AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 21 No.1, 2023 hlm.23-34
ISSN 2685-6581 (Online) ISSN 1693-7449 (Cetak)
DOI: 10.35905/alishlah.v21i1.5583
Beranda: https://ejurnal.iainpare.ac.id/index.php/alislah

Pengembangan Media Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Berbasis *Powtoon* Materi Kejujuran Kelas 2 SD

Rida'ul Maghfiroh[1], Aditya Dwi Saputro[2], Adhi Setiyawan[3], Asniyah Nailasariy
[1]Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia, 20104010002@student.uin-suka.ac.id
[2]Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia, 20104010088@student.uin-suka.ac.id
[3] Dosen Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia, adhi.setiyawan@uin-suka.ac.id
[4] Dosen Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia asniyah.nailasariy@uin-suka.ac.id

ABSTRACT

The challenges of learning PAI and Characteristics in children are increasingly complex because there are more and more factors influencing children's behavior, such as the influence of technology and social media. This requires more creative and innovative solutions in providing PAI and Moral Education subject matter to children, one of which is presenting interactive learning media. Powtoon is a popular cartoon video program that can be used in educational settings as a learning medium for students. The purpose of this research is to develop Powtoon-based learning media that can help increase the effectiveness of PAI and Moral Education learning in children. This type of research is research and development (R&D) where each process or method used is tested and revised in its development to produce a valid learning media product. The results of this research produce a product in the form of learning media on PAI and children's morals based on the Powtoon platform which is highly developed and applicable. The results of the evaluation given by the validator show whether the learning media is feasible or not.
Keywords: ***Learning Media, Powtoon, PAI and Child Ethics***

ABSTRAK

Tantangan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada anak semakin kompleks karena semakin banyak faktor yang mempengaruhi perilaku anak, seperti pengaruh teknologi dan media sosial. Hal ini memerlukan solusi yang lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan materi pelajaran PAI dan Budi Pekerti kepada anak, salah satunya adalah menghadirkan media pembelajaran yang interaktif. *Powtoon* adalah satu program video kartun populer yang dapat digunakan di ruang pendidikan sebagai salah satu media pembelajaran bagi siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Powtoon* yang dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada anak. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dimana setiap proses atau metode yang digunakan diuji dan direvisi dalam pengembanganya hingga menghasilkan suatu produk media pemblajaran yang valid. Hasil dari penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran pada PAI dan Budi Pekerti anak-anak berdasarkan platform Powtoon yang sangat berkembang dan dapat diterapkan. Hasil evaluasi yang diberikan oleh validator menunjukkan layak atau tidaknya media pembelajaran tersebut.
Kata Kunci : ***Media Pembelajaran, Powtoon, PAI dan Budi Pekerti Anak***

DOI	**:**	**10.35905/alishlah.v21i1.5583**
Submit	:	**7 Juni 2023**
Diterima	:	**29 Juni 2023**
Terbit	:	**30 Juni 2023**
Copyright Notice	:	Authors retain copyright and grant the journal right of first publication with the work simultaneously licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License that allows others to share the work with an acknowledgement of the work's authorship and initial publication in this journal.
All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial ShareAlike 4.0 International LicenseLicensed under a ***Creative Commons Attribution 4.0 International License.***

1. Pendahuluan

Perkembangan pesat dunia telah menghasilkan berbagai variasi aplikasi yang terhubung ke interner, berkat teknologi modern. Kemajuan zaman ini mendorong guru untuk memiliki akses terhadap teknologi tersebut guna memfasilitasi keberhasilan kegiatan pembelajaran di kelas. Dalam hal ini, pendidikan tidak dapat lagi dilaksanakan tanpa mengikuti perkembangan teknologi (Deliviana, 2017). Perkembangan pesat dunia dan beragamnya aplikasi yang terhubung ke internet, berkat teknologi modern, telah mengubah lanskap pendidikan secara signifikan. Dalam konteks ini, tujuan pendidikan menjadi semakin penting untuk memastikan bahwa siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang relevan dengan perkembangan zaman. Tujuan pendidikan adalah mewujudkan dan mengembangkan potensi peserta didik secara aktif dalam berbagai aspek, seperti kekuatan agama dan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, moral, serta keterampilan yang dibutuhkan baik oleh dirinya maupun masyarakat. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai upaya sadar dan terencana dalam mencipatakan lingkungan belajar yang produktif. Salah satu prinsip dasar pendidikan adalah mengajarkan budaya dan moral kepada generasi mendatang (Zulherman dkk., 2021).

