



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS ANIMASI POWTOON MATERI DAKWAH RASULULLAH DI MAKKAH

Nurul Fadhila¹, Mutiara Sari Dewi², Moh Muslim³

Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam

Universitas Islam Malang

e-mail: ¹21801011250@unisma.ac.id, ²mutiara.sari@unisma.ac.id,

³moh.muslim@unisma.ac.id

Abstract

PAI learning which is still shrouded in indifference, boredom, loss of focus, lack of enthusiasm, sleepiness, and even falling asleep in class is the same problem in some schools. Of course, there are various ways to deal with this. Likewise at SMAIT Ulil Albab Batam, based on a preliminary study conducted on teachers and students, researchers found the same problem and the need for learning media that was more interesting, more exciting, and not boring. Thus, the researchers developed an audio-visual learning media based on Powtoon animation. This research is a type of development research using the ADDIE model which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. But here, the researcher only stops at the fourth stage, namely product implementation. As obtained, the average score from Media Experts is 3.7 and Material Experts is 3.5 with a maximum scale of 4, as > 3.4 belongs to the very valid category. And the results of teacher and student responses to learning products show the results of the degree of achievement of 86.82% for the group test with 10 students, 90.63% for the field test of 32 students, and 86.36% for the teacher's response to the field test. As 80-89% is classified as practical and 90-100% is classified as very practical. From this it can be seen that the media is feasible and practical in its use.

Keyword: *animation, development, media for education*

A. Pendahuluan.

Menurut Sheninger: 2014 yang dikutip oleh (Muslim, 2021) menjelaskan bahwa kepemimpinan digital adalah cara mempengaruhi, memberi pengarahan kepada orang lain, serta sinergi perubahan dengan bantuan teknologi. Dalam pidato Bapak Nadiem Anwar Makarim, seorang Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia pada acara "Hari Guru Nasional" yang terangkum dalam berita (tempo 2019) dikutip oleh (Yamin & Syahrir, 2020, hal. 126) mengemukakan bahwa, Pak Nadiem atau yang biasa di sapa "Mas Mentri" mencetuskan kebijakan pendidikan "Merdeka Belajar" pada tahun 2019 lalu,

merupakan gebrakan baru yang mana pada konsep ini terdapat jawaban dari kebutuhan bidang pendidikan di era industri 4.0. Beliau mengatakan “Merdeka belajar berarti merdeka berfikir”, dan kemerdekaan itu ditentukan oleh guru.

Guru sebagai kunci utama dalam menunjang keberhasilan sistem baru yang dibuat oleh Menteri Pendidikan Indonesia. Dalam hal ini kiranya inovasi terbaru dapat di implementasi guru dalam proses pembelajaran di sekolah dan murid bisa dengan bebas memulai kreativitas serta menentukan cara terbaiknya dalam memahami materi yang disajikan.

Salah satu yang bisa diusahakan oleh guru adalah media pembelajaran. H. Malik (1994) menyatakan bahwasannya media pembelajaran merupakan segala hal yang bisa dimanfaatkan untuk mengutarakan pesan (bahan ajar), sehingga dapat memicu perhatian, pikiran, minat, serta perasaan peserta didik dalam proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan dari pembelajaran” (Hasanah & Sumiharsosno, 2018, hal. 10). Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran saat proses belajar mengajar kiranya merupakan salah satu hal yang penting untuk menunjang pembelajaran ke arah tercapainya tujuan.

Secara Umum, tujuan dari pendidikan islam adalah untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan, serta pengalaman peserta didik dalam bidang pendidikan islam. Sehingga nantinya akan menjadi manusia muslim yang bertakwa, yakni menjalankan perintah Allah dan menjauhi larangannya, berakhlak baik, menuju terwujudnya insan kamil yang mulia (Priatmoko, 2018, hal. 224-225). Sebagian atau keseluruhan tujuan dari pendidikan agama islam akan dapat tercapai, bila mana guru, murid, dan segala komponen sekolah dapat berinovasi, berkolaborasi, bekerja sama menciptakan proses pembelajaran pendidikan agama islam yang baik dan bermakna, sehingga nantinya mampu menghantarkan peserta didik menjadi manusia beragama yang berguna dan bermanfaat untuk orang banyak.

