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara menurut sadiman media video merupakan media gabungan antara audio visual yang memperlihatkan gerak yang bersifat fakta ataupun fiktif bisa bersifat informasi (Arif, 2019: 3030). Media pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangannya masing-masing, seperti halnya dengan media video. Kelebihan *Powtoon* yaitu melatih mengembangkan daya imajinasi abstrak, membuat peserta didik terlibat aktif, menambah motivasi belajar, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Sedangkan kekurangan *Powtoon* yaitu membuat membutuhkan pembiayaan tidak sedikit, video yang tersedia tidak sesuai dengan kebutuhan, *Powtoon* membutuhkan alat proyeksi untuk menampilkannya.

Penelitian merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sistematis untuk memberikan jawaban terhadap permasalahan yang ada. Ada banyak sekali metode penelitian saat ini salah satunya yaitu penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan diartikan sebagai kajian yang dilakukan secara sistematis untuk merancang, membuat dan mengevaluasi sebuah produk, tujuan dari penelitian pengembangan menghasilkan produk (Rayanto, 2020: 19).

Pada pengembangan pembelajaran penelitian ini menggunakan model ADDI yang dilakukan 4 tahap yaitu analisis, design, pengembangan implementasi. Menurut Januszewski dan Molenda (2008) model ADDI merupakan komponen utama dari pendekatan sistem untuk pengembangan pembelajaran, dan prosedur pengembangan dalam pembelajaran (Suryani dkk, 2020: 125).

Pada tahap analisis dilakukan analisis kebutuhan seperti media dan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran masa pandemi Covid-19, selama masa pandemi guru biasanya memberikan tugas dan sesekali mengadakan Zoom dengan peserta didik, untuk itu dengan menggunakan media berupa video pembelajaran dapat membantu peserta didik selama pembelajaran dari rumah, daring dan sebagai salah satu sumber belajar yang dapat digunakan.

Karakteristik peserta didik akan berpengaruh dalam pemilihan strategi pengelolaan, yang berkaitan dengan bagaimana menata pembelajaran. Kebergaman karakter peserta didik menuntut guru untuk kreatif memilih

media dan strategi dalam pembelajaran pada masa pandemi ini (Sumarsono dkk, 2020: 6).

Peserta didik dalam penelitian berusia dari 10-12 tahun yang merupakan generasi milenial. generasi milenial sering disebut generasi Z dengan ciri suka dengan kebebasan, senang melakukan personalisasi, mengandalkan kecepatan informasi yang instan, aktif berkolaborasi dan *hyper teknologi* (Lalo, 2018: 72). Berdasarkan pada analisis yang telah dilakukan peneliti bahwa peserta didik lebih sering menggunakan atau bermain *handphone* pada generasi sekarang terlebih pada pembelajaran daring atau seperti sekarang ini. Ketertarikan peserta didik kepada *handphone* lebih banyak dari pada untuk membaca buku, bahkan untuk mengerjakan tugas yang sebenarnya materi-materi ada di dalam buku mereka lebih dominan menggunakan *handphone* karena lebih cepat. Dilakukan juga analisis isi yaitu melakukan kajian yang berkaitan dengan kompetensi isi, kompetensi dasar, indikator dan materi.

Pada tahap desain, produk didesain sesuai dengan hasil analisis. Desain pengembangan media *Powtoon* telah dirancang oleh peneliti sendiri, dengan langkah-langkah pengembangan media *Powtoon* untuk mempersiapkan desain awal dengan membuat *storyboard* dan *flowchart* sebagai alur dari media *Powtoon*. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Hamid, 2020: 57) yang mengatakan bahwa tahapan dalam mendesain media pembelajaran terbagi dalam tiga tahap yaitu tahap praproduksi meliputi persiapan produksi media. Tahap selanjutnya adalah tahap produksi media

dengan membuat *storyboard*, dan tahap terakhir pascaproduksi mencakup editing (Hamid, 2020: 57).