Mata pelejaran PAI dan Budi Pekerti memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan kepribadian anak yang baik. Nilai-nilai moral yang ditanamkan pada peserta didik mampu membantu dalam pengambilan keputusan yang benar, mengembangkan empati, serta meningkatkan rasa tanggung jawab dan kepedulian terhadap lingkungan sekitarnya (Abdillah, 2020). Namun, tantangan dalam memberikan materi pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada anak semakin kompleks karena semakin banyak faktor yang mempengaruhi perilaku anak, seperti pengaruh teknologi dan media sosial. Hal ini memerlukan pendekatan yang lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan materi pelajaran PAI dan Budi Pekerti kepada anak.

Kebutuhan akan Budi Pekerti, pendidikan karakter, atau pendidikan budi pekerti yang dihidupkan kembali saat ini sedang dikaji dalam sistem pendidikan di seluruh dunia. Negara-negara maju serta rakyat dan masyarakat Indonesia juga ikut terpengaruh oleh hal ini. Orang-orang juga mulai merasakan perlunya kebangkitan dalam Budi Pekerti, yang akhir-akhir ini mulai diabaikan, bahkan di negara-negara industri di mana mata rantai moral mulai mengalaimi kemunduran (Sinulingga, 2016).

Berdasarkan prespektif psikologi perkembangan, terlihat bahwa masyarakat semakin menua, individu semakin cerdas, pengetahuan semakian matang, dan teknologi semakin maju. Namun, apakah kehidupan kita menjadi lebih baik, lebih menyenangkan, lebih sejahtera secara fisik maupun mental dibalik semua itu ? Kemungkinan besar tidak, sebenarnya perubahan yang terjadi tampak berjalan terlalu jauh, kehidupan kita terasa seperti bergerak mundur dan maju secara bersamaan, korupsi semakin parah, dan masalah-masalah multifest sepertinya tidak pernah berakhir (Nawawi, 2011).

Sekian banyak masalah yang terjadi dari mulai korupsi, nepotisme, penipuan dan penggelapan uang yang terjadi pada saat ini tidak terlepas dari sebuah kesalahan kecil yaitu bermula dari ketidak jujuran dan juga kebohongan yang dilakukan terus menurus oleh berbagai oknum yang menginginkan kekayaan hidup di dunia ini. Hal tersebut jelas salah dan bermula dari sikap tidak jujur maka dari itu sebagai seorang guru perlu dan penting untuk menanamkan nilai jujur sejak dini. Hal tersebut sangat penting karena jika sejak awal mereka sudah melakukan kecurangan untuk mencapai sebuah pujian dari orang lain maka ketika dewasa nantinya dia tidak akan segan lagi untuk berbuata curang dan menghalalkan segala cara untuk menang dari orang lain, maka akan timbulah koruptor baru dan para kriminal lainnya. Oleh karena itu, sebagai seorang guru, penting dan perlu untuk menamakan nilai-nilai moral sejak dini. Hal ini penting, karena jika sejak awal mereka terlibat dalam tindakan curang untuk memperoleh sesuatu, maka nantinya akan muncul banyak kriminalitasnya yang semakin merajalela.

Dalam konteks ini, penyampaian isi materi pembelajaran kepada siswa dapat disederhanakan melalui penggunaan media yang tepat. Siswa berharap bahwa mata pelajaran

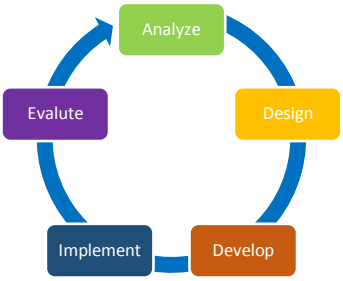
akan lebih mudah dipahami, sehingga proses belajar membutuhkan upaya. Selain metode pengajaran, penggunaan media pembelajaran juga berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran (Putra, 2018). Media pembelajaran dengan menggunakan video animasi dapat membantu siswa menerima dan memahami dengan baik informasi, ide, dan pesan yang telah dibuat oleh guru dengan mencegah miskonsepsi tentang proses pembelajaran. Selain itu menurut Sudrajat (2010) dalam Evi Deliviana menjelaskan bahwa media video animasi tersebut menggabungkan komponen dari beberapa media lain, termasuk audio, teks, video, gambar, grafik, dan suara, agar sesuai dengan berbagai preferensi belajar siswa, termasuk visual, aural, dan kinestetik. Jika video animasi digunakan sebagai alat pengajaran, siswa tidak akan bosan atau lelah dengan penjelasan guru yang sulit dicerna dan dipahami (Deliviana, 2017).