Sebagaimana oleh (Saraswati, 2020) dijelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual dalam bentuk film animasi efektif digunakan ketika pembelajaran pendidikan agama islam terkhusus materi bersuci dan shalat di SMPN Satu Atap Tandassura Kabupaten Polewali Mandar.

Sehubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wulandari, 2021), mendapatkan hasil sangat baik dalam penggunaan media audio visual pada pembelajaran pendidikan agama islam di sekolah menengah pertama negeri 1 Siak. Hal ini dibuktikan dari hasil observasi dan pembuktian oleh agket yang mencapai skor 86,67% dan 86,13% yang tergolong katagori sangat baik.

Dari hasil penelitian terdahulu bisa kita simpulkan bahwasannya penggunaan media audio visual pada pembelajaran pendidikan agama islam efektif

digunakan. Dalam artian berhasil diterapkan, dipergunakan, dan berdampak positif terhadap sekolah-sekolah yang menjadi objek penelitian. Sebagaimana oleh (Saraswati, 2020) dijelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual dalam bentuk film animasi efektif digunakan ketika pembelajaran pendidikan agama islam terkhusus materi bersuci dan shalat di SMPN Satu Atap Tandassura Kabupaten Polewali Mandar.

Sehubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wulandari, 2021), mendapatkan hasil sangat baik dalam penggunaan media audio visual pada pembelajaran pendidikan agama islam di sekolah menengah pertama negeri 1 Siak. Hal ini dibuktikan dari hasil observasi dan pembuktian oleh agket yang mencapai skor 86,67% dan 86,13% yang tergolong katagori sangat baik.

Dari hasil penelitian terdahulu bisa kita simpulkan bahwasannya penggunaan media audio visual pada pembelajaran pendidikan agama islam efektif digunakan. Dalam artian berhasil diterapkan, dipergunakan, dan berdampak positif terhadap sekolah-sekolah yang menjadi subjek penelitian.

Munculnya inovasi baru dalam bentuk aplikasi pembuatan video animasi, menciptakan gebrakan baru di dunia pendidikan. Aplikasi *Powtoon* salah satunya, merupakan aplikasi berbasis *web application online* gratis yang menyajikan tampilan icon-icon dalam satu layar, fitur-fitur animasi, yang memudahkan dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan (Lestari, 2020). Menjadi perhatian baru dan banyak dicoba oleh kalangan pendidik di berbagai bidang ilmu sebagai salah satu aplikasi pembantu dalam pembuatan media pembelajaran, yang akan digunakan sebagai perantara dalam penyampaian bahan ajar.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Fitriyaningrum, 2018), mendapatkan hasil bahwasannya pengembangan produk pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* yang di peruntukkan pada kreativitas siswa di mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan di SMA Negeri 1 Karangwodo berhasil di kembangkan dengan hasil penelitian terhadap ahli media pada media tersebut sebesar 4,36 yang dikategorikan sangat baik, begitu halnya dengan ahli materi mendapatkan nilai 3,88 dengan katagori baik, juga hasil eksperimen sebesar 3,97 dengan katagori baik. Dalam hal ini, disimpulkan bahwa aplikasi *powtoon* layak dipergunakan.

Pada penelitian lain yang diteliti oleh (Tifani, 2021), dalam penelitian ini dijelaskan bahwasannya pengembangan media yang dilakukan dinyatakan sangat valid dengan presentase 90%, hasil uji praktis terhadap produk juga dinyatakan sangat praktis dengan presentase 85,24%. Dan dari hasil ini dapat disimpulkan

bahwasannya media video animasi powtoon pada materi minyak bumi layak di ujicobakan pada proses pembelajaran.