Pada tahap pengembangan yaitu proses pembuatan media *Powtoon* pembelajaran dilakukan sesuai dengan yang sudah dipersiapkan dan dianalisis sebelumnya. Media *Powtoon* yang hasilnya video merupakan media yang paling bermakna dibanding media lain seperti grafik, audio dan sebagainya (Fadhli, 2016: 26). Adapun langkah-langkah pembuatan pengembangan media pembelajaran *Powtoon*, pada tahap ini mulai dilakukan produksi dengan berpedoman pada skenario media video pembelajaran yang sudah jadi. Pembuatan dimulai dengan memilih karakter animasi kartun sesuai dengan karakter tokoh pada cerita yang ada pada bagian kiri template *Powtoon*. Properti dan setting *background* di sesuaikan dengan materi pembelajaran.

*Flowchart* berisi pokok-pokok isi multimedia yang akan dikembangkan mulai dari pembuka (*start*), isi, hingga keluar program (*exit/quit*). Tahap kedua yaitu membuat *storyboard*. *Storyboard* merupakan desain isi multimedia secara detail diantaranya desain tampilan awal, menu utama, petunjuk, kompetensi, pengetahuan awal, materi, evaluasi, dan profil. Tahap ketiga yaitu pengumpulan dan penyusunan materi/bahan (Septian, 2017: 50). Setelah tokoh, properti, dan *background* selesai dipilih, langkah selanjutnya adalah menganimasikan gambar sesuai dengan skenario dan materi pembelajaran. Pengumpulan gambar, ilustrasi dan musik setelah proses perekaman video selanjutnya mencari gambar-gambar, ilustrasi dan

*backsound* yang mendukung untuk video pembelajaran. Penyusunan bentuk awal video pembelajaran telah disesuaikan dengan format. Draft awal produk divalidasi oleh ahli. Menu utama media Draft awal video selanjutnya dilakukan proses validasi oleh 2 orang ahli, terdiri dua orang ahli (dosen) Hal ini sesuai pendapat (Uswatun, Din Azwar dkk, 2016: 81).

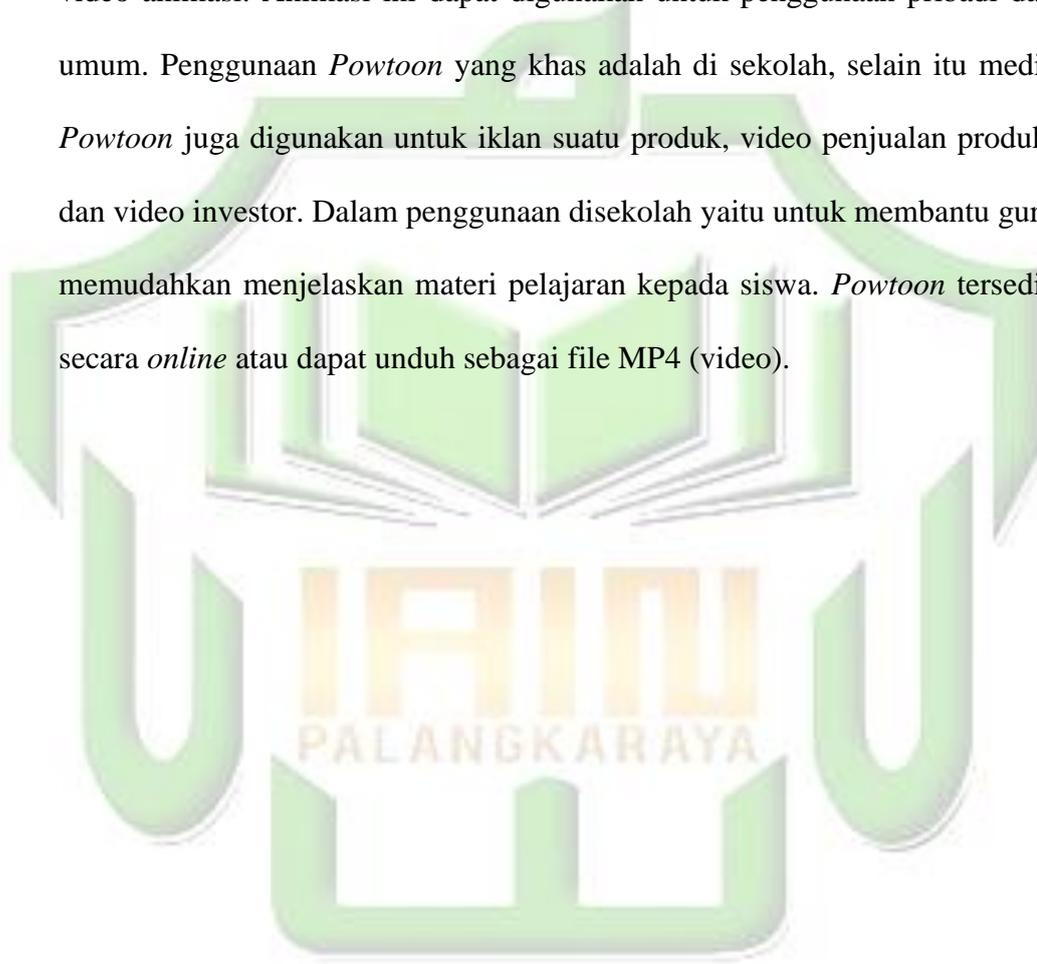
Terakhir proses *editing* proses ini dilakukan setelah semua proses di atas telah dilaksanakan. Potongan-potongan *Powtoon* animasi yang telah jadi lalu digabungkan dan dikombinasikan dengan materi dan *backsound* yang menarik. Pada tahap ini pula dilakukan editing dan koreksi terhadap *Powtoon* animasi agar menjadi video animasi pembelajaran yang utuh dan sesuai dengan materi pembelajaran sesuai yang telah tersusun di *storyboard* dan *flowchart*.