Powtoon adalah satu program video kartun populer yang dapat digunakan di ruang pendidikan sebagai salah satu media pembelajaran bagi siswa. Aplikasi *Powtoon* adalah perangkat lunak web yang dapat menampilkan presentasi atau materi presentasi dan terhubung ke internet. Presentasi berbentuk video dengan banyak animasi menarik yang akan menarik minat siswa (Deliviana, 2017). Menurut Kholilurrohmi (2017) dalam Evi Deliviana mengatakan bahwa, siapa pun dapat menggunakan aplikasi ini, termasuk guru dan siswa, dan pembuatan video animasi dibuat relatif sederhana berkat fitur yang tersedia. Fitur-fitur ini termasuk animasi tulisan tangan, animasi kartun, efek transisi yang lebih nyata, dan pengaturan garis waktu yang sederhana. Hampir semua kemampuan dapat diakses dari satu layar dan dapat digunakan saat melakukan presentasi atau paparan (Deliviana, 2017). Sedangkan menurut (Sulaiman & Rahmayani, 2023) penggunaan media powtoon dalam dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan rasa senang dan perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak menyebabkan siswa bosan. Berdasarkan penelitia-panelitian terdahulu menegaskan bahwa layak direkomendasikan untuk para guru dalam merancang media pembelajaran yang mengandung ketertarikan dan berbasis audio visual yang memudahkan dalam penyampaian materi, hal tersebut dapat menambah wawasan pengunaan teknologi bagi peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebanyak 85% guru dan 90% siswa menyatakan produk video animasi berbasis powtoon layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. (Aprillia et al., 2023)

Meskipun *Powtoon* memiliki potensi yang besar dalam pengembangan media pembelajaran untuk Budi Pekerti anak, penggunaannya masih terbilang kurang dimanfaatkan. Oleh karena itu, penelitian dan pengembangan dalam bidang ini sangat diperlukan untuk mengoptimalkan penggunaan *Powtoon* dalam pembelajaran moral anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Powtoon* yang dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada anak. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat membantu guru, orang tua, dan tenaga pendidik dalam memberikan budi pekerti yang lebih efektif dan menyenangkan bagi anak.

2. Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan menggunakan jenis penelitian pengengambangan atau yang biasa disebut Research and Development (R&D). Secara simpel, penelitian pengembangan atau R&D adakah metode penelitian yang segaja dan terstruktur digunakan untuk menemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, dan menguji keefektifan produk, model, metode, strategi, jasa, prosedur tertentu yang lebih superior, inovatif, efektif, produktif dan berarti. Adapun model yang digunakan dalam jenis penelitian ini yaitu menggunakan model ADDIE. ADDIE merupakan suatu model umum yang sering digunakan oleh perancang instruksional dalam pengembangan desain sistem instruksional (Instructional System Design-ISD). Model ADDIE terdiri dari 5 tahap, yaitu analisis, design (perancangan), development (pengembangan), implementation, Evalution (Surjono, 2017).



Gambar 1. Pengembangan Model ADDIE

Model ADDIE dapat digunakan sebagai solusi dalam penelitian R&D untuk mengembangkan produk pembelajaran yang memanfaatkan teknologi multimedia interaktif. Salah satu hasilnya adalah video pembelaran animasi berbasis *powtoon* dengan cerita yang cocok untuk anak-anak. Video pembelajaran animasi ini merupakan media pembelajaran interaktif yang menarik bagi siswa dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

2.1 Analysis

Langkah pertama dalam proses ini adalah melakukan analisis. Langkah ini melibatkan kegiatan analisis yang mencakup karakteristik peserta didik, fasilitas teknologi yang telah tersedia di lembaga pendidikan, analisis cakupan materi dan pencapaian pembelajarann, serta analisis tentang penggunaan multimedia pembelajaran, serta analisis tentang penggunaan multimedia pembelajaran interaktif di dalam kelas. Dalam melakukan analisis, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru PAI di SD Trahan, kecamatan Sluke.

2.2 Design

Proses sistematis dimulai dengan perancangan konsep dan konten dalam video pembelajaran. Setiap konten produk ditulis dalam rancangan yang jelas dan terperinci. Petunjuk yang mendukung persiapan desain atau pembuatan produk juga ditulis secara rinci. Pada tahap ini, rancangan produk masih berifat konseptual dan akan menjadi dasar untuk proses pengembangan pada tahap selanjutnya.

2.3 Development

Tahap development yaitu di mana produk atau materi pembelajaran sebenarnya dikembangkan berdasarkan perancangan yang telah dilakukan sebelumnya. Pada tahap ini, perancangan konseptual diubah menjadi bentuk yang lebih konkret dan implementatif. Pada tahap ini melibatkan aktivitas pengembangan komponen-komponen pembelajaran, seperti materi pembelajaran, media pembelajaran, konten interaktif, dan aktivitas pembelajaran. Tim pengembangan bekerja untuk menghasilkan produk pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. Pada tahap ini juga mencakup pengummpulan, pengorganisasian dan penyusunan materi pembelajaran yang relevan. Media pembelajaran, seperti video, audio, gambar, atau animasi, juga dibuat dan disesuaikan dengan konten pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya.