Hal ini menyimpulkan, bahwasannya pembuatan media pembelajaran dengan penggunaan media powtoon dinilai valid, praktis, dan layak digunakan pada proses belajar mengajar. Bahkan pada beberapa penelitian lain sudah dinilai efektif digunakan ketika proses pembelajaran. Penelitian serupa juga sudah dicoba pada pelajaran matematika, kimia, fisika, sejarah, dan pelajaran lainnya.

Dalam studi pendahuluan berupa interview dengan salah satu guru pendidikan agama islam kelas X di SMA IT Ulil Albab Batam. SMA IT Ulil Albab merupakan salah satu SMA swasta di kota Batam. Sekolah yang mempunyai potensi pendukung pembelajaran yang baik berupa ketersediaan ruang belajar yang cukup nyaman, alat-alat pembelajaran yang lengkap seperti meja, kursi, dan papan tulis, ditambah dengan alat pendukung tambahan seperti laptop, infocus, dan proyektor yang sudah ada di sebagian kelas di sekolah tersebut. Selain itu, sekolah juga memfasilitasi para guru dengan jaringan *wifi* yang tentu sangat membantu guru-guru untuk memaksimalkan kinerja. Media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran pendidikan agama islam adalah papan tulis dan buku paket pelajaran. Sedangkan metode yang digunakan adalah metode ceramah, tanya jawab, tugas, dan praktek. Menurut guru tersebut penggunaan media dan metode ini masih sangat monoton dan cenderung membuat kebanyakan siswa kurang fokus yang menyebabkan mereka mengantuk atau justru memilih mengobrol dengan teman sebelahnya.

Hal ini terbukti, ketika peneliti terjun langsung kelapangan. Melakukan observasi dengan memperhatikan rangkaian proses pembelajaran pendidikan agama islam di SMA Ulil Albab Batam. Materi yang disajikan adalah “Perjalanan Dakwah Rasulullah di Mekah”, terlihat minat belajar yang rendah tergambar ketika peneliti terjun ke kelas, dimana sebagian peserta didik bukan memperhatikan guru di depan kelas yang sedang menerangkan, melainkan sibuk melakukan hal-hal yang tidak berhubungan dengan pelajaran, seperti mencoret-coret buku, mengobrol, bahkan yang lebih di sayangkan sampai tertidur di kelas.

Menurut peneliti selain karena metode dan media yang digunakan kurang efektif, hal ini terjadi juga karena materi pelajaran tersebut merupakan materi sejarah yang dimana kadangkala membuat peserta didik mengantuk karena kebanyakan dari sajian materinya berupa cerita-cerita.

Hal tersebut dipertegas dengan hasil interview peneliti kepada sebagian siswa kelas sepuluh tentang anggapan mereka terkait pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). “Pelajaran sejarah adalah pelajaran yang kadang-kadang

membuat mengantuk, namun sebenarnya seru karena dari situ kita banyak tau tentang kisah sejarah keislaman.

Tidak hanya berhenti di satu kelas, berdasarkan interview lanjutan yang di paparkan oleh Bapak Drs. H. St. Mukhlis Denros, bahwasannya di sebagian kelas sudah menggunakan media pembelajaran tambahan berupa *power point text* (PPT). Dimana dalam penggunaan media tambahan ini di beberapa kelas terlihat jelas dampak positif dari sebuah teknologi. Peserta didik cenderung lebih memperhatikan ketika guru menjelaskan. Hal ini juga terbukti ketika peneliti melakukan observasi di salah satu kelas yang sudah menggunakan media tambahan, benar adanya terlihat lebih fokus memperhatikan materi yang di sajikan melalui *power poin text*. Namun tidak bisa dipungkiri, masih ada saja yang melakukan hal-hal di luar pembelajaran, seperti mengobrol dan tertidur di kelas.