Tahap Implementasi, bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kelayakan media pembelajaran *Powtoon* dapat digunakan. Hasil validasi media pembelajaran *Powtoon* oleh ahli media, dengan jumlah skor 96 dan skor maksimal 100 dengan persentase kelayakan 96%, dan masuk pada kategori “Sangat Layak”.

Sedangkan validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui sedalam mana pembahasan materi yang dimuat dalam media pembelajaran *Powtoon* tersebut. Hasil validasi materi dalam media pembelajaran *Powtoon* oleh ahli materi yaitu memperoleh skor 39 dan skor maksimal 40 dengan persentase kelayakan 97,5%, dan masuk pada kategori “Sangat Layak”, dan hasil uji coba kelompok skala kecil di MIS Nahdlatul ‘Ulama Palangka Raya diperoleh

89,04% termasuk kategori “Sangat Layak”.

Media pembelajaran *Powtoon* dapat dikatakan layak digunakan, karena telah memenuhi kriteria pengembangan yaitu kelayakan media secara praktis, (Mais, 2018: 19-20). *Powtoon software online* yang inovatif dan sederhana yang dapat membuat animasi yang menarik dengan menggunakan video animasi. Animasi ini dapat digunakan untuk penggunaan pribadi dan umum. Penggunaan *Powtoon* yang khas adalah di sekolah, selain itu media *Powtoon* juga digunakan untuk iklan suatu produk, video penjualan produk, dan video investor. Dalam penggunaan disekolah yaitu untuk membantu guru memudahkan menjelaskan materi pelajaran kepada siswa. *Powtoon* tersedia secara *online* atau dapat unduh sebagai file MP4 (video).



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MI semester I pelajaran 1 indahnya kalimat *Thayyibah* (*Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar*), yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MI semester I pelajaran 1 indahnya kalimat *Thayyibah* (*Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar*) telah melalui 4 tahapan tersebut, yaitu: a) *Analysis* (analisis), analisis karakteristik siswa, analisis materi, dan analisis kebutuhan. b) *Design* (perancangan), mendesain gambar *Powtoon* membuat *storyboard*. c) *Development* (pengembangan), membuat serta mengedit media pembelajaran berbasis *Powtoon*. d) *Implementation* (Implementasi) meliputi validasi ahli media, validasi ahli materi, dan uji coba kelompok skala kecil.
2. Kelayakan atas pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV MI semester I pelajaran 1 indahnya kalimat *Thayyibah* (*Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar*), yaitu hasil penilaian ahli media adalah 96% sehingga dapat disimpulkan bahwa kualitas kelayakan pengembangan media *Powtoon* masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil penilaian dari ahli materi terhadap media *Powtoon* adalah