2.4 Implementation

Tahap ini adalah tahap di mana produk atau materi pembelajaran yang telah dikembangkan di tahap sebelumnya diterapkan atau diimplementasikan dalam lingkungan pembelajaran yang sebenarnya. Pada tahap ini, produk pembelajaran mulai digunakan dan diujicobakan baik dalam skala kecil maupun skala yang besar seperti kelompok belajar dan juga di kelas secara langsung. Dalam tahap implementation, produk pembelajaran yang telah dikembangkan akan diujicobakan dan diterapkan dalam

situasi nyata. Guru atau fasilitator dalam pembelajaran akan menggunakan produk pembelajaran tersebut dalam sesi pembelajaran dengan peserta didik. Tahap implementation adalah tahap di mana produk pembelajaran benar-benar dijalankan dalam konteks pembelajaran. Hal ini menjadi momen penting untuk mengamati bagaimana produk video pembelajaran animasi berbasis *powtoon* berinteraksi dengan peserta didik dan memastikan bahwa tujuan pembelajaran ini dapat tercapai bagi anak kelas 2 SD Trahan Kecamatan Sluke.

2.5 Evalution

Tahap evaluasi adalah tahap di mana produk atau materi pembelajaran dievaluasi untuk mengukur keefektifan dan keberhasilannya dalam mencapai tujuan pembelajaran tang telah ditetapkan. Evaluasi dilakukan untuk dapat mempengaruhi pemahaman dan perilaku siswa. Dalam konteks videp pembelajaran animasi berbasis *powtoon* dengan materi kejujuran untuk siswa kelas 2 SD, tahap evalution akan melibatkan pengumpulan data dan informasi terkait pembelajaran kejujuran pada siswa. Evaluasi dapat dilakukan melalui berbagai metode, seperti tes, observasi, atau wawancara dengan siswa dan guru. Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan ketiga metode tersebut.

Hasil evaluasi dapat digunakan untuk memperbaiki dan meningkatkan produk video pembelajaran animasi tersebut. Jika evaluasi menunjukkan bahwa video pembelajaran belum efektif, maka perlu dilakukan revisi dan penyempurnaan untuk meningkatkan pengaruhnya terhadap pemahaman dan perilaku siswa terkait kejujuran. Dengan melakukan tahap evaluasi ini secara cermat, dapat dipastikan bahwa video pembelajaran animasi berbasis *powtoon* dengan materi kejujuran dapat memberikan dampak posistif dan efektif dalam pembentukan karakter kejujuran pada siswa kelas 2 SD Trahan Kecamatan Sluke.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Analysis

Berdasarkan temuan dari analisi dan penelitian awal yang dilakukan melalui observasi dan wawancara, peneloti telah memperoleh hasil sebagai berikut. Menurut Ibu Fitri S.Ag., seorang guru di SD Negeri Trahan, PAI dan Budi Pekerti pada peserta didik dipengaruhi oleh faktor lingkungan/tempat tinggal. Peserta didik yang tinggal dilingkungan yang berbasis agama umumnya menunjukkan minat dan kemampuan yang lebih tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran PAI dibandingkan dengan mereka yang tinggal di lingkup *broken home* atau yang kurang kasih sayang dan perhatian orang tua. Selain itu, peserta didik yang berasal dari lingkungan agama dinilai lebih mahir dalam belajar al-Qur'an. Namun, hal-hal tersebut tidak boleh menjadi patokan utama. Oleh karena itu, peran guru PAI sangat penting dalam mengembangkan inovasi pembelajaran guna menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan. Dengan adanya pembelajaran yang demikian, peserta didik dengan berbagai latar belakang dapat ikut serta dalam kegiatan pembelajaran dengan baik dan mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

SD Negeri Trahan masih menggunakan kurikulum 2013 Revisi untuk semua kelas. Dalam pengembangan media pembelajaran interaktif, materi yang diambil adalah **Kejujuran** untuk kelas II semester ganjil. Guru-guru umumnya menggunakan buku paket dan LKS PAI dan Budi Pekerti sebagai media pembelajaran. Selain itu, LCD juga sering digunakan oleh guru dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran. Namun, demikian, hingga saat ini, guru belum pernah menggunakan atau mengembangkan media pembelajaran berbasis *powtoon*.