Melihat hal tersebut peneliti hendak melakukan penelitian yang serupa, namun yang membedakannya dengan penelitian terdahulu adalah. Sebagaimana yang peneliti tau, bahwasannya pengembangan dan penggunaan media pembelajaran audio visual sudah sering diteliti dan kebanyakan mendapatkan keberhasilan dalam proses pengembangan dan penggunaannya efektif dalam pelajaran pendidikan agama islam, maupun pelajaran diluar pendidikan agama islam. Namun berbeda halnya dengan pengembangan media pembelajaran menggunakan bantuan aplikasi *powtoon*, setelah peneliti telusuri jurnal – jurnal penelitian, artikel penelitian, serta hasil skripsiwan skripsiwati yang diterbitkan secara online, belum peneliti temukan bentuk penelitian pengembangan media pembelajaran terkhusus matapelajaran pendidikan agama islam ranah SKI materi perjalanan dakwah Rasulullah di Makkah dengan bantuan aplikasi *powtoon*.

Selain itu, yang berbeda dalam penelitian ini adalah subjek penelitian. Yang dimana SMA IT Ulil Albab Batam yang peneliti pilih sebagai subjek penelitian, menurut peneliti sendiri berpotensi baik terlaksananya penelitian yang akan peneliti lakukan. Selain karena adanya masalah yang dipaparkan diatas, sekolah ini juga mempunyai potensi pendukung untuk memberlangsungkan penelitian. Dari permasalahan universal yang dipaparkan sebelumnya tentang sebagian guru yang masih kesulitan atau belum cukup lihai menggunakan dan mengoperasikan media pembelajaran audio visual, sudah peneliti pertimbangkan sebelumnya. Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis animasi yang dibantu dengan aplikasi *powtoon* menurut peneliti dalam pembuatannya tidaklah terlalu rumit, seperti yang sudah pernah diteliti sebelumnya bahwasannya pada penelitian terdahulu sudah diukur tingkat praktikalitas media pembelajaran dengan penggunaan aplikasi *powtoon* dan hasilnya sangat praktis.

Melihat potensi guru pendidikan agama islam yang sudah lihai dalam pembuatan *power point text*, peneliti rasa sudah menjadi jawaban bahwasannya bila mana guru agama di SMA IT Ulil Albab Batam hendak mencoba produk yang akan dihasilkan peneliti, kiranya tidak akan merasa kesulitan, karena proses pembuatannya tidak jauh beda dengan pembuatan *slide power point text*.

Berdasarkan paparan keadaan sekarang, penelitian terdahulu, masalah dan potensi dari data penelitian diatas maka peneliti sangat tertarik untuk meneliti tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Animasi Powtoon pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X di SMA IT Ulil Albab Batam”. Terkhusus pada materi “Perjalanan Dakwah Rasulullah di makkah”. Penelitian yang akan dilakukan merupakan bentuk kepedulian peneliti terhadap masalah yang terjadi di dunia pendidikan dan sebagai wadah untuk menambah pengalaman baru peneliti dalam sebuah penelitian pengembangan.

B. Metode

Penelitian ini menerapkan metode penelitian dan pengembangan dengan implementasi model ADDIE. Dimana menurut Sezer (2013) model ini sangat menekankan pada tahap analisis, dan setiap tahapan demi tahapannya sangat bergantung. Terdapat lima tahapan dalam model ini yang dimana ADDIE yang berarti Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Rayanto & Sugianti, 2020, hal. 29).

Subjek coba pada penelitian pengembangan ini adalah siswa-siswa kelas X di SMA IT Ulil Albab yang terletak di Jl. Diponegoro Kel. Bukit Tempayan Kec. Batu Aji Batam, Kepulauan Riau. Sepuluh siswa dalam uji kelompok dan 32 siswa dalam uji coba lapangan.

Jenis data yang ada pada penelitian pengembangan ini ada dua yakni data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif merupakan jenis data verbal yang didapatkan dari hasil wawancara, observasi lapangan, dan deskripsi yang didapat dari saran beserta kritik para Validator Ahli, Guru, serta siswa. Data kuantitatif merupakan jenis data yang berupa angka yang didapatkan dari hasil perhitungan angket berupa instrumen validitas angket, instrumen validitas ahli media, instrumen validitas ahli materi, instrumen penilaian siswa dan guru pada produk yang dikembangkan.