97,5% sehingga dapat disimpulkan bahwa kualitas kelayakan pengembangan media *Powtoon* masuk dalam kategori “Sangat Layak” Kemudian, uji coba kelompok skala kecil dengan hasil penilaian adalah 89,04% dapat disimpulkan masuk dalam kategori “Sangat Layak”.

## B. Saran

Saran-saran yang diajukan mencakup saran yang diperlukan dalam rangka perbaikan produk media pembelajaran berbasis *Powtoon*, serta keperluan pengembangan produk media lebih lanjut. Saran yang dapat direkomendasikan yaitu sebagai berikut.

1. Media *Powtoon* dapat digunakan saat pembelajaran berlangsung, baik pembelajaran *online* maupun *offline*. Media *Powtoon* diperuntukan bagi siswa kelas IV MI semester I pelajaran 1 indahny kalimat *Thayyibah* (*Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar*). Diharapkan siswa dapat termotivasi untuk lebih bersemangat dalam belajar. Media tersebut dapat direalisasikan dan dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari.
2. Cakupan materi pada media pembelajaran berbasis *Powtoon* dapat dikembangkan dan diperluas lagi, asalkan sesuai dengan karakteristik materi yang sama, sehingga tidak terbatas pada materi kalimat *Thayyibah* (*Subhanallah, Masya Allah, dan Allahu Akbar*).
3. Sasaran pengguna media *Powtoon* dapat dikembangkan, sesuai dengan karakteristik media *Powtoon*, sehingga tidak terpaku pada kelas IV MI saja yang dapat menggunakan media tersebut.

4. Penulis berharap dari penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* ini, ada tindakan lebih lanjut. Yang mana nantinya diteruskan uji coba yang lebih luas dari penelitian yang selanjutnya, seperti diterapkannya media tersebut ke uji coba lapangan, supaya mengukur dan diketahui kelayakan produk penelitian pengembangan pembelajaran berbasis *Powtoon*.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arif, Muhammad Faisal,. dkk. 2019. *Pengembangan video pembelajaran IPA materi Gaya untuk siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 2(4).
- Arsanti, Meilan. "Pengembangan media mata kuliah penulisan kreatif bermuatan nilai-nilai pendidikan karakter religius bagi mahasiswa prodi PBSI, FKIP, UNISSULA." *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra* 1.2 (2018): 69-88.
- Afifuddin. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia
- \_\_\_\_\_. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2016. *Metode Penelitian & Pengembangan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Alfianika Ninit. 2012. *Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*.
- Al Qur'an, Al Qur'an dan Terjemahannya, Jakarta, Yayasan Penyelenggara Penterjemah dan Penafsiran Al Qur'an, Departemen Agama RI, 2005
- Anas, Sudijono. 2005. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Belawati, Tian. 2003. *Pengembangan Media*. Jakarta: DIV MI apress.
- Deliviana, Evi. "Aplikasi powtoon sebagai media pembelajaran: manfaat dan problematikanya." (2017): 1-6.
- Fadhli, Muhibuddin. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasisi Video Kelas IV Sekolah Dasar*, Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran, 3(1).
- Fatimatuzahroh, Fitri, Lilis Nurteti, and S. Koswara. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Melalui Metode Lectures Vary." *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*,[SL] 7.1 (2019): 35-50.
- Haryati Sri. 2012. *R&D Sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan*, Vol. 37 No 1, 15 September 2012,
- Hamid. Hamdani. 2013. *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia
- Hamid dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.