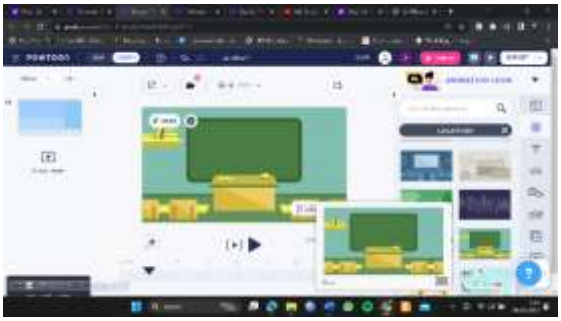
3.2 Design

Proses yang dilakukan dimulai dengan merancang konsep dan konten produk secara sistematis. Setiap konten produk memiliki rancangan yang ditulis. Petunjuk yang jelas dan rinci disusun untuk penerapan desain atau pembuatan produk. Pada tahap ini, rancangan produk masih berupa konseptual dan akan menjadi dasar untuk pengembangan di tahap selanjutnya. Berikut ini adalah uaraian tentang desain awal media pembelajaran video animasi berbasis powtoon. Media pembelajaran video animasi berbasis powtoon untuk kelas 2 SD PAI dan Budi Pekerti materi kejujuran ini disusun dengan membuat *storyboard* terlebih dahulu, kemudian di desain menggunakan powtoon. Powtoon menyediakan berbagai jenis macam template, elemen desain, dan alat pengeditan yang intuitif sehingga pengguna dapat dengan cepat menciptakan video animasi yang menarik dan profesional. Tampilan dan ilustrasi pada video animasi ini di desain menggunakan kombinasi elemen-elemen yang teah tersedia dalam powtoon, dengan menyesuaikan isi dari materi kejujuran yang diambil dari buku pegangan peserta didik PAI dan Budi Pekerti kelas 2 SDN Trahan.

3.3 Development

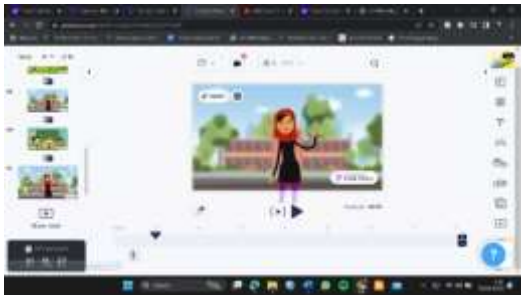
Pada tahap ini rangkaian desain yang di buat oleh tim pengembangan yang telah dikembangkan secara langsung kedalam tahap ini agar menjadi sebuah produk video pembelajaran yang nyata dan sesuai dengan rancangan sebelumnya yaitu melalaui beberapa langkan sebagai berikut :

1) Bukalah website ***powtoon.com*** di google crome atau lain sebagainya kemudian pilihlah sesuai selera ingin berbentuk horizontal atau square dan lain-lain. Setelah itu upload backgroud yang diinginkan, di sini peneliti menggunakan backgroud kelas maka akan seperti pada gambar berikut ini



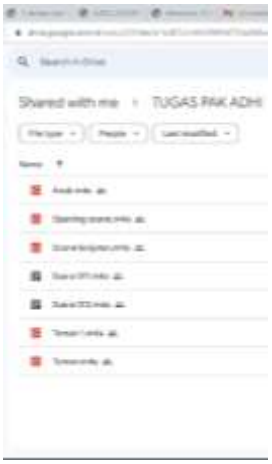
Gambar 1. *Backgroud video*

2) Tahap selanjutnya memilih animasi yang ingin digunakan yang sudah tersedia dalam paltform bisa laki-laki atau perempuan. Sesuai narasi dan *storyboard* yang telah yang telah dibuat oleh tim pengembang ada 5 karakter yang akan ditampilkan dalam video pembelajaran ini yaitu yang pertama sebagai narator perempuan, kemudian 3 orang anak dengan rincian 2 laki-laki dan 1 perempuan yang sedang berbincang di dalam kelas dan 1 orang anak yang bertemu di taman sekolah. Maka tampilan akan yang muncul yaitu seperti gambar berikut ini.

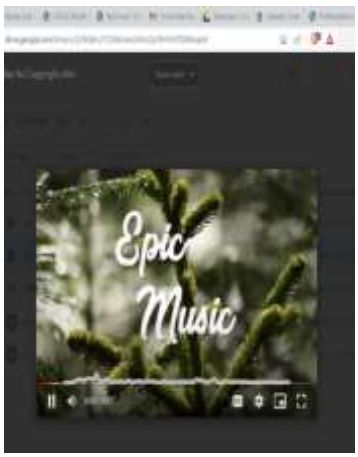


Gambar 2. *Objek dalam video*

3) Tahap selanjutnya adalah menambahkan audio ke dalam video yang telah dibuat melalui *powtoon.* Pada tahap ini tim pengembangan tidak menambahkan secara langsung suara atau audio dalam *powtoon* namun ditambahkan dan di edit dalam aplikasi **CapCut** untuk menghasilkan suara yang lebih baik maka tampilannya akan seperti gambar berikut ini.



Gambar 3. *Pengisi suara*



Gambar 4. *Backsound lagu*

Gambar 5. *Extrak ke Capcut*

4) Pada tahap akhir ini adalah proses penyimpanan produk dengan mengexport produk dari capcut. Produk ini telah siap untuk di tampilkan pada peserta didik, dan semua elemen sudah ada di dalam video pembelajaran. Maka tampilannya produk yang sudah di kembangkan seperti gambar berikut ini.

Gambar. 6 *Produk Video*

Gambar. 7 *Produk Video*

Dengan memanafaatkan platform *powtoon* dan aplikasi CapCut dalam proses produksi video pembelajaran animasi, pengembang dapat menciptakan video yang menarik secara audio visual dan menghasilkan video pembelajaran yang dapat ditonton dalam YouTube baik dalam Hp maupun laptop dan perangkat lainnya. Video pembelajaran animasi ini dapat di unduh dan ditonton melalui tautan YouTube berikut :

https://youtu.be/EavP38vi03E

3.4 Implementation

Dalam rangka mendapatkan umpan balik terkait dengan produk yang telah dibuat dan dikembangkan, dilakukan evaluasi awal dengan mengajukan pertanyaan yang berhubungan dengan tujuan pengembangan produk pada peserta didik dan guru yang ada di kelas. Implementasi video pembelajaran animasi berbasis *powtoon* untuk kelas 2 SD materi kejujuran ini dilakukan dengan uji secara langsung di dalam kelas yang terdiri dari 20 anak di SD Negeri Trahan dan didampingi oleh guru PAI dan Budi Pekerti Ibu Fitri, S.Ag. Video pembelajaran animasi *powtoon* diimplementasikan dan diujikan kepada peserta didik guna mengevaluasi tingkat kevalidan dari media pembelajaran yang

telah dikembangkan dengan tingkat kepahaman serta minat peserta didik dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan tersebut.

3.5 Evaluation

Video pembelajaran berbasis Powtoon ini memadukan animasi, teks, grafik, suara, dubbing, dan media lainnya dalam satu kesatuan yang kohesif. Aspek pendidikan karakter disajikan dalam media pembelajaran, khususnya, sikap terhadap akuntabilitas. Video edukasi ini berdurasi 4 menit. Dengan maksud agar tersedia dan digunakan secara bebas oleh instruktur atau siswa yang membutuhkannya, media pendidikan ini telah dipublikasikan di YouTube (Apriliani dkk., 2021). Pengembangan video pembelajaran animasi berbasis *powtoon* materi kejujuran kelas 2 SD disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik berdasarkan latar belakang masalah yang ada. Untuk mengetahui tingkat kelayakan video pembelajaran tersebut, dilakukan uji coba melalui penilaian instrumen penelitian yang akan diisi oleh para ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Berikut adalah tabel penilaian yang digunakan.

Tabel 1. Penskoran Instrumen Penilaian

Skor	Kategori
5	Sangat Tidak Layak
4	Tidak Layak
3	Cukup Layak
2	Layak
1	Sangat Layak

Setelah menganalisis terhadap data pada media pembelajaran video animasi *powtoon*, perhitungan akan dilakukan menggunakan rumus sebagai berikut (Ernawati, 2017).

$$\text{Presentase} = \frac{Jumlah\ Skor}{Skor\ Maksimal}\, x\ 100$$

Berikut adalah daftar kemungkinan kategori media pembelajaran berdasarkan skala Likert.

Tabel 2. Kategori Kelayakan Produk

No	Tingkat Pencapaian	Kategori
1	0%-20%	Sangat Tidak Layak
2	21%-40%	Tidak Layak
3	41%-60%	Cukup Layak
4	61%-80%	Layak
5	81%-100%	Sangat Layak

Media pembelajaran dapat dikatakan layak untuk digunakan apabila memperoleh penilaian angket sebesar ≥ 61% sampai dengan 100%.

a. Uji Validasi Materi

Validator ahli materi adalah Bapak Ricky Habibullah S.Pd. selaku guru akidah akhlak di MTs Raudhatul Muttaqien Kalasan, Sleman Yogyakarta. Berikut lembar validasi dari ahli materi sebanyak 10 butir soal, yaitu 4 soal tentang kelayakan isi, 3 soal tentang relevansi materi, dan 3 soal tentang kemanfaatan materi.

Tabel 3. Lembar Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	Skala				
		1	2	3	4	5
1.	Pemilihan materi dalam media menarik dan sesuai dengan taraf perkembangan peserta didik				√	
2.	Materi kejujuran yang dikembangkan mempermudah pemahaman siswa dalam pembelajaran				√	
3.	Cerita yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan kehidupan sehari-hari				√	
4.	Kegiatan belajar yang terdapat dalam materi pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan sasaran pembelajar					√
5.	Media pembelajaran yang dikembangkan memungkinkan anak lebih mudah memahami PAI dan Budi Pekerti materi kejujuran					√
6.	Penggunaan Bahasa dalam media pembelajaran mudah dipahami sesuai dengan perkembangan kognitif siswa				√	
7.	Kesesuaian media dengan PAI dan Budi Pekerti materi kejujuran				√	
8.	Kebenaran isi atau konsep yang disajikan sesuai dengan PAI dan Budi Pekerti materi kejujuran				√	
9.	Materi dikemas dalam media sesuai dengan alokasi waktu dan kebutuhan anak					√
10.	Materi yang dibawakan dalam media dapat meningkatkan motivasi belajar anak					√

Berikut adalah tabel hasil rekapitulasi dari ahli materi yang telah dihitung menggunakan rumus.

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Ahli Materi

No	**Indikator**	**Item soal**	**Skor**
1	Kelayakan isi	4	34
2	Relevansi materi	3	26
3	Kemanfaatan materi	3	28
Jumlah		**10**	**88%**
Kategori		**Sangat Layak**	

Berdasarkan tabel 4. Terdapat tiga indikator yaitu kelayakan isi, relevansi materi dan kemanfaatan materi. Berdasarkan hasil rekapitulasi dari ahli materi yaitu didapatkan hasil bahwa pada indikator yang pertama kelayakan isi memperoleh skor 34. Kemudian dari indikator yang kedua yaitu relevansi materi mendapatkan hasil skor 26. Selanjutnya dari indikator kemanfaatan materi memperoleh skor 28. Ketiga indikator tersebut menghasilkan skor sebesar 88% sehingga didapatkan kategori sangat layak. Validator ahli materi mengatakan, lebih baik disertakannya kesimpulan dan kalimat ajakan untuk selalu berbuat jujur. Hasil perbaikan dari saran yang diberikan oleh ahli materi yang telah di revisi yaitu sebagai berikut.

Tabel 5. Revisi Media Pembelajaran dari Validasi Ahli Media

Validator	Saran	Revisi
Ricky Habibullah, S.Pd	Lebih baik disertakannya kesimpulan dan kalimat ajakan untuk selalu berbuat jujur	**Sebelum Revisi** **Sesudah Revisi**

b. Uji Validasi Media

Validator ahli media adalah Bapak Angga Ekatama, M.Kom. selaku guru Akidah Akhlak MTs 5 Sleman, Yogyakarta. Berikut lembar validasi dari ahli media sebanyak 20 butir soal, yaitu terdiri dari 3 soal tentang kriteria produk pendidikan, 14 soal tentang tampilan produk atau program dan 3 soal tentang kualitas teknis.

Tabel 6. Lembar Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	Skala				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan pemilihan warna *background*					✓
2.	Keserasian warna tulisan dengan *background*				✓	
3.	Ketepatan pemilihan audio			✓		
4.	Konsistensi animasi *powtoon*					✓
5.	Ketepatan pemilihan warna teks *powtoon*				✓	
6.	Ketepatan pemilihan jenis huruf dan ukuran					✓
7.	Tata letak animasi				✓	
8.	Tampilan produk				✓	
9.	Kemudahan akses media pembelajaran berbasis powtoon					✓
10.	Kecepatan animasi					✓
11.	Ketepatan animasi pendukung					✓
12.	Kesesuaian animasi dengan materi cerita tentang kejujuran yang dibawakan				✓	
13.	Kelancarannya jalannya media					✓

	pembelajaran					
14.	Tata letak gambar dan subtitle yang ditampilkan					✓
15.	Penyajian materi kejujuran dalam bentuk cerita pendek dengan media tidak berlebihan					✓
16.	Media yang digunakan sesuai dengan kebutuhan dan meningkatkan motivasi belajar anak					✓
17.	Ketepatan waktu					✓
18.	Kemudahan berinteraksi dengan media					✓
19.	Kejelasan teks dan gambar					✓
20.	Kata-kata atau gambar ringkas					✓

Berikut adalah tabel hasil rekapitulasi dari ahli media yang telah dihitung menggunakan rumus.

Tabel 7. Hasil Rekapitulasi Ahli Materi

No	Indikator	Item soal	Skor
1	Kriteria Produk Pendidikan	3	14
2	Tampilan Produk atau Program	14	64
3	Kualitas Teknis	3	15
Jumlah		**20**	**93%**
Kategori		**Sangat Layak**	

Berdasarkan Tabel 6 Hasil rekapitulasi Ahli Media terdapat tiga indikator yaitu, kriteria produk pendidikan, tampilan produk atau program dan kualitas teknis. Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media didapatkan hasil yaitu, indikator yang pertama mengenai kriteria produk pendidikan mendapatkan skor sebesar 14 dari 3 butir soal. Kemudian indikator yang kedua yaitu tampilan produk atau program mendapatkan skor sebesar 64 dari 14 soal. Selanjutnya pada indikator yang ketiga mendapatkan skor sebesar 15 dari 3 soal. Sehingga dari ketiga indikator tersebut menghasilkan skor 93% yang artinya mendapatkan kategori sangat layak. Validator ahli memberikan saran serta masukan, yaitu pada bagian audio yang terlalu menggema dan disarankan untuk diperbaiki kembali agar suara audio terlihat nyata dengan menggunakan aplikasi **Adobe Podcast**. Hasil perbaikan dari saran yang diberikan oleh validator ahli media adalah sebagai berikut.

Tabel 8. Revisi Media Pembelajaran dari Validasi Ahli Media

Validator	Saran	Revisi
Angga Ekatama, M.Kom.	Pengisi suara terdengar tidak nyata dan menggema, diedit kembali menggunakan aplikasi Adobe Podcast dan tuliskan subtitlenya	**Sebelum Revisi**

Sesudah Revisi

Dari hasil penelitian dan juga rakapitulasi dari masing-masing validator ahli media dan ahli materi maka diperoleh skor rata-rata penilaian dari validator yaitu 90,5%. Media pembelajaran video animasi berbasis Powtoon yang dikembangkan mendapatkan skor ≥ 81%, maka media masuk ke dalam kategori **Sangat Layak** atau **Sangat Baik** karena perolehan skor berada pada rentang 81%-100%. Melalui hasil penilaian dari validator didapatkan kesimpulan bahwa produk yang berupa video pembelajaran animasi berbasis Powtoon layak untuk digunakan.

4. Kesimpulan

Media pembelajaran pada PAI dan Budi Pekerti anak-anak berdasarkan platform Powtoon yang sangat berkembang dan dapat diterapkan. Hasil evaluasi yang diberikan oleh validator menunjukkan layak atau tidaknya media pembelajaran tersebut. Perkembangan media pembelajaran dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif untuk membantu anak memperoleh nilai-nilai kejujuran. pemanfaatan media pendidikan di video berbasis Powtoon ini berdampak besar dan sangat berhasil dalam menanamkan karakter moral pada anak-anak. Alhasil, para pendidik dapat memaksimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis Powtoon selama proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran moral.

Daftar Pustaka

Abdillah, N. (2020). Problemtika Pendidikan Moral Di Sekolah Dan Upaya Pemecahannya. *ZAHRA: Research and Tought Elementary School of Islam Journal*, *1*(1), 58–67.

Aprillia, M., Subagio, P. R., Pembayun, S., & Aeni, A. N. (2023). *Penggunaan Video Animasi Powtoon Untuk Menteladani SHATAFAT (sidiq , amanah , tabligh , fathonah) Bagi Peserta didik SD Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia , Indonesia Use of Powtoon Animation Video To Model SHATAFAT (shidiq , amanah , tabligh , fathonah) For elementary school students*. *3*(4), 141–149.

Apriliani, M. A., Maksum, A., Wardhani, P. A., Yuniar, S., & Setyowati, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon untuk mengembangkan karakter tanggung jawab. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(2), 129–145.

Deliviana, E. (2017). *Aplikasi powtoon sebagai media pembelajaran: Manfaat dan problematikanya*.

Ernawati, I. (2017). UJI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN ADMINISTRASI SERVER. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, *2*(2). https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315

Nawawi, A. (2011). Pentingnya pendidikan nilai moral bagi generasi penerus. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, *16*(2), 119–133.

Putra, T. A. (2018). *Pengembangan media pembelajaran animasi berbasis macromedia flash pada materi trigonometri*. UIN Raden Intan Lampung.

Sinulingga, S. P. (2016). Teori Pendidikan Moral Menurut Emile Durkheim Relevansinya Bagi PAI dan Budi Pekerti Anak Di Indonesia. *Jurnal Demo*, *26*(2), 214–248.

Sulaiman, S., & Rahmayani, M. (2023). Pengaruh Media Powtoon dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII. *Islamika*, *5*(1), 57–70. https://doi.org/10.36088/islamika.v5i1.2361

Surjono, H. D. (2017). *Multimedia pembelajaran interaktif konsep dan pengembangan*. Yogyakarta: UNY press.

Zulherman, Z., Amirulloh, G., Purnomo, A., Aji, G. B., & Supriansyah, S. (2021). Development of android-based millealab virtual reality media in natural science learning. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, *9*(1), 1–10.