Berikut adalah teknik analisis data pada penelitian. Pertama analisis deskriptif kualitatif dilakukan guna menganalisis data berupa kritik dan saran yang terdapat pada angket yang telah diisi oleh validator dan observer sebagai pijakan dalam revisi (Rayanto & Sugianti, 2020, hal. 39). Jadi dari hasil analisis tersebut dapat dilihat hal-hal apa saja yang perlu ditambah, dikurang ataupun

diperbaiki dalam media pembelajaran *audio visual* berbasis animasi *powtoon*. Dan kedua Analisis yang kedua adalah analisis deskriptif kuantitatif yang dilakukan guna menghitung semua data yang diperoleh dari seluruh angket yang diberikan kepada responden untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan produk yang dikembangkan. (Rayanto & Sugianti, 2020, hal. 40). Perhitungan dilakukan dengan menggunakan perhitungan statistik kemudian di deskripsikan sesuai dengan hasil yang diperoleh. Data dari angket berupa data kualitatif yang kemudian dijadikan kuantitatif yang dihitung dengan skala *likert*.

Tabel 1: Pedoman Skala Likert

No	Data Kualitatif	Nilai
1.	Sangat Setju (SS)	4
2.	Setuju (S)	3
3.	Kurang Setuju (KS)	2
4.	Tidak Setuju (TS)	1

Sumber: (Sugiyono, 2015, hal. 94)

Berikut adalah rumus untuk menghitung validasi angket Ahli Media, Materi, dan Instrumen:

$$\bar{x} = \frac{1}{\text{Banyak Validator}} \times \frac{\sum X}{n}$$

Tabel 2: Tabel Konversi Validasi

No	Rentang Penilaian	Nilai	Kategori
1.	$\bar{x} > 3,4$	A	Sangat Valid
2.	$2,8 < \bar{x} \leq 3,4$	B	Valid
3.	$2,2 < \bar{x} \leq 2,8$	C	Cukup Valid
4.	$1,6 < \bar{x} \leq 2,2$	D	Kurang Valid
5.	$\bar{x} \leq 1,6$	E	Tidak Valid

Modifikasi (Widoyoko, 2017, hal. 238)

Sedangkan rumus perhitungan kepraktisan produk dapat dilakukan perhitungan dengan rumus:

$$DP = \frac{\sum X}{n \times \text{item} \times \text{Skala tertinggi}} \times 100\%$$

Tabel 3: Panduan Presentase Derajat Pencapaian

No	Presentase Derajat Pencapaian (DP) %	Kategori
1.	90-100%	Sangat Praktis
2.	80-89%	Praktis
3.	65-79%	Cukup Praktis
4.	55-64%	Kurang Praktis
5.	0-54%	Tidak Praktis

Sumber: (Hartanto, 2020, hal. 66)

C. Hasil dan Pembahasan

Ada empat tahapan dalam penelitian ini. Analysis, Design, Development, Implementation.

1. Tahap Pertama Analisis awal

Dapat diketahui bahwa saat pelajaran Pendidikan Agama Islam terkadang suasana bosan, media pembelajaran yang masih kurang menarik perhatian siswa, dan dibutuhkannya media pembelajaran yang lebih menarik, seru, dan membangkitkan semangat seperti menampilkan video-video atau semacamnya.

Selain itu, potensi guru pendidikan agama islam yang sudah mulai menggunakan media berbasis teknologi seperti PPT dan fasilitas-fasilitas pendukung yang disediakan oleh sekolah seperti halnya proyektor, infocus, wifi, lab computer, perpustakaan, mushalla, dan lainnya menunjang proses pembelajaran.

Selain analisis terhadap pendidik, pembelajar, proses pembelajaran, dan komponen sekolah, peneliti juga melakukan analisis terhadap tinjauan pustaka berupa penelitian-penelitian yang relevan terhadap penelitian yang akan peneliti laksanakan.

2. Tahap kedua Desain

Melakukan perancangan, pada tahap ini peneliti merdesain instrumen validasi angket, instrumen ahli media, instrumen ahli materi, instrumen respon siswa dan respon guru. Menentukan validator ahli materi, ahli media, ahli instrumen, serta subjek penelitian yang akan menjadi sasaran uji coba. Serta mendesain produk pembelajaran yang akan dikembangkan yakni media pembelajaran *audio visual* berbabsis animasi *powtoon*.