- Hari Rayanto, Yudi., Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek, Pasuruan: Lembaga Academic & Reseach Institute.*
- Hikmawati. Fenti.2017. *Metodologi Penelitian.* Depok: PT Raja Grafindo Persada
- Kurinasari, Dwi Astuti Dian dkk. *Pengembangan Buku Suplemen IPA Terpadu dengan Tema Pendengaran Kelas VIII.* Unnes Science Education Journal, (Online), 3(2): 462-467,
- Kurniawati, F. E. (2015) 'Pengembangan Media Aqidah Ahklak di Madrasah Ibtidaiyah', *JURNAL PENELITIAN*, 9 (2), p. 367. doi: 10. 21043/jupe. v9i2.1326.
- Kusmana, Suherli. 2009. *Mengenal Jenis Buku Nonteks.* (online)
- Lalo, Kalfaris. 2018. *Menciptakan Generasi Milenial Berkarakter dengan Pendidikan Karakter guna Menyongkong Era Globalisasi, Jurnal Ilmu Kepolisian, 12(2).*
- Mais, A. 2018. *Media Pembelajaran Anak Bekebutuhan Khusus.* (Jember: CV Pustaka Abadi.
- Muri, Y. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan.* Jakarta: Kencana.
- Pebriana dkk. 2017. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar.* Malang: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UnI V MI ersitas Muhammadiyah Malang.
- Peraturan Pemerintah No.57 Tahun 2014 Tentang Kurikulum SD Lampiran I. Persada
- Pribadi. Benny A. 2014. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan berbasis kompetensi Implementasi Model ADDIE.* Jakarta: Kharisma Putra Utama
- Prastowo, A. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Media Inovatif.* Jogjakarta: DIV MI A Press.
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu.* Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Rodhatul, jannah. (2016). *Development of video media To internalize religious and moral value By using local wisdom approach in kindergarten.*
- Rizal, S. U., Uswatun, D. A., Sutisnawati, A., & Aditia, R. (2020). *Pengembangan Computer Assisted Instructional Integrated Science Materi "Hujan" di Sekolah Dasar. Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)*, 3(1), 43–52. <https://doi.org/10.23971/mdr.v3i1.2141>
- Saputro Budiyo. 2017. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development.* Yogyakarta: Aswaja Pressindo

- Suryani, Nunuk., dkk. 2020. *Media Pembelajaran Novatif dan Pengembangan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sumarsono, Puji., dkk. 2020. *Belajar dan Pembelajaran di Era Milenial*, Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Sholehah, Lutfi Alimatus. 2017. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar*. Malang : Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UnIV MI ersitas Muhammadiyah Malang
- Suryawati, D. P. (2016) '*Implementasi Pembelajaran Akidah Akhlak Terhadap Pembentukan Karakter Siswa di MTs Negeri Semanu Gunungkidul*', 1, p. 14.
- Sitepu, B.P. 2012. *Penulisan Buku Teks Pelajaran*. Bandung: PT Remaja Posdakarya.
- Syabrina, M., & Sulistyowati, S. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Macromedia Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*. 7 (1).
- Sudaryono. 2017. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Syahroni. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer dalam Pembelajaran Matematika Materi Bilangan*
- Septian, D., Cari, & Sarwanto. (2017). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Learning Cycle Pada Materi Alat Optik Menggunakan Flash dalam Pembelajaran IPA SMP Kelas VIII*. INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA, 6(1), 45–60. <https://jurnal.uns.ac.id/inkuiri/article/view/17264>
- Tania, Lisa. "*Pengembangan media e-modul sebagai pendukung pembelajaran kurikulum 2013 pada materi ayat jurnal penyesuaian perusahaan jasa siswa kelas X akuntansi SMK Negeri 1 Surabaya*." *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)* 5.2 (2017).
- Uswatun, Din Azwar, et al. "*IMPLEMENTASI COMPUTER ASSISTED INSTRUCTIONAL MODEL GAMES PADA INTEGRATED SCIENCE DI SD*." *Ummi* 10.3 (2016): 77-83.
- Widiastuti. Enik. 2017. *Pengembangan Crossword Puzzel Accounting (CPA) Berbasis Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi*, XV(1): 45. Yogyakarta: Deepublis

Yaumi. Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Jakarta:  
Prenadamedia Group.