Sebagaimana dengan mempersiapkan bahan berupa materi, background, gambar, serta aplikasi pendukung untuk membantu kelancaran dalam penyelesaian produk.

3. Tahap ketiga Pengembangan Produk Awal

Disini peneliti mulai merancang produk dari yang sudah didesain sebelumnya. Produk yang diramu berupa media pembelajaran *audio visual* berbasis animasi yang dibuat menggunakan aplikasi *powtoon* dan dibantu dengan aplikasi *kine master*. Video animasi yang berisi materi pelajaran Pendidikan Agama Islam tepatnya materi dakwah Rasulullah di Makkah.

4. Tahap keempat Implementasi

Sebelum produk digunakan terlebih dahulu melewati fase uji validasi, validasi media, validasi materi, dan validasi instrumen. Kegiatan ini dilakukan guna melihat produk yang dihasilkan apakah desain didalamnya sudah dikategorikan baik atau belum, apakah materi didalamnya sudah sesuai kebutuhan pembelajaran, dan apakah instrumen sudah layak untuk digunakan.

Bedasarkan hasil validasi didapatkan lah hasil penilaian ahli media oleh satu validator Ahli Media yakni Bapak Arief Ardiansyah, M.Pd selaku Dosen Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Malang. Diperoleh skor rata-rata 3,7, dari skala maksimal 4. Sebagaimana $\bar{x} > 3,4$ maka tergolong dalam kategori sangat valid. Penilaian ahli materi yang dilakukan oleh satu validator yaitu Ibu Dr. Fita Mustafida, M.Pd selaku Dosen Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Malang. Diperoleh skor rata-rata 3,5, dari skala maksimal 4. Sebagaimana $\bar{x} > 3,4$ maka tergolong dalam kategori sangat valid. Menyatakan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis animasi powtoon yang dikembangkan layak untuk digunakan karena sudah memenuhi ketentuan tingkat kevalidan media sebagaimana tertera pada tabel.2.

Setelahnya produk dilakukan ujicoba kepada siswa sebagaimana mendapatkan hasil respon siswa pada uji kelompok dengan subjek penelitian sebanyak sepuluh siswa memperoleh skor 86,82%. Sebagaimana 80-89% tergolong pada kategori praktis. Sedangkan pada ujicoba lapangan keseluruhan respon siswa terhadap media pembelajaran memperoleh skor 90.63%. Sebagaimana 90-100% tergolong pada kategori sangat praktis. Dan hasil derajat pencapaian respon Guru terhadap media pembelajaran memperoleh skor 86,36%. Sebagaimana 80-89% tergolong pada kategori praktis. Menyatakan bahwa produk pembelajaran ini praktis dalam penggunaannya, seesuai dengan derajat pencapaian yang telah diraih dengan pedoman tabel 3.

Keberhasilan dalam pengembangan dan pengimplementasian produk sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Fitriyaningrum, 2018) dan (Tifani,

2021). Sebagaimana media pembelajaran berupa video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi powtoon layak digunakan oleh siswa sebagai salah satu media dalam pembelajaran.

Setelah melakukan penelian dan pengembangan didapatkanlah kelebihan dan kekurangan dari produk yang sudah dikembangkan, sebagaimana kelebihanannya adalah media pembelajaran *audio visual* berbasis animasi *powtoon* mudah dalam penggunaannya, fleksibel dan efisien dalam penggunaannya, menarik perhatian, menyenangkan, tidak membosankan, membangkitkan minat dan semangat belajar siswa, membantu guru dalam menyampaikan materi, dan membuat siswa lebih mudah memahami materi PAI.

Media pembelajara *audio visual* yang dapat dikirimkan ataupun dishare melalui *platform* apa saja termasuk *youtube*, tentu akan sangat memudahkan penggunaanya. erbukti ampuh diberbagai bidang pembelajaran, salah satunya dalam penelitian yang dilakukan oleh (Dewi, 2020) menjelaskan bahwa *youtube* adalah media ternyaman untuk belajar tutorial-tutorial dan sebagai pedoman termudah.

Sejalin dengan kelebihan kelebihan yang dipaparkan oleh (Huda, 2020) yang secara garis besar diketahui kelebiha- kelebihan media pembelajaran audio visual yaitu: Penggunaan tidak terpaut dengan waktu, pembuatan praktis dan hasil menarik, untuk harga relatif murah karena dapat dimanfaatkan berulang kali, menyingkat waktu dan bisa diulang, diperlambat, dan dipercepat sesuai kebutuhan.

Hal tersebut juga sudah sesuai dengan kriteria pemilihan media pembelajaran. Model temuan Bates (2019) yang dikutip oleh (Batubara, 2020) yang menurutnya setidaknya ada delapan hal yang mesti dipertimbangkan dalam proses pemilihan media ajar, yang dimana siswa, mudah diterapkan, biaya/waktu (efisien), karakter media dan metode ajar, hubungan timbal balik(interaktif), organisasi masalah, jaringan yang luas (mudah ditemukan), serta keamanan dan privasi (tidak berbahaya).

Dapat disimpulkan bahwa media ini merupakan salah satu alternatif terbaik dalam memilih media pembelajaran. Hal ini berhubungan dengan alur komunikasi yang sudah dikemukakan oleh Laswell (1948) dijabarkan kembali oleh Susilana dan Riyana (2009) dan dikutip oleh (Hamid, 2020) bahwasannya dari rangkaian proses penyampaian materi ajar oleh pendidik kepada peserta didik bisa saja terdapat ataupun terjadi *noise and barrier* (gangguan dan hambatan) yang tentu akan mempengaruhi kualitas dan hasil dari penyampaian informasi berupa materi ajar. Hal ini bisa dilihat dalam feedback yang akan didapat oleh peserta didik apakah feedback baik atau justru buruk yang akan diterimanya. Untuk itu dengan

adanya media ini akan mengurangi atau bahkan menghilangkan kemungkinan-kemungkinan buruk yang akan terjadi saat penyampaian materi berlangsung.

Kekurangan pada media ini adalah hanya dikembangkan pada satu materi yaitu dakwah Rasulullah di Makkah, Apabila guru menshare bahan ajar berupa media pembelajaran audio visual berbasis animasi powtoon ke media sosial seperti youtube, facebook, dan lainnya. Tentu membutuhkan kuota yang cukup besar dalam penggunaannya, dalam pembuatan media dibutuhkan koneksi internet yang stabil, pembuatan media pembelajaran dengan aplikasi powtoon secara gratis memerlukan kita membuat beberapa video yang kemudian disambungkan dengan aplikasi lain.

Hal tersebut juga pernah dipaparkan oleh (Deliviana, 2017) tentang hambatan pada pembuatan media dengan aplikasi powtoon yang dimana akan tergantung dengan perangkat komputer/ laptop, membutuhkan koneksi stabil, membutuhkan waktu yang cukup lama dalam pembuatan karena harus membuat beberapa video.

Dari kekurangan-kekurangan diatas tentu dapat menjadi bahan evaluasi, pertimbangan, dan pengembangan yang lebih baik lagi. Kemungkinan besar yang akan terjadi kepada siswa yang tidak memiliki kuota, akan sulit mengakses untuk belajar mandiri dirumah. Namun hal tersebut dapat di minimalisir dengan cara mendownload video dan ditonton secara offline. Atau Guru dapat membantu dengan mengirimkan pada aplikasi telegram atau semacamnya yang dapat membantu siswa mengakses media pembelajaran lebih mudah kedepannya. Dan dalam pembuatan media pembelajaran sangat bisa untuk dilangsungkan karena ketersediaan laptop sekolah, laptop Guru, maupun jaringan wifi yang stabil di sekolah.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa, pengembangan media pembelajaran ini dilakukan dengan model pengembangan ADDIE. Namun hanya dilakukan empat tahapan yakni *Analysis, Design, Development, and Implementation*. Hasil dari pengembangan produk didapatkan perhitungan statistik melalui skala likert diperoleh skor rata-rata 3,7 untuk Ahli Media dari skala maksimal 4. Sebagaimana $\bar{x} > 3,4$ maka tergolong dalam kategori sangat valid. Diperoleh skor rata-rata 3,5 oleh Ahli Materi dari skala maksimal 4. Sebagaimana $\bar{x} > 3,4$ maka tergolong dalam kategori sangat valid. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis animasi powtoon ini termasuk kedalam kategori sangat valid, maka layak diuji cobakan kepada siswa.

Pada uji kelompok, diperoleh hasil derajat pencapaian keseluruhan respon siswa terhadap media pembelajaran memperoleh skor 86,82%. Sebagaimana 80-89% tergolong pada kategori praktis. Derajat pencapaian keseluruhan respon siswa terhadap media pembelajaran memperoleh skor 90,63%. Sebagaimana 90-100% tergolong pada kategori sangat praktis. Dan hasil derajat pencapaian respon Guru terhadap media pembelajaran memperoleh skor 86,36%. Sebagaimana 80-89% tergolong pada kategori praktis. Dapat disimpulkan tingkat kepraktisan media pembelajaran *audio visual* berbasis animasi *powtoon* ini tergolong praktis penggunaannya.

Dan berdasarkan hasil dari penelitian, adanya keterbatasan-keterbatasan berupa ujicoba produk yang hanya terbatas pada satu sekolah, produk yang dikembangkan hanya terbatas pada satu materi, maka untuk itu peneliti menyarankan bagi pembaca ataupun peneliti selanjutnya apabila melakukan penelitian lebih lanjut alangkah baiknya penyebaran produk lebih diperluas hingga uji coba produk akan lebih akurat hasilnya. Kemudian pengembangan media

pembelajaran bisa diimplementasikan pada materi lainnya. Serta dikarenakan pada penelitian ini hanya sampai pada tahap ke empat dan belum melakukan uji efektivitas produk, maka alangkah baiknya peneliti sarankan untuk melakukan uji efektivitas untuk mengetahui tingkat efektivitas terhadap produk pembelajaran *audio visual* berbasis animasi *powtoon* ini.

Daftar Rujukan

- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran :Manfaat dan Problematikanya. *Makalah disajikan dalam Seminar Nasional Dies Natalis ke- 56 Universitas Negeri Makassar, Makassar, 8-9 Juli*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Dewi, M. S. (2020). Squential Exploratory: Pembelajaran Seni Tari Bagi Calon Guru Madrasah Ibtidayah di Masa Pandemi Covid- 19. *Elementeris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam, Vol 2 (1)*, 25.
- Fitriyaningrum, F. H. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Powtoon Terhadap Kreativitas Siswa Pada Matapelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Kelas X di SMA Negeri 1 Karangdowo*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Hamid, M. A. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

- Hartanto, S. (2020). *Mobalean Maning (Model Pembelajaran Berbasis Lean Manufacturing)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hasanah, H., & Sumiharsosno, R. (2018). *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi.
- Huda, A. (2020). *Media Animasi Digital Berbasis HOTS*. Padang: UNP Press.
- Lestari, N. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Boyolali: Lakeisha.
- Muslim, M. (2021). Visi kepemimpinan Digital Kepala Sekolah Dasar di Era Teknologi Digital. *Elementaris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam, Vol 3 (1)*, 2.
- Priatmoko, S. (2018). Memperkuat Eksistensi Pendidikan Islam di Era 4.0. *Ta'lim: Jurnal Studi Pendidikan Islam, Vol 1(2)*, 221-239.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Saraswati, D. (2020). *Efektifitas Penggunaan Media Audio -Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII PAI di SMP Satu Atap Tandassura Kabupaten Polewali Mandar*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Tifani, L. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon pada Materi Minyak Bumi di SMA Muhammadiyah Pekanbaru*. Pekanbaru: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Widoyoko, S. P. (2017). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wulandari, R. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Siak*. Pekanbaru: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim .