



**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN APLIKASI *POWTOON* PADA MATERI
SEJARAH KEEMASAN ISLAM PADA MASA DAULAH
ABBASIYAH PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
KELAS VIII SMP**

SKRIPSI

*Ditulis Sebagai Syarat untuk Penyelesaian Studi (S-1)
Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan*

Oleh :

RAHMA WATI HANAFI
NIM. 2130101105

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAHMUD YUNUS
BATUSANGKAR
2025 M/1447 H**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Rahma Wati Hanafi
NIM : 2130101105
Tempat, Tanggal Lahir : Talang, 7 Maret 2003
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "**Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Powtoon Pada Materi Sejarah Keemasan Islam Pada Masa Daulah Abbasiyah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMP**" adalah hasil karya saya sendiri, bukan plagiat. Apabila dikemudian hari terbukti sebagai plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Batusangkar, 3 Juli 2025


Yang membuat pernyataan


Rahma Wati Hanafi
NIM. 2130101105

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi atas nama RAHMA WATI HANAFI, NIM. 2130101105, dengan judul skripsi "PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN APLIKASI *POWTOON* PADA MATERI SEJARAH KEEMASAN ISLAM PADA MASA DAULAH ABBASİYAH PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VIII SMP" telah diuji dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar yang dilaksanakan pada hari Senin, 18 Agustus 2025 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai syarat penyelesaian studi (S1) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1	Yanti Elvita, S.Ag., M.Pd NIP 197104122002122002	Ketua Penguji		25/8-25
2	Drs. H. T. Idris, S.Pd., M.Ag NIP 196604031992031003	Sekretaris Penguji		25/08 2025
3	Silvia Susrizal, MA NIP 198707052015032006	Anggota Penguji		25/8-2025

Batusangkar, 25 Agustus 2025

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan


Dr. Ridwan Ersoni, S.Ag., M.Pd
NIP 197105261995031001

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing SKRIPSI atas nama RAHMA WATI HANAFI, NIM 2130101105 dengan judul PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN APLIKASI *POWTOON* PADA MATERI SEJARAH KEEMASAN ISLAM PADA MASA DAULAH ABBASIYAH PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VIII SMP memandang bahwa SKRIPSI yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan dan dapat disetujui untuk diajukan ke agenda SKRIPSI setelah Sidang *Munafasyah*.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

Batusangkar, 25 Agustus 2025

Dosen Pembimbing



Drs. H. T. Idris, S.Pd., M.Ag
NIP.196604031992031003

BIODATA PENULIS



Nama : Rahma Wati Hanafi
Nama Panggilan : Rahma
Nim : 2130101105
Tempat/ Tanggal Lahir : Talang, 7 Maret 2003
Jenis Kelamin : Perempuan
Golongan Darah : -
Kewarganegaraan : Indonesia
Status : Belum Kawin
Alamat : Kampung Baru Jorong Tabek Pala
No Hp : 081266133656
E-mail : rahmawatihanafi0703@gmail.com
Nama Orang tua : 1. Jamarin
2. Ermita
Nama Saudara : 1. Susi Gusnita
2. Fuad Hanafi
3. Sabri Hanafi
4. Rani Oktavia
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Semester : 8
Pendidikan : 1. Sdn 02 Talang

2. Mts Muhammadiyah Muara Panas

3. Man 1 Solok Plus Keterampilan

4. UIN Mahmud Yunus Batusangkar

Organisasi Yang Pernah Diikuti : -

Hobi : Memasak

Motto Hidup : Keberhasilan bukanlah milik orang pintar,
keberhasilan adalah kepunyaan mereka
yang senantiasa berusaha –B.J Habibie

Batusangkar, Juli 2025

Yang membuat pernyataan

Rahma Wati Hanafi

NIM. 2130101105

KATA PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan nama Allah SWT, Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, segala puji hanya milik-Nya, Rabb semesta alam, yang dengan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya yang tak terhingga, skripsi ini akhirnya dapat diselesaikan. Tiada daya dan kekuatan melainkan dengan pertolongan-Nya. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita, Nabi Besar Muhammad SAW, penuntun jalan kebenaran, beserta keluarga, para sahabat, dan seluruh pengikutnya hingga akhir zaman.

Rasa syukur yang mendalam tak henti-hentinya kupanjatkan ke hadirat Ilahi Rabbi atas segala nikmat yang telah dilimpahkan, terutama nikmat iman, Islam, dan kesehatan, sehingga perjalanan akademik ini dapat mencapai puncaknya. Setiap huruf yang terangkai, setiap kalimat yang tersusun, adalah buah dari ridha-Nya dan berbagai dukungan tiada henti yang tak terhingga nilainya.

Karya sederhana ini, yang lahir dari perjuangan dan doa, kupersembahkan dengan segenap kerendahan hati dan setulus jiwa kepada mereka yang paling berharga dalam hidupku:

Untuk Kedua Orang Tuaku Tercinta

Tiada kata yang mampu mengungkapkan rasa terima kasihku atas segala cinta, kasih sayang, doa tulus yang tak pernah putus, pengorbanan tanpa batas, serta dukungan moral dan material yang tak terhingga. Kalian adalah inspirasiku, sumber kekuatanku, dan pilar dalam setiap langkah hidupku. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan keberkahan dan kesehatan kepada kalian berdua.

Untuk Ayah Tercinta, Jamarin:

Ayah, pahlawanku, dukungan, kerja keras, dan pengorbananmu adalah fondasi yang kokoh dalam setiap jejak langkahku. Engkau telah mengajarkan arti ketekunan dan tanggung jawab. Setiap tetes keringatmu adalah inspirasi bagiku untuk terus berjuang meraih impian. Terima kasih atas segala bimbingan dan kepercayaan yang tak pernah pudar. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kekuatan, kesehatan, dan kebahagiaan kepadamu.

وَأَخْفِضْ لَهُمَا جَنَاحَ الذَّلْمِ مِنَ الرَّحْمَةِ وَقُلْ رَبِّ ارْحَمْهُمَا كَمَا رَبَّيْتَنِي صَغِيرًا

"Dan rendahkanlah dirimu terhadap keduanya dengan penuh kasih sayang dan ucapkanlah, "Wahai Tuhanku, sayangilah keduanya sebagaimana mereka berdua telah mendidik aku pada waktu kecil." (QS. Al-Isra': 24)

Untuk Ibu Tercinta, Ermita:

Ibu, permata hatiku, tak ada kata yang bisa mewakili rasa terima kasih atas segala cinta, kasih sayang, doa tulus yang tak pernah putus, serta pengorbanan tanpa batas yang telah engkau curahkan. Engkau adalah sumber kekuatanku, bidadari tak bersayap dalam hidupku. Setiap nasihat dan sentuhanmu adalah penuntun langkahku. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan untukmu.

Sejatinya, firman Allah SWT dalam Surah Al-Isra' ayat 23-24 telah mengingatkan kita akan hak orang tua:

وَقَضَىٰ رَبِّيَ أَلَّا تَعْبُدُوا إِلَّا إِيَّاهُ وَالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا ۚ إِنَّمَا يُبَلِّغُنَّ عِنْدَكَ الْكِبَرَ أَحَدُهُمَا أَوْ كِلَاهُمَا فَلَا تَقُلْ لَهُمَا قَوْلًا كَرِيمًا

"Dan Tuhanmu telah memerintahkan agar kamu jangan menyembah selain Dia dan hendaklah berbuat baik kepada ibu bapak. Jika salah seorang di antara keduanya atau kedua-duanya sampai berusia lanjut dalam pemeliharaanmu, maka sekali-kali janganlah engkau mengatakan kepada keduanya perkataan "ah" dan janganlah engkau membentak keduanya, dan ucapkanlah kepada keduanya perkataan yang baik." (QS. Al-Isra': 23)

Untuk Saudara-Saudaraku Tercinta:

Abang-abangku dan Adikku tersayang kehadiranmu adalah pelengkap kebahagiaan di keluarga ini. Terima kasih atas canda tawa, semangat, dan pengertianmu selama ini. Jadilah pribadi yang senantiasa bertakwa kepada Allah SWT, berbakti kepada orang tua, dan teruslah mengejar ilmu setinggi-tingginya. Semoga engkau selalu dalam lindungan-Nya, menjadi kebanggaan keluarga, dan meraih kesuksesan di dunia maupun di akhirat.

Seluruh Keluarga Besar dan Kerabat Tercinta:

Tak lupa, persembahkan tulus ini juga kuhaturkan kepada seluruh keluarga besar dan kerabat tercinta. Terima kasih atas setiap doa, dukungan moril dan material, serta semangat kebersamaan yang senantiasa kalian berikan. Kebersamaan dan kehangatan yang kalian hadirkan adalah motivasi tak ternilai bagiku untuk terus melangkah dan berkarya.

Bapak Dosen Pembimbingku, Drs. H. T. Idris, S.Pd., M.Ag:

Rasa hormat dan terima kasih yang tak terhingga juga saya sampaikan kepada Bapak Dosen Pembimbing yang mulia. Dengan kesabaran, ketelatenan, dan ilmu yang luas, Bapak telah membimbing, mengarahkan, dan memberikan masukan berharga, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Semoga setiap ilmu yang telah diberikan menjadi amal jariyah yang tak terputus.

**Bapak/Ibu Dosen Penguji dan Seluruh Dosen Program Studi
Pendidikan Agama Islam:**

Penghargaan setinggi-tingginya saya ucapkan kepada Bapak/Ibu Dosen Penguji atas waktu dan kesediaan untuk menguji serta memberikan koreksi konstruktif demi kesempurnaan skripsi ini. Tak lupa, kepada seluruh Bapak/Ibu Dosen Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan ilmu dan pelajaran berharga selama masa perkuliahan, terima kasih atas dedikasi dan pengabdian Bapak/Ibu.

Sahabat-sahabat seperjuangan dan teman-teman terbaikku:

Untuk kalian, sahabat-sahabat seperjuangan dan teman-teman terbaikku, terima kasih atas setiap tawa, duka, canda, dan dukungan yang tak pernah pudar. Kebersamaan kita selama ini adalah memori indah yang tak akan terlupakan. Kalian adalah bagian dari perjalanan tak ternilai ini. Sebagaimana sabda

Rasulullah SAW:

الْمُؤْمِنُ لِلْمُؤْمِنِ كَالْبَيْتِ إِذَا نُشِدُ بِغَضِّهِ بَعْضًا

"Seorang mukmin dengan mukmin lainnya adalah seperti satu bangunan yang saling menguatkan antara satu dengan yang lainnya." (HR. Bukhari dan Muslim)

Almamaterku Tercinta, UIN Mahmud Yunus Batusangkar:

Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Almamaterku tercinta, UIN Mahmud Yunus Batusangkar, yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas terbaik untuk menimba ilmu di tempat ini. Semoga ilmu yang didapat dapat menjadi bekal untuk berkontribusi bagi bangsa dan agama.

Akhirnya, skripsi ini adalah wujud syukur dan persembahan tulus. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat yang luas, menjadi sumbangan kecil dalam khazanah ilmu pengetahuan, serta menjadi bekal keberkahan di dunia dan bekal yang memberatkan timbangan amal kebaikan di akhirat kelak.

Amin ya Rabbal 'Alamin.

By : Rahma Wati Hanafi

KATA PENGANTAR



Puji syukur ke hadiran Allah SWT. berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. beserta keluarga dan sahabatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "**Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Powtoon* Pada Materi Sejarah Keemasan Islam Pada Masa Daulah Abbasiyah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMP**". Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana (S-1) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam di UIN Mahmud Yunus Batusangkar.

Dalam penulisan ini, penulis mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak khususnya dari dosen pembimbing skripsi, sehingga kesulitan yang dihadapi dapat diselesaikan sesuai harapan. Melalui skripsi ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor UIN Mahmud Yunus Batusangkar Bapak Prof. Delmus Puneri Salim, MA., M.Res., Ph.D yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk menyelesaikan perkuliahan dan skripsi ini.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Mahmud Yunus Batusangkar Bapak Dr. Ridwal Trisoni, S.Ag., M.Pd
3. Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN Mahmud Yunus Batusangkar Ibu Silvia Susrizal, S.Pd.I., MA. yang sangat berperan membantu segala keperluan penyelesaian skripsi terkhusus pada program studi PAI
4. Bapak Drs.H.T. Idris, S.Pd., M.Ag sebagai dosen pembimbing skripsi terbaik dengan kesabaran, keikhlasan dalam meluangkan waktu, pikiran, ilmu dan yang selalu mengingatkan penulis untuk mengerjakan skripsi. Suatu kesempatan luar biasa yang penyusun dapatkan mendapatkan ilmu

disetiap bimbingan yang bapak berikan, perhatian serta memberikan arahan untuk membimbing penyusunan skripsi ini.

5. Bapak Dr. Abhanda Amra M.Ag, Bapak Adam Mudillah, dan Bapak Wahyu Desra, S.Pd, Gr yang telah bersedia memvalidasi Media Pembelajaran.
6. Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama dalam perkuliahan.
7. Kepala Sekolah SMP 3 Batusangkar dan seluruh majelis guru, karyawan sekolah yang telah bersedia menerima penulis untuk melakukan penelitian di SMP 3 Batusangkar.
8. Teristimewa Ayahanda Jamarin, Ibunda Ermita, Uni Riri, Uni Rahmi, Una Susi, Abang Fuad Hanafi, Abang Sabri Hanafi, Adek, Keponakan dan seluruh keluarga besar yang selalu memberikan semangat, cinta, doa dan dukungan berupa materi maupun non materi yang tak terhingga kepada penulis dalam menempuh perkuliahan ini.
9. Kepada sahabat terdekat yang telah memberikan doa, semangat, dorongan, bantuan, yang tulus serta motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini
10. Kepada teman-teman PAI C dan seluruh Angkatan 2021 yang tidak dapat penulis tulis Namanya satu persatu di skripsi ini.

Semoga bantuan dan pertolongan yang diberikan dibalas oleh Allah Swt dengan pahala yang berlipat ganda, Aamiin Yarabbal'Alamin.

Batusangkar, Juli 2025

Rahma Wati Hanafi

NIM. 2130101105

ABSTRAK

Rahma Wati Hanafi. NIM. 2130101105. Judul Skripsi : “Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Powtoon Pada Materi Sejarah Keemasan Islam Pada Masa Daulah Abbasiyah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMP”. Program Studi Pendidikan Agama Islam. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar. 2025.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran mata pelajaran PAIBP didominasi oleh pendidik dan siswa mendengarkan penyampaian dari pendidik. Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran PAIBP diketahui bahwa proses pembelajaran yang dilakukan oleh Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah tersebut telah menunjukkan adaptasi yang cukup baik dalam memanfaatkan media pembelajaran digital. Salah satu media yang sering digunakan adalah video pembelajaran yang diambil dari platform seperti YouTube. Media ini terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa secara umum, namun dalam pelaksanaannya masih terdapat keterbatasan, khususnya dalam hal relevansi materi dan interaktivitas yang dapat mendukung keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Video dari YouTube sering kali bersifat umum dan kurang menyesuaikan dengan konteks lokal serta kebutuhan kurikulum yang spesifik. Oleh karena itu diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif supaya pembelajaran lebih efektif dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas dan praktikalitas dari produk yang dikembangkan yaitu Video Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Powtoon* Pada Materi Sejarah Keemasan Islam Pada Masa Daulah Abbasiyah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMP.

Metode pengembangan yang digunakan adalah metode penelitian *research & development* (R&D) dan model 4D. Prosedur pelaksanaan model 4D dilaksanakan dalam 4 tahap yaitu : 1) Define, 2) Design, 3) Development, dan, dan 4) Disseminate. Uji coba bersifat terbatas dilakukan kepada siswa dalam satu kelas yaitu kelas VIII SMP 3 Batusangkar dengan pembelajaran menggunakan Video Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Powtoon* Selama pembelajaran berlangsung, peneliti mengamati keterlaksanaan penggunaan bahan ajar melalui pengamatan langsung (observasi) serta menggunakan angket respon siswa dan angket respon guru.

Berdasarkan uji validitas, Video Pembelajaran Interaktif ini memperoleh rata-rata 0,96 dari penilaian tiga validator ahli, menempatkannya dalam kategori "Sangat Valid". Angka ini mengindikasikan bahwa baik dari segi kualitas media maupun materi, produk ini memenuhi standar kelayakan dan keabsahan yang tinggi. Selain itu, hasil uji praktikalitas kepada enam peserta didik menunjukkan nilai rata-rata 0,68 yang termasuk dalam kategori "Praktis". Hal ini membuktikan bahwa media ini mudah digunakan, diterima dengan baik oleh siswa, dan mampu meningkatkan motivasi serta keaktifan belajar mereka di kelas.

Kata Kunci : *Media, Video pembelajaran, Aplikasi Powtoon, Mata Pelajaran PAIBP, SMP.*

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

PERSETUJUAN PEMBIMBING

PENGESAHAN TIM PENGUJI

BIODATA

KATA PERSEMBAHAN i

KATA PENGANTAR.....v

ABSTRAK vii

DAFTAR ISI..... viii

DAFTAR GAMBAR.....x

DAFTAR TABEL..... xii

BAB I PENDAHULUAN.....1

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Rumusan masalah8

C. Tujuan Penelitian8

D. Spesifikasi produk yang diharapkan9

E. Pentingnya pengembangan 10

F. Asumsi dan keterbatasan pengembangan..... 10

G. Manfaat dan Luaran Penelitian 11

H. Defenisi operasional 13

BAB II KAJIAN TEORI.....15

A. Video Interaktif..... 15

B. Aplikasi *Powtoon*..... 18

C. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama22

D. Penelitian Relevan30

BAB III METODE PENELITIAN35

A. Metode Pengembangan.....35

B. Model Pengembangan.....35

C. Prosedur Pengembangan.....37

D. Subjek Uji Coba.....	39
E. Jenis Data.....	40
F. Latar dan Waktu Penelitian.....	40
G. Instumen Penelitian.....	40
H. Teknik Analisis Data	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	46
A. Hasil Penelitian.....	46
B. Pembahasan	71
BAB V PENUTUP	74
A. Kesimpulan.....	74
B. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Langkah Pertama Membuka Powtoon	22
Gambar 2. 2 Langkah Kedua Login Akun	22
Gambar 2. 3 Langkah Ketiga let's start	22
Gambar 2. 4 Langkah Keempat mulai membuat video.....	23
Gambar 4.1. Tampilan awal berupa cover	51
Gambar 4.2. Tampilan pendahuluan ucapan salam dari guru kepada peserta didik ..	52
Gambar 4.3. Tampilan pendahuluan sapaan dari guru ke peserta didik	52
Gambar 4.4. Tampilan Guru menanyakan persiapan peserta didik	53
Gambar 4.5. Tampilan Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	53
Gambar 4.6. Tampilan Guru menanyakan pertanyaan pemantik.....	54
Gambar 4.7. Tampilan Guru memberikan pilihan jawaban.....	54
Gambar 4.8. Tampilan guru menanyakan semangat peserta didik	56
Gambar 4.9. Tampilan guru menjelaskan sejarah berdirinya dinasti abbasiyah.....	56
Gambar 4.10. Tampilan guru menjelaskan pendiri Dinasti Abbsiyah	58
Gambar 4.11. Tampilan guru menjelaskan tahun berdiri Dinasti Abbasiyah	58
Gambar 4.12. Tampilan guru menjelaskan kota Baghdad	59
Gambar 4.13. Tampilan guru menanyakan tentang baitul hikmah	59
Gambar 4.14. Tampilan guru menjelaskan tahun berdiri Dinasti Abbasiyah	60
Gambar 4.15. Tampilan guru menjelaskan tentang baitul hikmah	60
Gambar 4.16. Tampilan guru memberikan pertanyaan tentang baitul hikmah.....	60
Gambar 4.17. Tampilan guru memberikan waktu untuk berfikir	61
Gambar 4.18. Tampilan guru menanyakan ilmu pengetahuan dibidang apa aja yang berkembang pada masa itu	61
Gambar 4.19. Tampilan guru menjelaskan ilmu pengetahuan dibidang apa saja 63yang ada pada masa itu	62
Gambar 4.20. Tampilan guru menjelaskan tokoh ilmua Al Khawarizmi	62
Gambar 4.21. Tampilan guru menjelaskan karya ilmuan Al Khawarizmi	63
Gambar 4.22. Tampilan guru menjelaskan tokoh tokoh ilmuan Ibnu Sina	63
Gambar 4.23. Tampilan guru menjelaskan karya Tokoh ilmuan Ibnu Sina	64

Gambar 4.24. Tampilan guru menjelaskan sistem pemerintahan abbasiyah yang juga hebat	64
Gambar 4.25. Tampilan guru menyuruh peserta didik untukberdiskusi dengan teman sebangku.....	64
Gambar 4.26. Tampilan guru memberikan pertanyaan untuk didiskusikan	65
Gambar 4.27. Tampilan guru menjelaskan jawaban dari pertanyaan tadi	65
Gambar 4.28. Tampilan guru menjelaskan perkembangan islam pada pemerintahan Abbasiyah.....	66
Gambar 4.29. Tampilan guru menyuruh peserta didik untuk menulis.....	66
Gambar 4.30. Tampilan guru memberikan waktu kepada peserta didik untuk menulis	67
Gambar 4.31. Tampilan guru menutup pembelajaran.....	67

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Rancangan Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif	40
Tabel 3. 2 Aspek Validasi Video Pembelajaran Interaktif	43
Tabel 3. 3 Kisi – Kisi Instrumen Validasi Video Pembelajaran Interaktif	43
Tabel 3. 4 Kisi – Angket praktikalitasi video pembelajaran interaktif	45
Tabel 3. 5 Kisi – Kisi-kisi intrumen praktikalitas media	46
Tabel 3. 6 Kategori validitas dan praktikalitas	47
Tabel 4. 1 Hasil validasi kualitas video pembelajaran interaktif	57
Tabel 4. 2 Hasil praktikalitas video pembelajaran interaktif oleh Peserta Didik.....	60
Tabel 4. 3 Hasil praktikalitas video pembelajaran interaktif oleh Guru	60

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran abad ke-21 menuntut pengembangan kompetensi yang tidak hanya berfokus pada pengetahuan, tetapi juga pada keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif yang didukung oleh pemanfaatan teknologi digital secara optimal. Peserta didik masa kini sangat akrab dengan berbagai teknologi dan media interaktif, sehingga metode pembelajaran yang masih bersifat pasif dan konvensional seringkali kurang mampu menarik perhatian dan memotivasi mereka untuk belajar secara aktif.

Tantangan ini sangat terasa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), terutama pada materi sejarah seperti Keemasan Islam pada masa Daulah Abbasiyah, yang bersifat naratif dan abstrak sehingga memerlukan media pembelajaran yang inovatif dan menarik agar dapat dipahami dengan baik. Penggunaan video pembelajaran interaktif melalui aplikasi Powtoon, yang menyediakan animasi dan visualisasi dinamis, menjadi solusi efektif untuk menjembatani pemahaman konsep sekaligus mengasah keterampilan abad ke-21 siswa, seperti kreativitas dan kemampuan memecahkan masalah.

Media ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran (Khoir, Putri, & Tanjung, 2023). Penelitian menunjukkan bahwa teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik secara signifikan (Lubis & Wahyuni, 2021). Selain itu, media digital interaktif seperti video animasi memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mudah diterima oleh siswa generasi digital saat ini (Zainullah, 2023)

Dalam konteks pendidikan, proses pembelajaran biasanya dirancang secara terstruktur dan sistematis, dengan tujuan untuk mencapai hasil yang

optimal. Kurikulum yang diterapkan bersama dengan media pembelajaran yang dipilih memiliki peranan penting dalam mendukung pencapaian tujuan pendidikan tersebut (Lutfiana, 2022). Setiap langkah dalam perencanaan pembelajaran disesuaikan untuk memastikan bahwa siswa dapat memperoleh pengetahuan secara menyeluruh, serta mampu mengembangkan keterampilan yang diperlukan. Dalam hal ini, guru atau fasilitator memiliki peran yang sangat signifikan, karena mereka bertanggung jawab untuk membimbing siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan dan membantu mereka dalam mengaplikasikan pengetahuan yang telah diperoleh dalam kehidupan sehari-hari atau konteks praktis (Pane & Darwis Dasopang, 2021). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipakai untuk menyajikan materi pembelajaran, sehingga peserta didik dapat lebih memperhatikan, berminat, berpikir, dan merasa antusias dalam kegiatan belajar, (Hafizah & Samosir, 2023). Dalam konteks pendidikan, media ini sangat penting karena dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Salah satu keuntungan utama dari media pembelajaran adalah kemampuan untuk mengetahui berbagai gaya belajar siswa. Setiap individu memiliki cara berbeda dalam menyerap informasi, ada yang visual, auditori, atau kinestetik. Media pembelajaran ini memainkan peran krusial dalam menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menarik. Tanpa media yang menarik, pembelajaran sering kali terasa monoton dan kurang menginspirasi (Wijaksono & Prima, 2022). Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik agar siswa termotivasi dalam proses pembelajaran.

Selain itu seiring dengan kemajuan teknologi, proses pembelajaran kini semakin melibatkan berbagai platform digital yang memudahkan akses ke berbagai sumber informasi yang lebih luas. Teknologi tidak hanya memperkaya media pengajaran yang ada, tetapi juga memungkinkan adanya pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Dengan berbagai alat teknologi seperti perangkat lunak pembelajaran, video edukasi, dan aplikasi berbasis web, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih fleksibel dan sesuai dengan gaya belajar mereka masing-masing (Wahyuni Firli Fangestu & Syahrizal, 2023).

Tentu saja media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses pendidikan. Media ini berfungsi sebagai sumber belajar yang dapat mendukung guru dalam memperluas pengetahuan siswa (Supit, 2020). Dengan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran, guru dapat menyajikan informasi yang lebih beragam dan menarik, yang dapat memperkaya pemahaman siswa. Penggunaan media pembelajaran yang tepat juga dapat meningkatkan minat siswa untuk mempelajari hal-hal baru dalam materi yang diajarkan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan lebih menarik bagi siswa (Indira Sari dkk., 2020).

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala hal yang digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi pelajaran dari guru kepada siswa dengan cara yang terencana dan sistematis, guna memastikan proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien (Hasiru dkk., 2021). Media ini memiliki peran yang sangat penting karena harus mampu merangsang berbagai aspek pada diri siswa, seperti pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan atau keterampilan mereka. Hal ini bertujuan untuk memotivasi dan mendorong siswa agar dapat terlibat aktif dalam proses belajar dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang diajarkan (Nurhidayati dkk., 2023).

Kemudian media pembelajaran mencakup berbagai jenis bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, membantu guru dalam menjelaskan konsep-konsep yang sulit, serta membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Dengan menggunakan media yang sesuai, proses komunikasi edukasi yang

terjadi di kelas dapat berlangsung dengan lebih ilmiah, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa (Sunarti, 2022).

Menurut (Rohani, 2020) media pembelajaran juga memberikan manfaat penting dalam proses belajar mengajar, seperti dapat menumbuhkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi, serta memberikan rangsangan yang mendorong aktivitas belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Secara umum, media pembelajaran berfungsi untuk memperlancar komunikasi antara guru dan siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Kemudian dengan perkembangan teknologi yang membawa banyak dampak dalam peradaban manusia juga dirasakan dalam dunia pendidikan. Kemajuan teknologi dalam pendidikan menjadi suatu hal yang sangat bermanfaat dan penting pada masa pembelajaran jarak jauh yang digunakan sebagai alat pengajaran (Darmawati, 2023). Teknologi mempunyai potensi untuk memfasilitasi pembelajaran yang efektif. Penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar adalah salah satu ciri pendidikan. Hal baru yang tersedia untuk pengujian oleh lembaga diindonesia, khususnya melalui penggunaan video pembelajaran interaktif (Puji Alfiansyah, 2023).

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di SMP 3 Batusangkar pada tanggal 28 Mei 2025, diketahui bahwa proses pembelajaran yang dilakukan oleh Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah tersebut telah menunjukkan adaptasi yang cukup baik dalam memanfaatkan media pembelajaran digital. Salah satu media yang sering digunakan adalah video pembelajaran yang diambil dari platform seperti YouTube.

Video dari YouTube sering kali bersifat umum dan kurang menyesuaikan dengan konteks lokal serta kebutuhan kurikulum yang spesifik. Meskipun Youtube menyediakan beragam konten pendidikan, namun video yang tersedia umumnya bersifat umum dan tidak selalu

sesuai dengan kurikulum yang digunakan di sekolah. Selain itu, sebagian besar video di YouTube bersifat pasif dan tidak menyediakan ruang interaksi, sehingga kurang mampu merangsang keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Di sisi lain, platform seperti YouTube juga berpotensi menimbulkan distraksi, karena banyaknya konten lain yang dapat mengalihkan perhatian siswa. Berangkat dari permasalahan tersebut, diperlukan sebuah media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga interaktif dan terstruktur sesuai dengan kebutuhan materi serta karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, pengembangan video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Powtoon menjadi solusi yang relevan. Powtoon memungkinkan guru untuk menyusun materi ajar secara kreatif, dengan elemen visual yang menarik serta fitur interaktif yang mampu meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa.

Materi “Sejarah Keemasan Islam pada Masa Daulah Abbasiyah” dipilih karena merupakan salah satu topik penting dalam kurikulum PAI kelas VIII SMP, yang membutuhkan pendekatan visual dan naratif untuk memudahkan pemahaman siswa. Dengan demikian, pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis Powtoon diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar serta memberikan alternatif media yang lebih efektif dibandingkan dengan penggunaan video YouTube secara konvensional.

Dalam konteks pembelajaran PAI, penyampaian materi tidak hanya memerlukan penyampaian informasi secara satu arah, tetapi juga menuntut partisipasi siswa agar mereka dapat memahami nilai-nilai keagamaan secara mendalam dan aplikatif. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga komunikatif dan interaktif. Salah satu alternatif media yang memiliki potensi besar dalam menjawab kebutuhan tersebut adalah aplikasi *Powtoon*. *Powtoon* merupakan platform animasi berbasis digital yang memungkinkan

pendidik untuk membuat video pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Dengan berbagai fitur seperti animasi karakter, teks berjalan, dan narasi audio, *Powtoon* dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di sekolah, terutama dalam menjembatani antara konten materi dengan kebutuhan belajar siswa yang semakin akrab dengan teknologi.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif supaya pembelajaran lebih efektif dan menarik terutamanya pada materi Sejarah Keemasan Islam pada masa daulah bani abbasiyah. Video pembelajaran interaktif yang dibuat menggunakan aplikasi *Powtoon* merupakan salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut.

Video pembelajaran interaktif memiliki banyak keunggulan, seperti: menarik perhatian dan meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar, memberikan pengalaman belajar yang imersif dan interaktif bagi siswa, membantu siswa memahami materi secara mendalam dan komprehensif, meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan baik dan semanga. Dengan menggunakan video pembelajaran interaktif, diharapkan siswa dapat belajar dengan lebih efektif dan efisien, sehingga hasil belajar mereka dapat meningkat (Anggraeni dkk., 2021).

Dalam pembuatan video pembelajaran interaktif ini peneliti menggunakan aplikasi yang memiliki fitur-fitur yang menarik dan mudah digunakan, yaitu dengan memakai aplikasi *Powtoon*. Alasan kenapa peneliti mengembangkan media pembelajaran animasi menggunakan aplikasi *Powtoon* adalah karena proses pembelajaran menggunakan media akan menjadi daya tarik tersendiri oleh siswa serta dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dengan adanya penyajian materi secara visual dan interaktif (Wulandari dkk., 2020). Dalam pengembangan video interaktif juga memerlihatkan keaktifan siswa dan keterlibatan langsung

siswa dengan media ataupun komunikasi timbal balik dengan guru. Dalam pembuatan video menggunakan teknologi yang telah berkembang sehingga menjadikan siswa dan guru dapat menggunakan teknologi yang ada (Donna dkk., 2021).

Peneliti mengembangkan media pembelajaran video interaktif menggunakan aplikasi *Powtoon* karena beberapa alasan yang kuat. Pertama, *Powtoon* menawarkan kemudahan penggunaan dan antarmuka yang intuitif, sehingga peneliti dapat dengan mudah membuat video pembelajaran interaktif tanpa memerlukan keahlian teknis yang tinggi. Kedua, *Powtoon* menyediakan berbagai template dan karakter animasi yang menarik, sehingga video pembelajaran dapat dibuat dengan lebih kreatif dan menarik bagi siswa. Ketiga, *Powtoon* memungkinkan peneliti untuk mengintegrasikan berbagai media seperti video, audio, dan gambar ke dalam video pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan keinteraktifan dan keefektifan pembelajaran. Keempat, *Powtoon* dapat diakses secara online, sehingga peneliti dapat membuat video pembelajaran interaktif dari mana saja dan kapan saja. Kelima, *Powtoon* memungkinkan peneliti untuk mengeksport video pembelajaran interaktif ke berbagai format, sehingga dapat dengan mudah dibagikan dan digunakan dalam berbagai platform pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan aplikasi *Powtoon* dalam mengembangkan media pembelajaran video interaktif dapat membantu peneliti untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan efektif bagi siswa (Suyanti dkk., 2021).

Materi yang diterapkan dalam penelitian video interaktif menggunakan aplikasi *Powtoon* adalah materi Sejarah keemasan Islam pada masa daulah bani abbasiyah. Kesesuaian materi ini diprediksi dari karakteristik materi yang dapat di ceritakan bagaimana Sejarah keemasan Islam pada masa daulah bani abbasiyah sekaligus tau bukti bukti nyata bagaimana nilai-nilai islam dapat mendorong kemajuan ilmu pengetahuan, seni dan budaya. Ini bisa menginspirasi siswa tentang pentingnya belajar,

berpikir kritis dan berkontribusi pada peradaban. dari Sejarah keemasan Islam pada masa daulah bani abbasiyah tersebut. Hal ini harus menjadi perhatian bagi setiap umat manusia mengenai bagaimana memahami Sejarah keemasan Islam pada masa daulah bani abbasiyah dengan baik. Dengan demikian, diharapkan video pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman peserta didik terhadap materi Sejarah keemasan Islam pada masa daulah bani abbasiyah. Berdasarkan pemaparan diatas, penulis tertarik untuk meneliti mengenai "Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Powtoon* pada Materi Sejarah Keemasan Islam pada Masa Daulah Abbasiyah Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMP".

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana tingkat validitas Video Pembelajaran Interaktif menggunakan aplikasi *Powtoon* materi Sejarah keemasan Islam pada Masa Daulah Bani Abbasiyah pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP 3 Batusangkar?
2. Bagaimana tingkat praktikalitas Video Pembelajaran Interaktif menggunakan aplikasi *Powtoon* materi Sejarah keemasan Islam pada Masa Daulah Bani Abbasiyah pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP 3 Batusangkar?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran berupa video pembelajaran interaktif menggunakan Aplikasi *Powtoon* pada materi Sejarah keemasan Islam pada Masa Daulah Bani Abbasiyah pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP 3 Batusangkar dengan beberapa sasaran yang akan dicapai dalam penelitian yaitu :

1. Untuk mendeskripsikan validitas Video Pembelajaran Interaktif menggunakan aplikasi *Powtoon* materi Sejarah keemasan Islam pada Masa Daulah Bani Abbasiyah pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP 3 Batusangkar.
2. Untuk mendeskripsikan praktikalitas Video Pembelajaran Interaktif menggunakan aplikasi *Powtoon* materi Sejarah keemasan Islam pada Masa Daulah Bani Abbasiyah pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP 3 Batusangkar.

D. Spesifikasi produk yang diharapkan

Adapun produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini adalah video pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran PAIBP dengan praktis dan valid. Tujuan dari media video ini adalah untuk menarik perhatian dan keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran. Adapun spesifikasi dari produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Video pembelajaran interaktif dikembangkan melalui aplikasi *Powtoon* yaitu aplikasi yang memiliki kelebihan berbagai fitur-fitur untuk membuat video pembelajaran animasi secara interaktif menggunakan tautan link dan dapat di akses melalui google chrome.
2. Video pembelajaran interaktif dikembangkan dilengkapi dengan petunjuk penggunaan dan suara dari kreator.
3. Video pembelajaran interaktif memuat video penjelasan materi Sejarah Keemasan Islam Pada Masa Daulah Bani Abbasiyah yang dilengkapi dengan suara creator.
4. Video pembelajaran animasi menggunakan tema yang menarik yang telah disediakan di aplikasi *Powtoon*. Video pembelajaran interaktif dilengkapi dengan teks, gambar, audio dan video sehingga kegiatan pembelajaran lebih interaktif.
5. Video pembelajaran bisa dikirimkan ke siswa dalam bentuk link ataupun dalam bentuk video yang telah didownload

6. Siswa masih bisa menggunakan media video pembelajaran interaktif di rumah untuk mengulang kembali materi pembelajaran.

E. Pentingnya pengembangan

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis video pembelajaran interaktif Menggunakan aplikasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Sejarah keemasan Islam pada masa daulah bani abbasiyah di SMP 3 Batusangkar untuk menjawab permasalahan guru dalam mengembangkan media pembelajaran, sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami dan mempelajari materi yang disajikan nantinya.

F. Asumsi dan keterbatasan pengembangan

1. Asumsi

- a. Siswa memiliki akses terhadap perangkat dan jaringan internet

Diasumsikan bahwa siswa memiliki perangkat seperti laptop, tablet, atau smartphone serta koneksi internet yang memadai untuk mengakses video pembelajaran interaktif (Suryani, 2020).

- b. Siswa memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan teknologi

Diasumsikan bahwa siswa telah terbiasa menggunakan perangkat digital dan memiliki kemampuan dasar literasi digital yang diperlukan dalam pembelajaran berbasis media karena siswa sudah terbiasa bikin tugas dalam bentuk digital seperti bikin video pendek, bikin poster dan tugas lainnya yang menggunakan teknologi (Munir, 2019).

- c. Guru mampu memfasilitasi penggunaan media interaktif

Diasumsikan bahwa guru memiliki kemampuan pedagogis dan teknologis untuk mendampingi siswa dalam menggunakan media pembelajaran digital (Mishra & Koehler, 2022).

- d. Lingkungan belajar mendukung pembelajaran digital

Diasumsikan bahwa siswa berada dalam lingkungan belajar yang kondusif, baik di sekolah maupun di rumah, sehingga dapat mengikuti pembelajaran berbasis media dengan baik (Uno, 2021).

e. *Powtoon* efektif meningkatkan daya tarik pembelajaran

Diasumsikan bahwa aplikasi *Powtoon* mampu menyajikan materi ajar secara menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa (Arsyad, 2021).

2. Keterbatasan pengembangan

a. Cakupan materi terbatas

Media pembelajaran hanya dikembangkan untuk satu topik, yaitu Sejarah keemasan Islam pada masa daulah bani abbasiyah, sehingga tidak mewakili seluruh materi Pendidikan Agama Islam.

b. Terbatas pada jenjang Sekolah Menengah Pertama

Penelitian ini hanya diterapkan pada siswa Sekolah Menengah Pertama, sehingga temuan tidak dapat digeneralisasi untuk jenjang pendidikan lain.

c. Ketergantungan pada fitur aplikasi *Powtoon*

Media yang dikembangkan dibatasi oleh fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi *Powtoon*, seperti durasi dan pilihan desain, yang dapat memengaruhi hasil akhir video pembelajaran.

d. Tidak melibatkan uji efektifitas jangka panjang

Penelitian pengembangan ini lebih menekankan pada validitas dan kepraktisan produk. Uji efektifitas terhadap peningkatan hasil belajar siswa atau dampak jangka panjang terhadap motivasi dan pemahaman siswa mungkin tidak menjadi fokus utama atau tidak dapat dilakukan secara mendalam dalam kerangka waktu skripsi, sehingga diperlukan penelitian lanjutan untuk menguji aspek tersebut.

G. Manfaat dan Luaran Penelitian

1. Manfaat penelitian yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

a. Manfaat Teoritis

Diharapkan Penelitian ini adalah sebagai rujukan penelitian bagi peneliti maupun sekolah sekolah lainnya dalam mengembangkan Video Pembelajaran Interaktif untuk proses pembelajaran.

b. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak berikut:

1) Bagi Peneliti

Mengetahui validitas dan praktikalitas penggunaan video pembelajaran interaktif pada materi sejarah keemasan islam pada masa daulah abbasiyah pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP 3 Batusangkar. Untuk menambah pengalaman, pengetahuan, dan wawasan. Serta dapat membantu dalam memperdalam pemahaman tentang materi tersebut terhadap produk yang dihasilkan berbentuk Video Pembelajaran Interaktif sehingga dapat digunakan dalam masa pendidikan yang sekarang dan yang akan datang.

2) Bagi Guru PAI

Memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik dan interaktif, yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah Islam.

3) Bagi Siswa

Membantu siswa memahami materi Sejarah Keemasan Islam pada masa Daulah Abbasiyah dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan, serta meningkatkan partisipasi aktif dalam pembelajaran.

4) Bagi Sekolah

Mendukung implementasi pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK), serta sebagai bahan

evaluasi dan pengembangan kurikulum yang relevan dengan kebutuhan zaman.

5) Bagi Peneliti Lain

Menjadi referensi atau acuan dalam melakukan penelitian serupa terkait pengembangan media pembelajaran berbasis digital, khususnya di bidang Pendidikan Agama Islam dan sejarah Islam.

2. Luaran Penelitian

Adapun luaran penelitian dalam penelitian ini nantinya bisa dijadikan karya ilmiah dan dapat diterbitkan pada artikel jurnal, HKI serta bisa menambah koleksi khazanah dari perpustakaan Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar.

H. Defenisi operasional

Agar memudahkan memahami istilah yang terdapat dalam penelitian berikut ini dijelaskan beberapa istilah yang memerlukan pemahaman lebih jauh sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan dalam penelitian ini merujuk pada proses perencanaan, desain, dan produksi media pembelajaran berbasis video yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa SMP tentang materi Sejarah keemasan Islam pada masa daulah bani abbasiyah. Proses pengembangan ini melibatkan langkah-langkah seperti identifikasi kebutuhan pembelajaran, penentuan tujuan pembelajaran, serta pembuatan konten dan materi yang sesuai dengan kurikulum pendidikan dasar. Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menciptakan alat bantu yang efektif dan menarik yang dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Widodo, W., & Anwar, H. (2017).

2. Video Pembelajaran Interaktif

Video pembelajaran interaktif adalah proses pembuatan materi pembelajaran yang melibatkan elemen-elemen yang memungkinkan

siswa untuk berinteraksi langsung dengan konten, seperti pilihan kuis atau tugas yang ada dalam video. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa "pemanfaatan video pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa terbukti efektif, karena video memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran" (Wibowo, 2019). Selain itu, penelitian lain juga menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan hasil belajar, terutama di tingkat sekolah dasar (Saputra & Wulandari, 2020). Dari penelitian ini yang dapat dikembangkan dari aplikasi *Powtoon* adalah video pembelajaran interaktif

3. Aplikasi *Powtoon*

Powtoon merupakan aplikasi berbasis web yang digunakan untuk membuat video animasi interaktif. Dalam penelitian ini, *Powtoon* dipilih karena kemampuannya untuk membuat video yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Gunawan (2022) menyatakan bahwa aplikasi *Powtoon* sangat efektif dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di sekolah dasar, karena dapat menyajikan materi secara dinamis dan interaktif. Rachmawati & Fadillah (2018) juga menekankan bahwa media pembelajaran digital, seperti *Powtoon*, memiliki potensi besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan Judul penelitian ini adalah menggambarkan rencana pengembangan media pembelajaran berbentuk video animasi interaktif yang akan digunakan dalam pembelajaran materi Sejarah keemasan Islam pada masa daulah bani abbasiyah, khususnya untuk siswa kelas VIII SMP. Video tersebut akan dibuat menggunakan aplikasi *Powtoon*, sebuah aplikasi yang memungkinkan pembuatan video animasi menarik yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Video Interaktif

1. Pengertian Video interaktif

Video interaktif adalah suatu bentuk media pembelajaran yang dikombinasikan dengan unsur suara, gerak, gambar, teks, maupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran dengan pengguna. Dengan demikian, video interaktif dapat menjelaskan materi yang sulit dipahami dengan lebih menarik dan mudah diingat. Mereka juga dapat digunakan untuk mengatasi masalah pembelajaran yang dinilai kurang efektif, serta membantu para guru dan dosen dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif (Qadriani dkk., 2021).

Dalam pengembangan video interaktif, beberapa aplikasi dapat digunakan untuk mengedit video, seperti Kinemaster, Toontastic, Sparkol VideoScribe, dan Powtoon. Aplikasi-aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk menggabungkan elemen visual dan konten interaktif untuk memberikan pengalaman yang unik bagi audiens target. Video interaktif juga dapat dibuat menggunakan platform seperti Nearpod, yang memungkinkan pengguna untuk memilih video dari beberapa sumber, termasuk video yang disediakan oleh Nearpod sendiri, YouTube, atau video yang diupload sendiri. Selain itu, platform seperti H5P juga dapat digunakan untuk membuat video interaktif dengan fitur-fitur seperti interaksi dengan audiens, penilaian, dan interaksi dengan konten (Wijayanti dkk., 2022).

Dalam konteks pendidikan, video interaktif telah digunakan dalam berbagai mata pelajaran, termasuk PAI, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan partisipasi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video interaktif dapat diterima dengan

baik oleh siswa dan layak digunakan dalam proses pembelajaran (Eliwatis & Sabarullah, 2021).

2. Kelebihan Penggunaan Video pembelajaran Interaktif Sebagai Media Pembelajaran

a. Meningkatkan keterlibatan siswa

Video pembelajaran interaktif mampu membuat siswa lebih terlibat secara aktif dalam proses belajar. Hal ini karena adanya fitur-fitur seperti kuis, navigasi mandiri, serta aktivitas interaktif yang mendorong siswa untuk berpartisipasi, tidak hanya menjadi penonton pasif. Dengan demikian, keterlibatan siswa dalam proses belajar meningkat secara signifikan (Karna, Adrias, & Zulkarnaini, 2025).

b. Meningkatkan motivasi dan prestasi belajar

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMA dapat meningkatkan motivasi sekaligus prestasi akademik siswa. Hal ini disebabkan karena media interaktif menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik, kontekstual, dan menyenangkan, sehingga siswa terdorong untuk lebih giat belajar (Arta, Wulandari, & Handayani, 2025).

c. Mengembangkan minat belajar siswa

Pada tingkat sekolah dasar, video interaktif berperan dalam menumbuhkan minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Jawa. Konten interaktif yang dilengkapi visual, audio, dan animasi membuat siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran, terutama pada materi budaya dan bahasa daerah yang sebelumnya dianggap kurang menarik (Aura et al., 2025).

d. Meningkatkan hasil belajar akademik

Tidak hanya pada siswa sekolah, penggunaan video interaktif juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar

mahasiswa. Penelitian pada mata kuliah vektor menunjukkan bahwa media ini membantu mahasiswa memahami konsep yang kompleks secara lebih mudah, sehingga nilai rata-rata dan tingkat ketuntasan belajar meningkat (Wardika & Putri, 2024).

e. Mendukung guru dalam menyampaikan materi

Dari sisi pengajar, media video interaktif sangat membantu karena dapat dibuat dengan aplikasi kreatif seperti Powtoon. Dengan dukungan aplikasi ini, guru dapat menyampaikan materi TIK dengan lebih menarik, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran baik secara tatap muka maupun daring. Hal ini menunjukkan bahwa video interaktif tidak hanya bermanfaat bagi siswa, tetapi juga mendukung guru dalam berinovasi (Fitra & Maksun, 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran interaktif memiliki berbagai kelebihan, baik dari sisi siswa maupun guru. Media ini tidak hanya mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, minat, dan hasil belajar siswa, tetapi juga mendukung guru dalam menyampaikan materi secara inovatif dan menarik. Oleh karena itu, penggunaan video pembelajaran interaktif layak dijadikan salah satu alternatif utama dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif di era digital

3. Kekurangan Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif Sebagai Media Pembelajaran

Meskipun video pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa, media ini memiliki beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan. Ketergantungan pada infrastruktur teknologi seperti perangkat memadai dan jaringan internet stabil sering kali menjadi hambatan, terutama di daerah dengan akses terbatas. Hal ini dapat diantisipasi dengan menyediakan video dalam format offline atau melalui

distribusi media penyimpanan eksternal (Dahlan, Halim, Kamarudin, & Ahmad, 2023).

Kendala teknis serta keterbatasan keterampilan guru dalam mengoperasikan media interaktif juga dapat menurunkan efektivitas pembelajaran, namun dapat diminimalisasi dengan pelatihan rutin dan panduan teknis yang jelas (Pulukuri, 2020). Selain itu, video interaktif cenderung mengurangi intensitas interaksi sosial langsung antara guru dan siswa, yang dapat diatasi dengan mengombinasikan penggunaan video dengan sesi sinkron seperti diskusi daring atau forum kolaboratif (Vakilian et al., 2022).

Gangguan lain berupa distraksi dari notifikasi perangkat maupun lingkungan belajar yang kurang kondusif juga berpotensi menurunkan konsentrasi siswa, sehingga video perlu dirancang berdurasi singkat, disertai aktivitas refleksi, serta arahan agar siswa menyiapkan ruang belajar yang mendukung (Afify, 2020). Lebih jauh, video interaktif menuntut motivasi internal yang tinggi dan berisiko meningkatkan cognitive load apabila desainnya terlalu kompleks; untuk itu, materi sebaiknya dibagi menjadi segmen pendek (chunking) serta dilengkapi dengan feedback otomatis (Afify, 2020). Terakhir, efektivitas video interaktif dapat menurun akibat efek kebaruan (novelty effect), yakni antusiasme siswa yang hanya tinggi pada awal penggunaan, sehingga konten perlu diperbarui secara berkala, divariasikan dengan aktivitas baru, serta diintegrasikan dengan model blended learning (Navarrete et al., 2025).

B. Aplikasi *Powtoon*

1. Pengertian Aplikasi *Powtoon*

Powtoon adalah sebuah media pembelajaran berbasis audio dan visual yang menyediakan berbagai animasi yang menarik untuk menyampaikan pesan dalam bentuk video. *Powtoon* dapat diakses dengan berbayar ataupun secara gratis yang suatu layanan secara online yang di

dalamnya dilengkapi dengan berbagai macam fitur sehingga ketika menyampaikan informasi akan mudah. Animasi yang menarik ada pada layanan ini, seperti animasi benda, gerakan menulis, kartun, efek transisi yang hidup (Muthmainnah dkk., 2021).

Dari definisi di atas tentang pengertian *Powtoon*, dapat diambil kesimpulan bahwa *Powtoon* adalah sebuah perangkat lunak berbasis layanan online dimana bisa diakses secara gratis atau berbayar dengan mudah dan cepat yang bisa dipakai untuk membuat presentasi dengan menambahkan animasi, gambar, musik, atau rekaman suara (Garsinia dkk., 2020).

2. Manfaat *Powtoon*

Berikut ini manfaat dari media *Powtoon* :

- 1) Media *Powtoon* bisa memperjelas penyampaian pesan sehingga bisa menghindari penyampaian yang bersifat verbalistis
- 2) Terbatasnya ruang, waktu, dan daya indra bisa diatasi dengan menggunakan media *Powtoon*.
- 3) Media *Powtoon* bisa menangani Gerakan-gerakan sangat lambat atau cepat, bisa diatasi menggunakan bantuan timelapse atau high-speed photography.
- 4) Media *Powtoon* bisa membantu proses belajar-mengajar supaya lebih bervariasi, meningkatkan keaktifan pesertra didiki, dan mendorong kegairahan dalam belajar (Apriliani dkk., 2021).

3. Kelebihan dan kekurangan

- 1) Kelebihan dari *Powtoon*
 - a) Praktis, dapat digunakan dengan mudah didapat diweb www.Powtoon.com tanpa perlu mengunduh programnya terlebih dahulu.
 - b) Tersedia berbagai macam *template background*, pengguna yang akan membuat presentasi dapat menambahkan animasi, gambar *font*, *transition effect*, teks, musik, audio maupun video

- c) Penyimpanan dalam berbagai format, seperti AVI, MPEG, MP4, atau dapat dibagikan secara langsung ke Youtube.
- d) Memiliki tampilan yang menarik dan bervariasi (Haryadi dkk., 2022).

2) Kelemahan dari *Powtoon*

Meskipun *Powtoon* banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran karena tampilannya menarik, media ini memiliki beberapa kelemahan. Pertama, ketergantungan pada internet dapat menghambat proses pembuatan maupun pemutaran video ketika jaringan tidak stabil (Salsabila, Dewi, & Sakdiah, 2022). Kedua, akun gratis memiliki keterbatasan seperti watermark dan durasi video yang mengurangi kualitas media (Widyawati & Kamaludin, 2024). Ketiga, animasi berlebih dapat menimbulkan distraksi dan beban kognitif yang mengurangi fokus siswa pada materi (Polat, Özkara, & Karakuş, 2023; Sondermann, Jarodzka, Van Gog, & Benning, 2024).

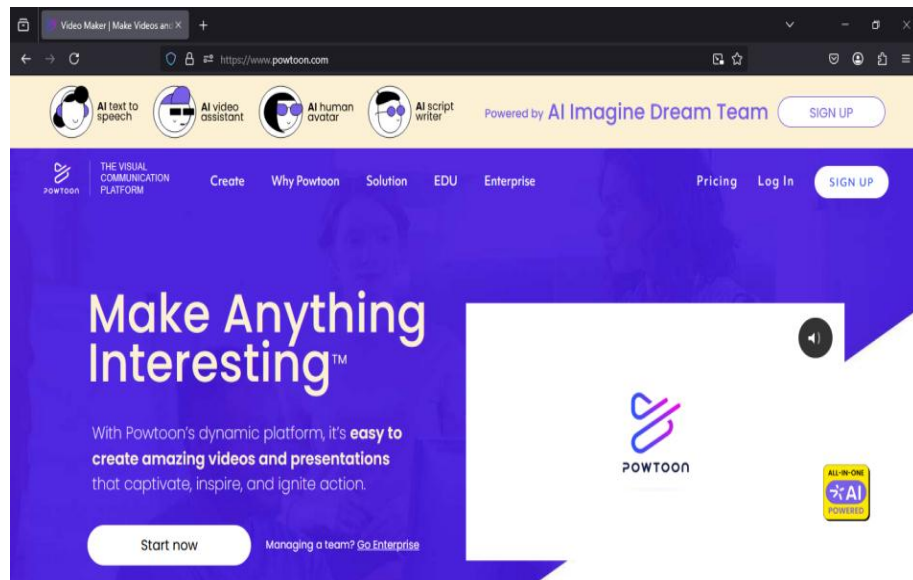
Selain itu, *Powtoon* hanya menghasilkan video linier sehingga kurang mendukung interaktivitas dan evaluasi langsung (Polat et al., 2023). Proses pembuatan juga memerlukan literasi digital dan waktu yang cukup, sehingga dapat menjadi beban bagi guru (Indriani, Ekaningrum, & Rahardi, 2023). Terakhir, ukuran file video relatif besar sehingga menyulitkan siswa dengan perangkat terbatas (Salsabila et al., 2022). Oleh karena itu, kelemahan-kelemahan ini perlu diantisipasi agar pemanfaatan *Powtoon* lebih efektif dalam pembelajaran.

4. Langkah langkah menggunakan aplikasi *Powtoon*

Di bawah ini beberapa langkah untuk membuat media *Powtoon* :

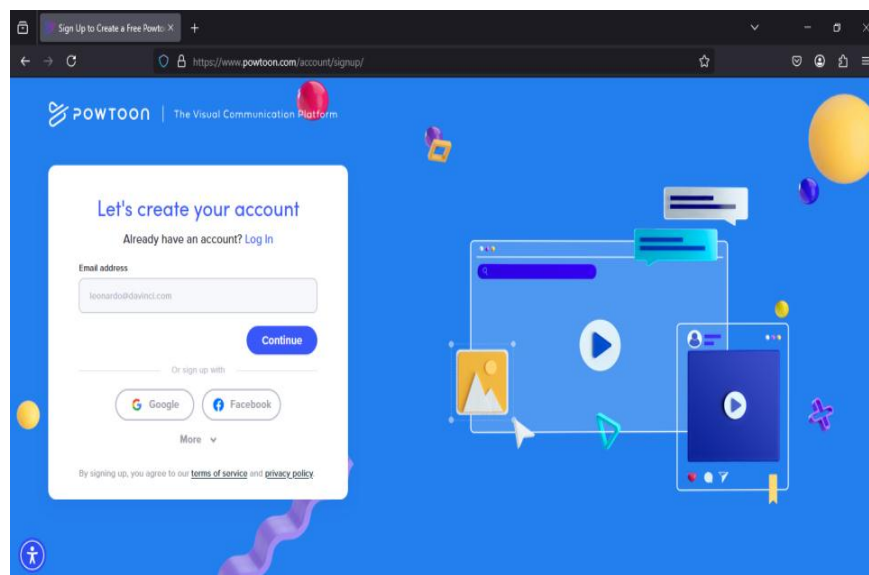
- 1) Pertama, ketik alamat www.Powtoon.com selanjutnya akan tampil layar seperti berikut ini

Gambar 2. 1 Langkah Pertama Membuka *Powtoon*



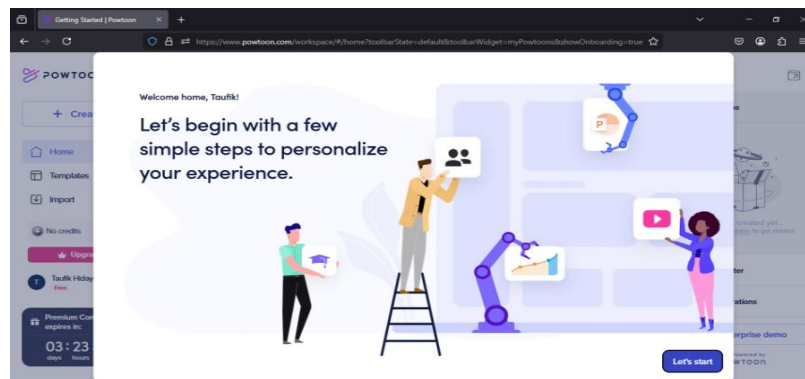
- 2) Apabila belum memiliki akun harus membuat terlebih dahulu dengan klik *sign up*, kemudian masukkan email

Gambar 2. 2 Langkah Kedua Login Akun



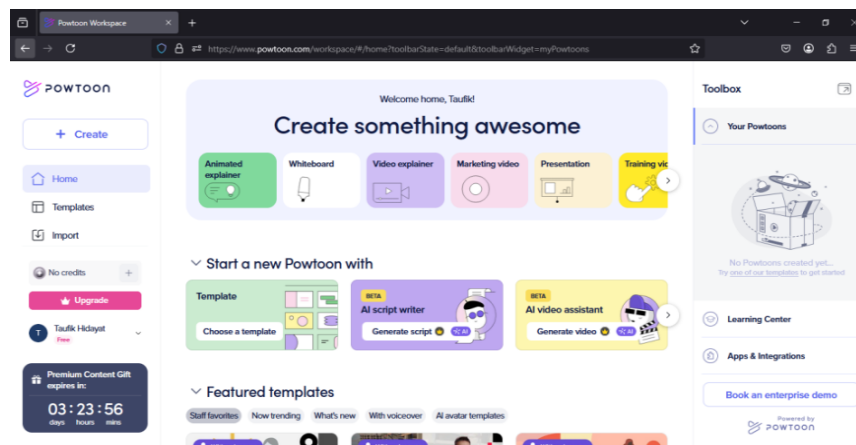
- 3) Jika telah memiliki akun maka langsung klik *log in* selanjutnya tampil layar seperti berikut ini dan langsung klik let's start untuk memulai bikin video :

Gambar 2.3 Langkah Ketiga let's start



- 4) Setelah itu bisa membuat video dengan menggunakan fitur-fitur yang sudah ada :

Gambar 2.4 Langkah Keempat mulai membuat video



C. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama

1. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama

Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah memiliki peranan yang sangat penting dan strategis dalam membentuk kepribadian siswa yang tangguh, tidak hanya dalam hal moralitas, tetapi juga dalam mendukung

perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. PAI diharapkan dapat membekali siswa dengan nilai-nilai agama yang kuat, yang pada gilirannya dapat membentuk karakter mereka untuk menjadi individu yang berakhlak mulia dan bertanggung jawab terhadap diri sendiri, masyarakat, dan bangsa (Fadhlina Harisnur & Suriana, 2022).

Namun, kenyataannya saat ini, pembelajaran PAI di sekolah seringkali mendapat kritik dari para pakar pendidikan. Mereka menilai bahwa pendidikan agama di sekolah belum berhasil secara maksimal dalam menanamkan nilai-nilai moral dan agama kepada peserta didik. Salah satu indikasi ketidak berhasilan ini dapat dilihat dari meningkatnya berbagai fenomena sosial negatif di kalangan remaja, seperti penyalahgunaan narkoba, tindak kekerasan seperti begal dan tawuran, pergaulan bebas, serta berbagai penyakit sosial lainnya yang semakin marak terjadi. Fenomena-fenomena ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan pendidikan agama dan kenyataan di lapangan, yang menandakan perlunya evaluasi dan perbaikan dalam metode dan pendekatan pengajaran PAI di sekolah.

Pendidikan Agama Islam merupakan suatu proses yang bertujuan untuk membimbing, membina, dan mendidik peserta didik agar mereka dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh dan mendalam. Proses ini tidak hanya bertujuan untuk memberikan pengetahuan tentang agama, tetapi juga untuk membantu peserta didik meresapi dan menghayati tujuan dari ajaran Islam itu sendiri, sehingga mereka dapat mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Akhirnya, melalui pendidikan ini, diharapkan peserta didik dapat menjadikan Islam sebagai pandangan hidup yang mempengaruhi seluruh aspek kehidupan mereka, baik dalam hubungan dengan Tuhan, diri sendiri, sesama manusia, maupun alam sekitar (Fauzi, 2023).

Dengan demikian, ketika kita berbicara tentang pendidikan Islam, ada dua tujuan utama yang ingin dicapai. Pertama, mendidik siswa agar mereka dapat berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Islam, baik dalam hal moral, etika, maupun akhlak. Ini melibatkan pengembangan karakter yang mencerminkan ajaran Islam, seperti kejujuran, kedisiplinan, kasih sayang, tanggung jawab, dan sifat-sifat positif lainnya. Kedua, mendidik siswa untuk mempelajari materi ajaran Islam secara menyeluruh, yang mencakup pemahaman tentang ajaran-ajaran dasar agama, seperti akidah, ibadah, akhlak, sejarah Islam, serta hukum-hukum Islam yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Kedua aspek ini saling melengkapi dan diharapkan dapat membentuk individu yang tidak hanya memiliki pengetahuan agama yang luas, tetapi juga mampu menerapkan nilai-nilai Islam dalam perilaku dan sikap mereka.

Menurut (Sundari, 2024) menyatakan bahwa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar (SD) secara keseluruhan mencakup berbagai aspek yang penting dalam pembentukan karakter dan pemahaman agama peserta didik. Beberapa aspek utama yang diajarkan dalam PAI di SD meliputi al-Qur'an dan al-Hadits, keimanan, akhlak, fiqih, serta sejarah Islam. Masing-masing bagian ini memiliki peran yang sangat vital dalam memperkenalkan ajaran Islam secara komprehensif kepada anak-anak, agar mereka dapat memahami nilai-nilai agama, serta dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Ruang lingkup pendidikan agama Islam tidak hanya berfokus pada aspek pengetahuan agama semata, tetapi juga bertujuan untuk menciptakan keseimbangan dan keselarasan dalam hubungan manusia dengan berbagai aspek kehidupan. Hal ini mencakup hubungan manusia dengan Allah SWT sebagai Tuhan yang Maha Esa, hubungan manusia dengan diri sendiri dalam upaya mencapai kesejahteraan

spiritual dan moral, hubungan dengan sesama manusia dalam konteks sosial dan kemanusiaan, hubungan dengan makhluk hidup lainnya, serta hubungan dengan lingkungan sekitar sebagai bagian dari tanggung jawab terhadap alam semesta (Djollong, 2017).

Dengan demikian, pendidikan agama Islam di SMP berperan penting dalam membentuk individu yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki pemahaman yang mendalam tentang nilai-nilai Islam yang dapat diterapkan dalam berbagai aspek kehidupan untuk menciptakan kedamaian dan kesejahteraan bersama (Universitas Darussalam Gontor & Wijaya, 2023).

Proses ini melibatkan berbagai kegiatan yang terstruktur, seperti bimbingan, pengajaran, dan pelatihan, yang disesuaikan dengan kurikulum atau pedoman yang telah ditentukan. Melalui pendidikan ini, siswa tidak hanya diajak untuk memahami nilai-nilai ajaran Islam secara teoritis, tetapi juga dibimbing agar mampu menerapkannya dalam berbagai aspek kehidupan, baik individu maupun sosial, sehingga dapat tercapai tujuan akhir yang diharapkan, yaitu terbentuknya pribadi yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia sesuai dengan ajaran Islam (Azis & Satria, 2022).

2. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Menengah Pertama (SMP) bertujuan mengembangkan potensi siswa secara menyeluruh, baik dari aspek pemahaman maupun pengamalan nilai-nilai ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari (Akidah dan Akhlak dalam Perspektif Pembelajaran PAI di Madrasah Ibtidaiyah, 2020). Pembelajaran PAI tidak hanya berorientasi pada pengetahuan teoritis, melainkan juga pada pembentukan kepribadian siswa yang berlandaskan nilai-nilai spiritual, moral, akidah, dan akhlak sosial sesuai dengan ajaran Islam.

Ruang lingkup PAI mencakup enam aspek utama sebagai fokus pembelajaran, yaitu Al-Qur'an, Hadits, Aqidah, Akhlak, Fikih, dan

Sejarah Islam (Bintang dkk., 2023). Keberadaan keenam aspek ini bertujuan memberikan landasan yang kuat dalam memahami Islam secara menyeluruh sekaligus membentuk karakter siswa dalam interaksi sosial dan hubungannya dengan Sang Pencipta.

Ruang lingkup PAI meliputi keseimbangan hubungan manusia dengan berbagai dimensi kehidupan, yaitu:

- a. **Hubungan manusia dengan Allah SWT**, yang meliputi keimanan (tauhid), pelaksanaan ibadah, doa dan zikir, serta ketaatan yang diwujudkan dalam akhlak mulia (Marbun & Halawa, 2024).
- b. **Hubungan manusia dengan sesama manusia**, yang menekankan nilai-nilai kemanusiaan seperti silaturahmi, ukhuwah Islamiyah, tolong-menolong, dan tanggung jawab sosial (Rahmanda & Rahman, 2022).
- c. **Hubungan manusia dengan dirinya sendiri**, yang mencakup pengelolaan diri secara fisik, mental, dan spiritual guna mencapai keseimbangan hidup serta meningkatkan kualitas iman dan akhlak (Rahmatia dkk., 2023).
- d. **Hubungan manusia dengan makhluk lain dan lingkungan**, yang menegaskan tanggung jawab menjaga kelestarian alam dan ekosistem sebagai bagian dari ibadah dan amanah dari Allah SWT (Achmad, 2022).

3. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Menurut BSKAP Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti bertujuan untuk membimbing peserta didik agar

- a. beriman, bertakwa kepada Allah Swt., dan berakhlak mulia
- b. menjadi pribadi yang memahami dengan baik prinsip-prinsip agama Islam terkait akidah berdasar ahl al-sunnah wa al-jama'ah, syariat, akhlak mulia, dan perkembangan sejarah peradaban Islam

- c. mampu menerapkan prinsip-prinsip Islam dalam berpikir sehingga dapat menyimpulkan sesuatu dan mengambil keputusan dengan benar, tepat, dan arif
- d. mampu bernalar kritis dalam menganalisis perbedaan pendapat sehingga berperilaku moderat (wasatīyyah)
- e. menyayangi lingkungan alam dan menumbuhkan rasa tanggung jawab sebagai khalifah di muka bumi
- f. menjunjung tinggi nilai persatuan dan kesatuan sehingga dapat menguatkan persaudaraan kemanusiaan (ukhuwwah basyariyyah), persaudaraan seagama (ukhuwwah Islamiyyah), dan persaudaraan setanah air (ukhuwwah wataniyyah).

Berdasarkan dokumen Kurikulum Merdeka dan Peraturan PAI BSKAP, capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP), dan kompetensi, karakter, serta tujuan pembelajaran (KKTP) Pendidikan Agama Islam Fase D kelas VIII adalah sebagai berikut:

No	Elemen	Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)	kompetensi, karakter, serta tujuan pembelajaran (KKTP)
1.	Sejarah Peradaban Islam	Peserta Didik Memahami Peradaban Bani Abbasiyah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendeskripsikan latar belakang dan sejarah berdirinya Daulah Abbasiyah secara runtut. 2. Menjelaskan peran dan fungsi Baitul Hikmah dalam perkembangan ilmu pengetahuan Islam. 3. Mengidentifikasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Kompetensi Sikap Spiritual: Menunjukkan keimanan dan ketakwaan melalui pengamalan nilai-nilai Islam dalam sejarah dan kehidupan. • Kompetensi Sikap Sosial: Menunjukkan sikap saling

			<p>kasi tokoh-tokoh penting dan kontribusinya dalam bidang ilmu pengetahuan pada masa Abbasiyah.</p> <p>4. Menganalisis pengaruh keemasan Islam pada masa Abbasiyah terhadap peradaban dunia.</p>	<p>menghormati, tolong-menolong, dan menjaga ukhuwah Islamiyah sesuai nilai sejarah dan agama.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kompetensi Pengetahuan : Memahami peristiwa sejarah keemasan pada masa Daulah Abbasiyah serta dampaknya terhadap peradaban Islam dan dunia. • Kompetensi Keterampilan: Mampu mengkomunikasikan dan mengaplikasikan nilai sejarah keemasan Islam dalam kehidupan social dan keagamaan.
--	--	--	---	---

Sumber. BSKAP (SK No. 032 Tahun 2024)

4. Materi Sejarah keemasan Islam pada masa daulah bani abbasiyah

- a. Masa keemasan Islam pada Daulah Abbasiyah merupakan periode penting yang menandai puncak kemajuan peradaban Islam dari abad ke-8 hingga abad ke-13 Masehi. Pada masa ini, dunia Islam mengalami perkembangan luar biasa dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan administrasi pemerintahan yang memberikan kontribusi besar terhadap peradaban dunia (Syahputra, 2022). Baghdad, ibu kota Daulah Abbasiyah, menjadi pusat intelektual yang menarik para ilmuwan dari berbagai wilayah untuk berkumpul dan mengembangkan ilmu pengetahuan.

Daulah Abbasiyah berdiri setelah menggantikan Dinasti Umayyah pada tahun 750 Masehi melalui revolusi yang dipimpin oleh Abu al-Abbas al-Saffah. Peralihan kekuasaan ini menandai perubahan besar dalam struktur politik dan budaya dunia Islam, termasuk perpindahan pusat pemerintahan ke Baghdad yang strategis secara geografis dan budaya (Rahman & Nurhayati, 2021). Kota ini kemudian berkembang menjadi pusat pendidikan dan penelitian dengan didirikannya institusi penting seperti Baitul Hikmah.

- b. Baitul Hikmah adalah lembaga penerjemahan dan penelitian yang didirikan pada masa Khalifah Al-Ma'mun. Institusi ini menjadi pusat aktivitas ilmiah yang menerjemahkan berbagai karya klasik dari bahasa Yunani, Persia, dan India ke dalam bahasa Arab, sehingga menjadi titik awal penyebaran ilmu pengetahuan secara luas di dunia Islam (Hidayati, 2023). Dengan keberadaan Baitul Hikmah, ilmu pengetahuan di bidang matematika, astronomi,

kedokteran, dan filsafat berkembang pesat, menempatkan Islam sebagai pusat ilmu pengetahuan dunia pada saat itu.

- c. Tokoh-tokoh ilmuwan yang muncul pada masa Abbasiyah memberikan kontribusi penting dalam berbagai bidang ilmu. Al-Khawarizmi, misalnya, dikenal sebagai pelopor aljabar dan sistem bilangan yang digunakan sampai saat ini (Sari & Wahyudi, 2020). Ibnu Sina dalam bidang kedokteran dan filsafat serta Al-Razi yang mengembangkan ilmu kimia dan pengobatan juga merupakan bagian dari kejayaan intelektual pada masa ini (Mustofa, 2024). Penemuan dan karya mereka memengaruhi perkembangan ilmu pengetahuan di dunia Barat pada masa Renaissance. Selain kemajuan ilmu pengetahuan, Daulah Abbasiyah juga dikenal dengan sistem pemerintahan yang efektif dan administrasi yang terorganisir dengan baik. Sistem birokrasi dan hukum yang diterapkan mampu mempertahankan stabilitas politik selama beberapa abad meskipun menghadapi berbagai tantangan internal dan eksternal (Fauzi, 2021). Keberhasilan ini memperkuat posisi Daulah Abbasiyah sebagai pusat kekuasaan dan budaya di dunia Islam.
- d. Dengan demikian, periode keemasan Islam pada masa Daulah Abbasiyah tidak hanya berperan sebagai masa puncak kemajuan ilmu dan budaya Islam, tetapi juga sebagai fondasi yang memperkaya peradaban manusia secara global. Kemajuan yang dicapai pada masa ini menjadi inspirasi dan referensi bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan kebudayaan hingga saat ini (Syahputra, 2022).

D. Penelitian Relevan

Dalam penelitian ini penulis mengacu pada penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan saat ini. Berikut

ini beberapa hasil penelitian yang relevan dijadikan bahan telaah bagi peneliti.

1. Sri Wulan Anggraeni (2021) dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video dalam menarik minat belajar siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang dilakukan Dalam penelitian ini yaitu metode *Research And Development* (R&D). Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa yang diajarkan melalui pembelajaran berbasis Video Pembelajaran Interaktif lebih tinggi dibandingkan sebelum menggunakan multimedia video interaktif. Pada penelitian yang peneliti lakukan saat ini terdapat persamaan, yaitu metode penelitian yang sama-sama *R&D* dan subjek penelitian yang sama sama masih menggunakan media konvensional seperti buku dan LKS. Sehingga dengan adanya media video pembelajaran interaktif bisa lebih memacu minat belajar siswa sehingga adanya peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan penelitian tersebut, jika dibandingkan dengan penelitian yang peneliti lakukan saat ini maka terdapat perbedaan yang terletak pada software yang digunakan, penelitian tersebut menggunakan software Adobe Plash CS5 sedangkan peneliti menggunakan software *Powtoon*. dan perbedaan lainnya yaitu penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa sedangkan yang peneliti lakukan pada saat sekarang ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Risa Sulistyaningsih (2023) dalam penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V A. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media video pembelajaran interaktif berkenaan hasil belajar siswa kelas Va pada materi pelajaran

matematika volume kubus dan balok pada tahun ajaran SDN Kestalan No. 05 Surakarta 2021/2022. Metode Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain pre - eksperimental. Model yang digunakan pada penelitian ini yaitu model ADDIE (Analysist, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil penelitiannya yaitu penggunaan media video pembelajaran interaktif sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa kelas V A Tahun Ajaran 2021 / 2022 mata pelajaran matematika di SD Negeri Kestalan No. 5 Surakarta. Dari hasil analisis data *t hitung* sebesar 4,790 ini dapat dibandingkan *t tabel* dengan $dk = (N-1)$ jadi $(28-1) = 27$ dalam taraf signifikansi 5% yaitu 2,052. Berdasarkan hasil yang didapatkan, H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulan hasil belajar matematika siswa meningkat ketika menggunakan bantuan video pembelajaran interaktif, siswa lebih paham materi yang diajarkan dengan menggunakan media audio visual. Berdasarkan penelitian tersebut jika dibandingkan dengan penelitian yang peneliti lakukan saat ini, terdapat Persamaannya adalah yang diteliti sama-sama media pembelajaran yang berbentuk video pembelajaran interaktif. Dan perbedaannya yaitu metode penelitian, model penelitian dan mata pelajaran yang di uji.

3. Made Ratnhatmaja (2022) dalam penelitiannya yang berjudul Video Pembelajaran Interaktif *Problem Based Learning* dalam Pembelajaran IPS. Tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan video pembelajaran interaktif berbasis problem based learning mata pelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan pada siswa kelas 4 SD. Metode Penelitian ini adalah metode pengembangan (R&D) yang menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysist, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan video pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* sangat menarik dan layak digunakan

oleh tenaga pendidik sebagai salah satu sumber bahan ajar untuk menciptakan suasana atau lingkungan belajar yang kreatif, aktif, inovatif dan menarik. Berdasarkan penelitian tersebut, adanya persamaan dengan penelitian yang peneliti teliti saat ini yaitu metode dan model yang dilakukan pada penelitian ini sama yaitu metode pengembangan (*R&D*) dan model *ADDIE*. Jika dibandingkan dengan penelitian peneliti, terdapat perbedaan dari segi karakteristik siswa dan juga perbedaan penggunaan *software* atau aplikasi yang digunakan dalam pembuatan video dan berbeda juga dalam pemilihan materi dan mata pelajaran.

4. Putu Didik Prawira Putra (2021) dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Tri Hita Kirana Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan video animasi pembelajaran interaktif berbasis Tri Hita Karana. Metode penelitian yang digunakan yaitu Metode pengembangan (*R&D*) mengadopsi dari model Dick and Carey. Hasil penelitian menunjukkan bahwa jika berkaca dari hasil belajar peserta didik, video animasi pembelajaran interaktif berbasis *Tri Hita Karana* bisa menjadi daya tarik siswa untuk lebih serius dalam mengikuti dan memahami pelajaran. Secara ilmu psikologis penggunaan gambar yang menarik sangat membantu perkembangan psikologis anak sehingga berdampak pada minat dan motivasi siswa untuk belajar. Berdasarkan penelitian tersebut terdapat persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu pada metode penelitian yang sama-sama memakai metode pengembangan dan juga memiliki tujuan yang sama yaitu untuk mengembangkan video pembelajaran interaktif. Jika dibandingkan dengan penelitian yang peneliti lakukan saat ini yaitu mata pelajaran yang diambil dan model penelitian penelitian ini melakukan model penelitian Dick and Carey

sedangkan penelitian yang peneliti lakukan pada saat sekarang ini adalah model *ADDIE*.

5. Listia Rahayu (2023) dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi *Doratoon* Pada Pembelajaran di Kelas V Sekolah Dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi *doratoon*, mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi *doratoon* dan mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis video animasi *doratoon*. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE* (Analysist, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *doratoon* memperoleh nilai presentase 86,1% dengan kategori “sangat layak”. Sementara hasil perolehan skor pada respon peserta didik di kelas V yang berjumlah 30 responden terhadap media pembelajaran interaktif berbasis video animasi *doratoon* memperoleh persentase 95,3% dengan kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan penelitian tersebut terdapat kesamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan saat ini yaitu pada segi kelayakan. Video pembelajaran interaktif sangat cocok dan layak digunakan pada siswa kelas V sekolah dasar, karena siswa akan lebih mudah paham dan mengerti dibandingkan media pembelajaran lainnya. Dan persamaan lainnya yaitu peneliti sama-sama menggunakan metode dan model penelitian yang sama. Jika dibandingkan dengan penelitian yang peneliti lakukan saat ini, terdapat perbedaan pada sampel kelas dan materi yang digunakan untuk menguji kelayakan video pembelajaran interaktif.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Pengembangan

Pendekatan dalam penelitian ini yaitu pendekatan penelitian dan pengembangan (*R&D*). Sesuai dengan pernyataan (Sri Haryati, 2012) bahwa penelitian (*R&D*) digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk. (Kamal, 2020) mendefenisikan *R&D* sebagai penelitian pengembangan yang menghasilkan rancangan, program ataupun produk. Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini mengkaji tentang pengembangan produk.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan peneliti yaitu model model 4D, terdapat 4 tahapan dalam model 4D yaitu: pendefenisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*disseminate*), (Ramadhani & Aristiawan, 2023).

Berikut rincian tahapan-tahapannya:

1. *Define* (Pendefenisian)

Pada tahap ini dilakukan kegiatan untuk mengidentifikasi dan menentukan kebutuhan pengembangan media pembelajaran yang dilakukan. Dalam model lain, tahap ini biasanya disebut analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk melihat sejauh mana produk tersebut sesuai dengan kebutuhan yang diharapkan.

2. *Design* (Perancangan)

Desain adalah tahapan kedua dalam model 4D yang meliputi aktivitas-aktivitas yang diperlukan untuk mencapai kompetensi tertentu dan merancang strategi yang akan di gunakan. Dalam tahap *design* ini peneliti akan melakukan pembuatan rancangan produk dengan mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan, menentukan

model, dan mendisain tampilan Video Pembelajaran interaktif yang menarik dan inovatif.

3. *Development* (Pengembangan)

Pengembangan merupakan tahapan ketiga dalam model 4D yang meliputi aktivitas pembuatan produk serta untuk menguji validitas produk secara berulang-ulang sehingga produk yang dibuat sesuai dengan standar yang ditentukan dan dilakukan evaluasi oleh validator sesuai dengan saran dan masukan dari validator. Instrumen yang digunakan yakni angket respon angket respon peserta didik terhadap Video Pembelajaran interaktif yang di praktikalitas di SMP 3 Batusangkar

4. *Disseminate* (Penyebaran)

Tahap terakhir dalam pengembangan model 4D adalah tahap penyebarluasan (*disseminate*). Tahap ini berupa penerapan media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam skala yang lebih luas.

Jika kita perhatikan dari tahap atau prosedur pengembangan tersebut, maka penelitian ini dilakukan hanya sampai tahap *development* saja, yakni melakukan uji coba produk, revisi, dan validasi terhadap media yang dikembangkan. Karena pada tahap *disseminate* ini akan lebih membutuhkan biaya dan tenaga yang memadai untuk mendistribusikan media pembelajaran Video Pembelajaran interaktif yang akan dirancang. Serta dengan alasan keterbatasan waktu dalam penelitian ini hanya merujuk pada tujuan penelitian yang mana untuk mendeskripsikan validitas dan praktikalitas Video Pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Powtoon* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP 3 Batusangkar.

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur yang digunakan dalam pengembangan Video Pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Powtoon* mengikuti model pengembangan 4D (*Define, Design, Development, and Dessiminate*).

Secara umum rancangan pengembangan Video Pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Powtoon* sebagai berikut:

Tabel 3.1 Rancangan Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif

NO	Tahap-tahap Pengembangan yang dilakukan	Langkah-langkah yang dilakukan
1.	Tahap Pendefenisian (<i>define</i>)	a. Melakukan observasi di SMP 3 Batusangkar. Peneliti melihat keadaan di sekolah tersebut terkait dengan situasi dan kondisi pelaksanaan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Seperti sumber belajar yang dipakai guru dan siswa, media yang dipakai guru serta fasilitas yang mendukung pembelajaran yaitu mengenai ketersediaan <i>infocus</i> . b. Melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang bertujuan untuk mengetahui masalah atau hambatan yang dihadapi guru sehubungan dengan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan untuk mengetahui seberapa besar kebutuhan guru dan peserta didik berkenaan dengan produk yang dibuat.

		<p>c. Analisis media pembelajaran. Analisis ini dibutuhkan sebagai wawasan terhadap video pembelajaran interaktif yang dikembangkan apakah mampu berlangsung secara efektif dan efisien pada proses pembelajaran.</p> <p>d. Analisis karakteristik peserta didik. untuk memahami siapa peserta didik yang akan menerima pembelajaran. Tujuannya adalah agar media atau materi pembelajaran yang dibuat benar-benar sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, gaya belajar, dan kondisi psikologis siswa. Ini sangat penting dalam pengembangan bahan ajar, terutama dalam model seperti R&D (Research and Development).</p> <p>e. Analisis CP, TP, KKTP Pembelajaran Bertujuan untuk menentukan dan menetapkan materi yang akan diaktualisasikan kedalam produk yang akan dikembangkan.</p>
2.	Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	<p>a. Proses Pembuatan Garis Besar Program Media (GBPM)</p> <p>b. Membuat Bagan Alur/<i>Flowchart</i> (alur program mulai dari pembuka, isi, sampai penutup).</p>

		<p>c. Pembuatan <i>Storyboard</i> (berisi suatu penjelasan dari alur yang dijabarkan dalam masing-masing <i>flowchart</i>).</p> <p>d. Tahap Pengumpulan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam mekanisme pembuatan produk.</p> <p>e. Tahap pembuatan video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi <i>Powtoon</i></p>
3.	Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	<p>a. Melakukan validasi terhadap Video Pembelajaran Interaktif menggunakan aplikasi <i>Powtoon</i> oleh ahli atau pakar.</p> <p>b. Melakukan revisi terhadap media yang sudah diberi masukan oleh ahli atau pakar.</p> <p>c. Melakukan pengujian terhadap media yang dibuat dan dirancang pengujian di lapangan menggunakan lembar kepraktisan.</p>
4.	Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	Peneliti menyebarkan produk akhir berupa video pembelajaran interaktif dengan aplikasi <i>powtoon</i> dengan cara ngeupload video pembelajaran tersebut ke aplikasi Youtube dan semua orang bias mengaksesnya.

D. Subjek Uji Coba

Pengembangan yang dirancang merupakan Video Pembelajaran Interaktif menggunakan aplikasi *Powtoon* di SMP 3 Batusangkar. Subjek

penelitian dalam penelitian ini adalah Video Pembelajaran Interaktif pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP 3 Batusangkar yang akan dikembangkan dengan cara membuat materi Sejarah Keemasan Islam pada Masa Daulah Abbasiyah dan juga pertanyaan-pertanyaan terkait materi Sejarah Keemasan Islam pada Masa Daulah Abbasiyah. Sedangkan subjek uji coba adalah peserta didik SMP 3 Batusangkar Kelas VIII.

E. Jenis Data

Jenis data pada penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif yaitu:

1. Data kualitatif bersisi data berupa saran, komentar, dan kritik dari para ahli atau validator terhadap produk yang sudah dikembangkan.
2. Data kuantitatif merupakan data yang dapat diukur secara langsung. Data kuantitatif berupa informasi dinyatakan dengan angka. Data ini berbentuk data-data hasil validasi produk lembar validasi instrument, angket respon peserta didik terhadap praktikalitas produk yang dikembangkan.

F. Latar dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP 3 Batusangkar yang berlokasi di Jl. Sudirman Lima kaum, Kecamatan Lima Kaum, Kabupaten Tanah Datar, Sumatera Barat. Kegiatan Observasi awal dimulai pada Tanggal 28 Mei 2025 dan penelitian dilakukan pada tanggal 24 Juli 2025.

G. Instumen Penelitian

Merupakan alat yang memiliki kegunaan untuk mengumpulkan data penelitian data kualitatif ataupun kuantitatif. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan angket atau kuesioner sebagai instrumen pengumpulan data. Angket digunakan dengan mengedarkan formulir yang berisi beberapa pertanyaan kepada beberapa subjek atau responden untuk mendapat tanggapan secara tertulis.

Data yang telah didapatkan pada penelitian ini akan dikumpulkan dengan menggunakan instrumen penelitian sebagai berikut:

1. Lembar Validasi

Lembar validasi digunakan untuk memvalidasi instrumen sebelum digunakan untuk validitas Video Pembelajaran Interaktif yang dirancang. Adapun lembar validasi pada penelitian pengembangan ini menggunakan lembar validasi Video Pembelajaran Interaktif dengan aplikasi pendukung *Powtoon*. Berikut dibawah ini contoh dari bentuk gambar lembaran validasi, yaitu:

Tabel 3.2 Aspek Validasi Video Pembelajaran Interaktif

No.	Aspek Validasi	Metode Pengumpulan Data	Instrumen Pengumpulan Data
1.	Materi	Konsultasi dengan	Lembar
2.	Media	Ahli atau pakar	Validasi

Berikut bentuk lembaran kisi-kisi instrumen validasi Video Pembelajaran Interaktif.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Video Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	No Item
1	Kualitas Materi	Kesesuaian isi dengan kompetensi yang ingin Dicapai	1
		Keruntutan materi	2
		Kemampuan materi dalam meningkatkan kemandirian belajar	3
		Di lengkapi dengan evaluasi materi	4
2	Kualitas	Desain awal	5

	Media	Video menunjukkan penerapan prinsip-prinsip Aplikasi Powtoon	6
		Video menyajikan hubungan nyata antara materi dengan situasi kehidupan sehari-hari.	7
		Kesesuaian video pendukung dengan materi Sejarah keemasan Islam pada masa daulah bani abbasiyah	8
		Ketepatan jenis dan ukuran huruf	9
		Kejelasan suara	10
		Ketepatan penggunaan music pengiring, gambar, dan animasi	11,12,13
		3	Penggunaan Bahasa
		Ketepatan bahasa yang digunakan dalam video mudah dipahami siswa	15
		Kejelasan teks	16
4	<i>Design</i>	Media sederhana tidak terbelit-belit	17
		Visualisasi bersifat menarik dan sesuai dengan perkembangan siswa.	18,19

2. Lembar Angket Praktikalitas

Pada angket praktikalitas Video Pembelajaran Interaktif meminta respon peserta didik dan guru yang akan dijadikan tempat penilaian hasil produk Video Pembelajaran Interaktif terkait kemudahan dan keefektifan sebuah media berbentuk Video Pembelajaran Interaktif yang disajikan.

Berikut dibawah ini bentukan dari penilaian aspek-aspek pada angket praktikalitas.

Tabel 3.4 Angket Praktikalitas Video Pembelajaran Interaktif

No	Aspek	Metode Pengumpulan Data	Instrumen
1.	Tampilan Media	Angket respons	Angket Praktikalitas
2.	Penyajian Materi		

Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Praktikalitas Media

No	Aspek	Indikator	No. Item
1.	Media	Media mudah digunakan	1, 2,
		Ketertarikan dalam penggunaan media	3,4
		Kejelasan fitur yang digunakan	5,6,7
		Tampilan media yang menarik	8
		Kebermanfaatan media pembelajaran	9,10,11
		Meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan media	12,13,14
2.	Materi	Materi mudah dipahami	15
		Kejelasan penyajian materi	16
		Kejelasan <i>feedback</i>	17

Sumber: (Agustina, 2023) dan (Satriana, 2019).

H. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses menganalisis data untuk memperoleh hasil penelitian dari validasi ahli dan respon peserta didik terhadap media yang telah dikembangkan sesuai atau tidak sebagai media pembelajaran, (Luthfinadya). Dalam penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Hasil review dari ahli masih berupa huruf dan dirubah dalam bentuk angka seperti:
 - SS : Sangat Setuju : 5
 - S : Setuju : 4
 - KS : Kurang Setuju : 3
 - TS : Tidak Setuju : 2
 - STS : Sangat Tidak Setuju : 1
2. Teknik analisis data untuk instrumen validasi dan angket respon siswa dilakukan dengan menggunakan indeks validitas Aiken.
3. Instrument dinilai dengan menggunakan lembar validasi yang diisi oleh dua validator dibidang Pendidikan Agama Islam dan satu guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Lembar penilaian menggunakan skala likert (skor 1 = tidak valid, skor 2 = kurang valid, skor 3 = cukup valid, skor 4 = valid, skor 5 = sangat valid). Hasil penelitian validator dihitung menggunakan indeks kesepakatan ahli dengan indeks aiken V, yang merupakan indeks untuk menunjukkan kesepakatan para ahli tentang validitas. Indeks validitas butir soal Aiken V dalam (Adolph, 2021) Retnawati, 2016 menyebutkan, indeks validitas butir yang diusulkan Aiken ini seperti rumus berikut

$$V = \sum s / [(c - 1)]$$
 Adapun keterangan bentuk keterangan formulanya:
 - n = Banyak dari validator
 - r = Angka penilaian yang diberikan oleh validator
 - c = Angka penilaian pada validitas tertinggi yaitu mencapai angka 5
 - lo = Angka penilaian pada validitas terendah yaitu mencapai angka 1
 - S = Skor yang ditentukan setiap rater dikurang dengan skor terendah dalam kategori yang terpakai ($s=r-lo$), yang mana r = skor kategori pilihan rater dan lo = skor terendah pada kategori penyekoran.
 - V = Indeks validitas butir

4. Serasi dengan data diatas, hasil validasi dijelaskan menjadi beberapa kategori berikut:

Tabel 3.6 Kategori Validitas dan Praktikalitas

No.	Interval	Kategori Valid	Kategori Praktis
1	0,81-1,00	Sangat Valid	Sangat Praktis
2	0,61-0,80	Valid	Praktis
3	0,41-0,60	Cukup Valid	Cukup Praktis
4	0,21-0,40	Kurang Valid	Kurang Praktis
5	0,00-0,20	Tidak Valid	Tidak Praktis

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian R & D (Research and Development) yang dikembangkan dengan menggunakan model 4D. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk Video Pembelajaran Interaktif menggunakan Aplikasi *Powtoon* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP 3 Batusangkar . Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 24 Juli 2025. Adapun sampel dari penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII. Sampel penelitian ini dilakukan sampai uji coba skala kecil dengan jumlah peserta didik 6 orang. Berikut ini penjelasan tiap-tiap tahapan secara rinci:

1. Tahap *Define* (Pendefenisian)

Kegiatan ini dimulai dengan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran PAI kelas VIII di SMP 3 Batusangkar, menganalisis silabus PAI kelas VIII semester 1, menganalisis sumber belajar PAI kelas VIII, menganalisis media yang digunakan sebelumnya, serta menganalisis karakter siswa kelas VIII di SMP 3 Batusangkar. Berikut diuraikan hasil analisisnya:

- a. Hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran PAI kelas VIII di SMP 3 Batusangkar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di SMP 3 Batusangkar pada tanggal 28 Mei 2025, diketahui bahwa proses pembelajaran yang dilakukan oleh Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah tersebut telah menunjukkan adaptasi yang cukup baik dalam memanfaatkan media pembelajaran digital. Salah satu media yang sering digunakan adalah video pembelajaran yang diambil dari platform seperti YouTube.

Meskipun Youtube menyediakan beragam konten pendidikan, namun video yang tersedia umumnya bersifat umum dan tidak selalu sesuai dengan kurikulum yang digunakan di sekolah. Selain itu, sebagian besar video di YouTube bersifat pasif dan tidak menyediakan ruang interaksi, sehingga kurang mampu merangsang keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Di sisi lain, platform seperti YouTube juga berpotensi menimbulkan distraksi, karena banyaknya konten lain yang dapat mengalihkan perhatian siswa. Berangkat dari permasalahan tersebut, diperlukan sebuah media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga interaktif dan terstruktur sesuai dengan kebutuhan materi serta karakteristik peserta didik.

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran PAI Bapak Wahyu Desra, S.Pd. Gr di ruang majelis guru di SMP 3 Batusangkar. Hal yang penulis tanyakan saat proses wawancara adalah mengenai pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas. Dari kegiatan wawancara ini penulis mendapatkan informasi dari penuturan Bapak Wahyu Desra, S.Pd. Gr terkait pertanyaan penulis, diantaranya sumber belajar yang digunakan siswa, media pembelajaran yang dipakai saat belajar dan keaktifan siswa dikelas.

Sumber belajar siswa kelas VIII menggunakan sumber yang diterbitkan kementerian pendidikan RI. Dalam hal ini guru dan siswa memiliki versi cetak dari buku tersebut, dan diperpustakaan pun juga terdapat banyak buku PAI kelas VIII yang dapat dijadikan acuan selama proses pembelajaran sehingga penulis melihat sumber belajar di buku ini sudah lengkap. Kemudian mengenai keaktifan, ditemukan bahwa tingkat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi sejarah peradaban Islam, tergolong rendah. Meskipun

sarana pembelajaran seperti buku teks, proyektor, dan perangkat lainnya sudah tersedia, hal tersebut belum sepenuhnya mendorong keterlibatan aktif seluruh siswa.

Guru menyampaikan bahwa hanya sebagian kecil siswa yang secara konsisten menunjukkan partisipasi dalam kegiatan pembelajaran, baik saat menjawab pertanyaan, berdiskusi, maupun saat diminta untuk tampil di depan kelas. Siswa yang aktif pun cenderung didominasi oleh individu yang sama dalam setiap pertemuan. Ketika ditelusuri lebih lanjut, rendahnya partisipasi siswa lainnya disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya rasa kurang percaya diri, ketakutan dianggap salah oleh teman, serta kurangnya ketertarikan terhadap materi yang disampaikan secara konvensional.

Selain itu, metode penyampaian materi yang cenderung bersifat satu arah membuat siswa kurang terdorong untuk berpartisipasi secara aktif. Kondisi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini belum mampu menjangkau gaya belajar siswa secara optimal dan tidak memberikan ruang eksplorasi yang cukup bagi seluruh peserta didik. Oleh karena itu, penulis melihat urgensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik yang membuat siswa lebih tertarik dan terlibat dan mampu memfasilitasi partisipasi aktif seluruh siswa secara merata yaitu Video Pembelajaran Interaktif.

b. Analisis media pembelajaran

Hasil analisis ini dilakukan melalui wawancara dan observasi dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam serta siswa SMP 3 Batusangkar. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam di SMP 3 Batusangkar dengan Bapak Wahyu Desra, S.Pd. pada tanggal 28 Mei 2025 diperoleh informasi bahwa terdapat permasalahan media

pembelajaran yang digunakan, guru juga belum merancang media pembelajaran secara mandiri karena kurangnya pemahaman dan penguasaan terhadap suatu aplikasi yang dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran dan juga dikarenakan jadwal mengajar yang begitu padat, dalam proses pembelajaran guru menggunakan buku paket sekolah dan video – video pembelajaran dari aplikasi YouTube yang masih bersifat umum dan kurang menyesuaikan dengan kebutuhan kurikulum yang spesifik. Berdasarkan wawancara tersebut guru membutuhkan sebuah inovasi media pembelajaran yang dapat membuat siswa termotivasi dalam belajar, serta diperlukan sebuah media yang dapat membantu guru menyampaikan proses pembelajaran kepada peserta didik.

c. Analisis karakteristik siswa

Analisis peserta didik ini dilakukan untuk melihat karakteristik peserta didik hasil analisis ini didapatkan setelah peneliti mewawancarai beberapa orang peserta didik kelas VIII dan diketahui bahwa peserta didik sering tidak paham pada pembelajaran yang diikuti dan sering kali bosan dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik sering kali bosan karena pembelajaran yang monoton dengan menggunakan buku paket dalam proses pembelajaran tersebut peserta didik tidak terlalu mendengarkan penjelasan dari guru, peserta didik juga malas membaca buku yang tersedia disekolah, dan berdasarkan keterangan guru kemampuan peserta didik untuk bertanya, menjawab pertanyaan dan menyimpulkan materi juga sangat kurang. Hal ini mengakibatkan peserta didik tidak mampu memahami materi secara keseluruhan, untuk itu peserta didik sangat membutuhkan media pembelajaran yang dapat

meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik dan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.

- d. Hasil review literatur tentang media pembelajaran berbasis Video Pembelajaran Interaktif

Pengembangan media pembelajaran berbasis Video Pembelajaran Interaktif bertujuan untuk membantu atau mempermudah siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran berbasis Video Interaktif ini dapat menumbuhkan keaktifan dan semangat siswa dalam belajar. Media pembelajaran berbasis Video Interaktif ini berisi penjelasan materi tentang Sejarah Keemasan Islam pada Masa Daulah Abbasiyah secara rinci dan menarik sehingga peserta didik mudah dalam memahami materi karena adanya keterlibatan peserta didik dengan video.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini penulis menyiapkan dan merancang media pembelajaran berbasis Video Pembelajaran Interaktif sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran serta menyusun instrumen penelitian. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan pada proses yang telah dirancang diantaranya:

- a. Mengumpulkan semua bahan yang diperlukan untuk pembuatan media pembelajaran berbasis Video Pembelajaran Interaktif, berupa silabus, materi tentang Sejarah Keemasan Islam Pada Masa Daulah Abbasiyah, serta link untuk mengakses media pembelajaran berbasis video pembelajaran interaktif yang penulis gunakan untuk membuat atau mengedit materi pembelajaran
- b. Menyusun kerangka media pembelajaran, jenis tulisan, pemilihan warna yang cerah atau menarik, gambar pendukung yang menarik dan sesuai dengan bahasa yang digunakan, kejelasan fitur

yang digunakan, narasi yang ditayangkan dengan tampilan yang menarik, penggunaan ukuran tulisan yang proposional.

c. Merancang Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran Interaktif

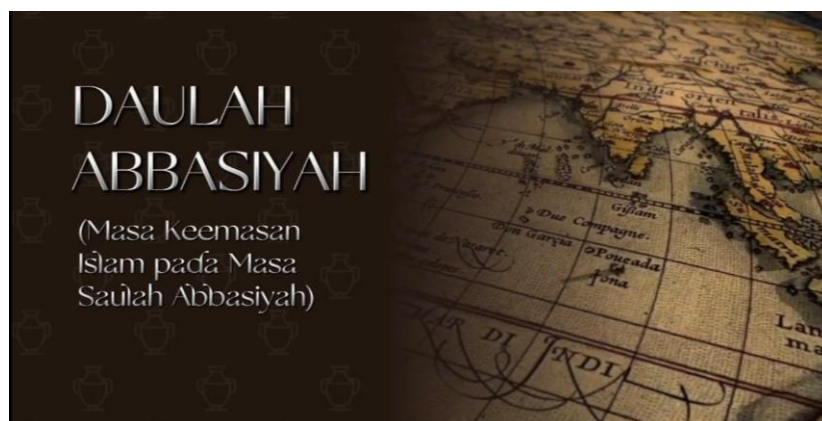
1) Penentuan judul media pembelajaran berbasis Video Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran yang di rancang ini di berjudul “Sejarah Keemasan Islam Pada Masa Daulah Abbasiyah”.

2) Halaman sampul (*cover*)

Cover merupakan halaman depan dari media pembelajaran, yang terdiri dari judul dan ilustrasi materi yang telah dirancang

Gambar 4.1. Tampilan awal berupa cover



3) Tampilan pendahuluan

a) Pada tampilan pendahuluan terdapat sapaan dan salam kepada peserta didik

Gambar 4.2. Tampilan pendahuluan ucapan salam dari guru kepada peserta didik



Gambar 4.3. Tampilan pendahuluan sapaan dari guru ke peserta didik



- b) Guru menanyakan kesiapan peserta didik untuk memulai pembelajaran

Gambar 4.4. Tampilan Guru menanyakan persiapan peserta didik



- c) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Gambar 4.5. Tampilan Guru menyampaikan tujuan pembelajaran



- d) Guru memberikan pertanyaan umum tentang materi

Gambar 4.6. Tampilan Guru menanyakan pertanyaan pemantik



- e) Guru memberikan pilihan jawaban tentang pertanyaan tadi ke peserta didik

Gambar 4.7. Tampilan Guru memberikan pilihan jawaban



- f) Guru menanyakan apakah masih mau lanjut belajar?

Gambar 4.8. Tampilan guru menanyakan semangat peserta didik



- 4) Tampilan materi

- a) Menjelaskan sejarah berdirinya Dinasti Abbasiyah

Gambar 4.9. Tampilan guru menjelaskan sejarah berdirinya dinasti abbasiyah



b) Pendiri dinasti abbasiyah

Gambar 4.10. Tampilan guru menjelaskan pendiri Dinasti Abbsiyah



c) Tahun berdiri dinasti abbasiyah

Gambar 4.11. Tampilan guru menjelaskan tahun berdiri Dinasti Abbasiyah



- d) Ibu kota dipindahkan ke kota Baghdad

Gambar 4.12. Tampilan guru menjelaskan kota baghdad



- e) Mendirikan Baitul Hikmah

Gambar 4.13. Tampilan guru menanyakan tentang baitul hikmah



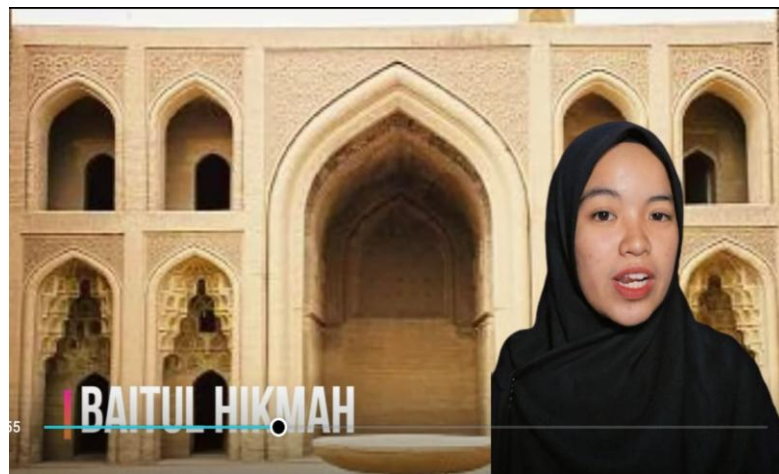
- f) Menanyakan kepada peserta didik apakah ada yang tau apa itu Baitul Hikmah?

Gambar 4.14. Tampilan guru menjelaskan tahun berdiri Dinasti Abbasiyah



- g) Menjelaskan tentang Baitul Hiikmah

Gambar 4.15. Tampilan guru menjelaskan tentang baitul hikmah



h) Menguji pemahaman peserta didik tentang Baitul Hikmah

Gambar 4.16. Tampilan guru memberikan pertanyaan tentang baitul hikmah



i) Memberikan waktu ke peserta didik untuk berfikir

Gambar 4.17. Tampilan guru memberikan waktu untuk berfikir



- j) Menanyakan lebih lanjut ke peserta didik tentang ilmu pengetahuan dibidang apa saja yang dikembangkan pada masa Daulah Abbasiyah

Gambar 4.18. Tampilan guru menanyakan ilmu pengetahuan dibidang apa aja yang berkembang pada masa itu



- k) Menjelaskan ilmu pengetahuan dibidang apa aja yang ada pada masa itu

Gambar 4.19. Tampilan guru menjelaskan ilmu pengetahuan dibidang apa saja yang ada pada masa itu



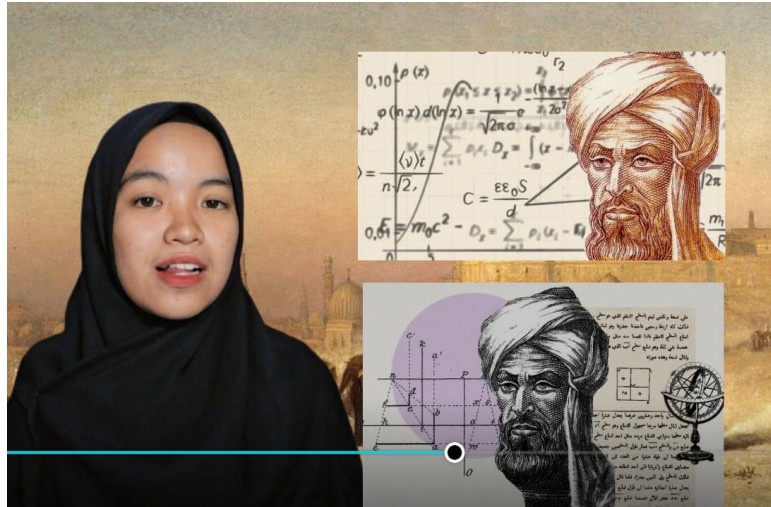
- l) Menjelaskan tokoh ilmuan Al Khawarizmi

Gambar 4.20. Tampilan guru menjelaskan tokoh ilmua Al Khawarizmi



- m) Menjelaskan karya Al Khawarizmi

Gambar 4.21. Tampilan guru menjelaskan karya ilmuan Al Khawarizmi



n) Menjelaskan tokoh ilmuan Ibnu Sina

Gambar 4.22. Tampilan guru menjelaskan tokoh tokoh ilmuan Ibnu Sina



o) Menjelaskan karya Ibnu Sina

Gambar 4.23. Tampilan guru menjelaskan karya Tokoh ilmuan Ibnu Sina



- p) Abbasiyah bukan hanya hebat dibidang ilmu pengetahuan saja akan tetapi juga di sistem pemerintahan

Gambar 4.24. Tampilan guru menjelaskan sistim pemerintahanabbasiyahy yang juga hebat



- q) Guru menyuruh peserta didik untuk berdiskusi sama teman sebangku

Gambar 4.25. Tampilan guru menyuruh peserta didik untukberdiskusi dengan teman sebangku



- r) Guru memberikan pertanyaan kepada Peserta Didik untuk di diskusikan dengan teman sebangku

Gambar 4.26. Tampilan guru memberikan pertanyaan untuk didiskusikan



- s) Guru menjelaskan jawaban dari pertanyaan tadi

Gambar 4.27. Tampilan guru menjelaskan jawaban dari pertanyaan tadi



- t) Guru menjelaskan perkembangan islam pada pemerintahan Abbasiyah

Gambar 4.28. Tampilan guru menjelaskan perkembangan islam pada pemerintahan Abbasiyah



- u) Guru menyuruh peserta didik untuk menuliskan dikertas satu lembar ilmu pengetahuan yang dia gemari dan alasannya

Gambar 4.29. Tampilan guru menyuruh peserta didik untuk menulis



- v) Guru memberikan waktu kepada peserta didik untuk menulis tugas yang sudah diberikan

Gambar 4.30. Tampilan guru memberikan waktu kepada peserta didik untuk menulis



- w) Guru menutup pembelajaran

Gambar 4.31. Tampilan guru menutup pembelajaran



3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang berupa Video Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Powtoon* pada Mata Pelajaran PAI kelas VIII SMP materi Sejarah Keemasan Islam Pada Masa Daulah Abbasiyah yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari masing-masing validator.

Kegiatan ini dilakukan dengan prosedur dalam tahap penilaian. Kegiatan penilaian dilakukan dengan dua tahap, yaitu tahap validasi dan tahap praktikalitas.

a. Tahap Validasi

Tahap ini dilakukan penilaian terhadap produk yang dibuat. Penilaian tersebut dilakukan oleh dua orang dosen dan satu guru mata pelajaran PAI. Kegiatan validasi dilakukan dalam bentuk mengisi lembar validasi. Adapun kegiatan validasi tersebut berupa :

- 1) Hasil validasi Video Pembelajaran Interaktif yang diperoleh dari tiga Validator Video Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Powtoon* pada Mata Pelajaran PAIPB kelas VIII SMP

Table 4.1 Hasil Validasi Video Pembelajaran Interaktif

Butir	penilaian			S1	S2	S3	ΣS	n(c-1)	V	Kategori
	V1	V2	V3							
1	5	4	5	4	3	4	11	12	0,91667	Sangat Valid
2	5	5	5	4	4	4	12	12	1	Sangat Valid
3	5	4	4	4	3	3	10	12	0,83333	Sangat Valid
4	5	4	5	4	3	4	11	12	0,91667	Sangat Valid
5	4	5	5	3	4	4	11	12	0,91667	Sangat Valid
6	5	5	4	4	4	3	11	12	0,91667	Sangat Valid
7	5	4	5	4	3	4	11	12	0,91667	Sangat Valid
8	5	4	4	4	3	3	10	12	0,83333	Sangat Valid
9	4	5	4	3	4	3	10	12	0,83333	Sangat Valid
10	5	5	4	4	4	3	11	12	0,91667	Sangat Valid
11	5	4	5	4	3	4	11	12	0,91667	Sangat Valid
12	4	5	5	3	4	4	11	12	0,91667	Sangat Valid
13	4	5	4	3	4	3	10	12	0,83333	Sangat Valid
14	5	4	5	4	3	4	11	12	0,91667	Sangat Valid
15	5	5	5	4	4	4	12	12	1	Sangat Valid
16	5	4	4	4	3	3	10	12	0,83333	Sangat Valid
17	5	4	5	4	3	4	11	12	0,91667	Sangat Valid
18	5	4	4	4	3	3	10	12	0,83333	Sangat Valid
19	5	5	4	4	4	3	11	12	0,91667	Sangat Valid
Jumlah Total	91	85	86	72	66	67	205	228	0,89912	Sangat Valid

Dari hasil validasi Video Pembelajaran Interaktif yang divalidasi oleh 3 orang validator, dapat dilihat bahwa hasil validasi pada Video Pembelajaran Interaktif memperoleh nilai 0,89 dengan kriteria sangat valid. Pengkategorian hasil validitas berdasarkan pendapatan aiken dimana range 0,81-1,00 dengan kriteria sangat valid, 0,61-0,80 dengan kriteria valid, 0,41-0,60 dengan kriteria cukup, 0,21-0,40 dengan kriteria kurang valid, 0,00- 0,20 dengan kriteria tidak valid.

2) Hasil Praktikalitas Video Pembelajaran Interaktif ke Peserta Didik dan Guru

Selanjutnya dilakukan uji coba produk untuk melihat praktikalitas produk Video Pembelajaran Interaktif mata pelajaran PAIBP. Uji coba dilaksanakan di SMP 3 Batusangkar dengan subjek uji coba 6 orang siswa dan 1 orang Guru melalui angket.

Table 4.2 Hasil Praktikalitas Video Pembelajaran Interaktif Oleh Peserta didik

Kriteria	subjek						S1	S2	S3	S4	S5	S6	ΣS	n(c-1)	V	Kategori
	R1	R2	R3	R4	R5	R6										
Media	4	4	5	4	4	4	3	3	4	3	3	3	19	24	0,79167	Praktis
	4	5	4	5	5	5	3	4	3	4	4	4	22	24	0,91667	Sangat Praktis
	5	4	4	4	4	5	4	3	3	3	3	4	20	24	0,83333	Sangat Praktis
	5	4	4	4	5	4	4	3	3	3	4	3	20	24	0,83333	Sangat Praktis
	4	4	5	4	4	4	3	3	4	3	3	3	19	24	0,79167	Praktis
	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	24	24	1	Sangat Praktis
	4	5	4	4	5	4	3	4	3	3	4	3	20	24	0,83333	Sangat Praktis
	4	5	4	5	4	5	3	4	3	4	3	4	21	24	0,875	Sangat Praktis
	5	4	4	4	4	5	4	3	3	3	3	4	20	24	0,83333	Sangat Praktis
	4	4	5	5	5	4	3	3	4	4	4	3	21	24	0,875	Sangat Praktis
	4	4	5	4	4	5	3	3	4	3	3	4	20	24	0,83333	Sangat Praktis
	4	5	4	4	4	5	3	4	3	3	3	4	20	24	0,83333	Sangat Praktis
	5	4	4	4	5	4	4	3	3	3	4	3	20	24	0,83333	Sangat Praktis
4	5	5	5	5	5	3	4	4	4	4	4	23	24	0,95833	Sangat Praktis	
Materi	4	4	5	4	4	5	3	3	4	3	3	4	20	24	0,83333	Sangat Praktis
	5	5	5	4	5	4	4	4	4	3	4	3	22	24	0,91667	Sangat Praktis
	4	5	5	4	5	5	3	4	4	3	4	4	22	24	0,91667	Sangat Praktis
Rata-Rata	74	76	77	73	77	78	57	59	60	56	60	61	353	408	0,8652	Sangat Praktis

Dilihat dari tabel di atas, pada setiap kriteria mendapat nilai terkategori sangat praktis dan praktis. Berdasarkan uji coba Video Pembelajaran Interaktif mata pelajaran PAIBP maka diperoleh nilai 0,86 sehingga dapat dikatakan “Sangat Praktis”. Sesuai dengan pengkategorian hasil praktikalitas dimana nilai dengan interval 0,00 – 0,20 terkategori tidak praktis, interval 0,21 – 0,40 terkategori kurang praktis, interval 0,41 – 0,60 terkategori cukup praktis, interval 0,61 – 0,80

terkategori praktis, dan interval 0,81 – 1,00 terkategori sangat praktis. Dengan kata lain, Video Pembelajaran Interaktif mata pelajaran PAIBP Praktis untuk digunakan.

Table 4.3 Hasil Praktikalitas Video Pembelajaran Interaktif Oleh Guru

kriteria	subjek	S1	ΣS	n (c-1)	V	KETERANGAN
	R1					
Media	5	4	4	4	1	Sangat Praktis
	5	4	4	4	1	Sangat Praktis
	5	4	4	4	1	Sangat Praktis
	4	3	3	4	0,75	Praktis
	4	3	3	4	0,75	Praktis
	5	4	4	4	1	Sangat Praktis
	5	4	4	4	1	Sangat Praktis
	5	4	4	4	1	Sangat Praktis
	4	3	3	4	0,75	Praktis
	4	3	3	4	0,75	Praktis
	5	4	4	4	1	Sangat Praktis
	5	4	4	4	1	Sangat Praktis
	4	3	3	4	0,75	Praktis
	5	4	4	4	1	Sangat Praktis
Materi	4	3	3	4	0,75	Praktis
	4	3	3	4	0,75	Praktis
	5	4	4	4	1	Sangat Praktis
Rata -Rata	78	61	61	68	0,89706	Sangat Praktis

Setelah diuji kepraktisan media dan materi oleh guru PAIBP di SMP 3 Batusangkar mendapatkan nilai 0,89 yang tergolong kedalam kategori “Sangat Praktis” sesuai dengan pengkategorian hasil praktikalitas dimana nilai dengan interval 0,00-0,20 terkategori tidak praktis, interval 0,21-0,40 terkategori kurang praktis, interval 0,41-0,60 terkategori cukup praktis, interval 0,61-0,80 terkategori praktis, dan interval 0,81-1,00 terkategori sangat praktis.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap ini dilakukan peneliti dengan cara penyebaran secara terbatas dikarenakan keterbatasan-keterbatasan yang dimiliki peneliti. Peneliti menyebarkan produk akhir berupa Video Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi *Powtoon* pada materi Sejarah Keemasan Islam pada Masa daulah Abbasiyah mata pelajaran PAIBP Kelas VIII di SMP 3 Batusangkar. Adapun akses lain yang bisa diterima secara online bisa mengunjungi YouTube Peneliti.

B. Pembahasan

Penelitian pengembangan ini memiliki tujuan menciptakan produk berupa Video Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi *Powtoon* pada materi Sejarah Keemasan Islam pada Masa Daulah Bani Abbasiyah mata pelajaran PAIBP. Tujuan penelitian ini adalah supaya peneliti dapat melihat bagaimana tanggapan peserta didik dan kelayakan Video Pembelajaran Interaktif. Video Pembelajaran Interaktif ini dibuat didasarkan dari capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum merdeka. Bahasa dalam Video Pembelajaran Interaktif ini dibuat menggunakan bahasa Indonesia. Gambar yang ada dalam Video ini disajikan dengan relevan sesuai materi sehingga pembelajaran terasa lebih menarik bagi peserta didik.

Metode penelitian yang dipakai adalah *Research and Development* dengan model pengembangan 4-D dari Thiagarajan. Tahapan dari model 4D terdiri dari 4 tahap yaitu: (1) Pendefinisian (*define*); (2) Perancangan (*design*); (3) Pengembangan (*develop*); (4) Penyebaran (*disseminate*)

1. Validitas Media Pembelajaran Video Interaktif

Media pembelajaran Video Interaktif yang sudah peneliti kembangkan terbukti valid, ini dibuktikan dengan rata-rata hasil penilaian dari tiga orang validator dengan nilai 0,89 dengan kriteria sangat valid. Selain memberikan penilaian para validator memberikan masukan serta saran untuk memperbaiki produk yang dikembangkan,

sehingga dapat digunakan untuk melakukan uji coba produk. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Wirani (2018) dimana hasil validasi media oleh ahli materi sebesar 80% yang dinyatakan layak dan berdasarkan validasi media diperoleh 92,5% yang dinyatakan sangat layak. Penelitian Ndia (2021) menyatakan bahwa nilai kevalidan produk berpengaruh terhadap implementasi produk di uji skala kecil maupun skala besar. Media pembelajaran yang dikembangkan dengan validitas yang tinggi dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Bare, 2021).

Berdasarkan penilaian validator tentang aspek rasionalitas yang dirancang pada media Video Pembelajaran Interaktif yaitu sudah memiliki ciri-ciri Interaktif, mampu memotivasi siswa, bermanfaat dan sesuai dengan karakteristik siswa. Sedangkan pada aspek isi penulisan Video Pembelajaran Interaktif sudah sesuai dengan komponen Interaktif, materi menarik dan menunjang pemahaman, soal sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran, gambar yang menarik, dan bahasa yang digunakan mudah dipahami. Aspek karakteristik Video Pembelajaran Interaktif yaitu sudah mempunyai identitas, menjadikan siswa belajar mandiri, meningkatkan aktifitas belajar, meningkatkan konsentrasi belajar siswa, meningkatkan pemahaman siswa.

2. Praktikalitas Media Pembelajaran Video Interaktif

Dari hasil wawancara dengan guru terkait praktikalitas media pembelajaran yang berupa Video Pembelajaran Interaktif didapatkan hasil bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran serta mengamati selama proses pembelajaran dengan menggunakan media ini, secara umum materi yang disajikan sudah sesuai dengan CP, TP, dan KKTP, petunjuk penggunaan sudah jelas.

karna acuannya kepada penjelasan materi, media Video Pembelajaran Interaktif ini sudah layak dipakai pada siswa SMP kelas VIII karena sesuai dengan karakteristik siswanya, dapat membantu guru

dalam menyampaikan materi, mudah dipahami, dapat menjadikan proses pembelajaran dalam kelas lebih menarik karena media ini bisa menjadikan siswa belajar dengan semangat dan isinya yang disertai warna dan gambar yang menarik yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga media Video Pembelajaran Interaktif dapat menjadikan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Penelitian umum terhadap media pembelajaran Video Interaktif dengan aplikasi *Powtoon* pada mata pelajaran PAIBP kelas VIII di SMP 3 Batusangkar melalui angket respon siswa adalah praktis. Hal ini terlihat dari hasil penilaian yang diberikan siswa terhadap media pembelajaran Video Interaktif dengan rata-rata 0,89 dengan kategori Sangat praktis. Suatu produk dapat dikatakan praktis apabila produk dapat digunakan dengan baik dan aspek kepraktisan ditentukan dari hasil penggunaannya.

C. Kualitas Produk Hasil Pengembangan

Untuk mengetahui produk hasil pengembangan, maka dilakukan uji validasi dan uji praktikalisasi. Uji validasi yang telah dilakukan untuk mengetahui keshahihan suatu produk yang telah dikembangkan oleh tiga orang validator. Masing-masing validator mengisi lembar validasi media pembelajaran Video Interaktif yang telah penulis sediakan. Berdasarkan hasil penilaian dari 3 orang validator di peroleh rata-rata keseluruhannya adalah 0,89 dengan kategori “Sangat Valid”, dan berdasarkan uji coba praktikalisasi Video Pembelajaran Interaktif diperoleh nilai 0,89 sehingga dapat dikatakan “Sangat Praktis”. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran Video Interaktif menggunakan aplikasi *Powtoon* pada mata pelajaran PAIBP kelas VIII di SMP 3 Batusangkar sudah sesuai dengan syarat-syarat yang telah ditentukan

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian pengembangan ini telah berhasil menciptakan Video Pembelajaran Interaktif berbasis *Powtoon* untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAIBP) materi Sejarah Keemasan Islam pada Masa Daulah Bani Abbasiyah bagi siswa kelas VIII di SMP 3 Batusangkar. Produk yang dihasilkan melalui model pengembangan 4-D (Define, Design, Develop, Disseminate) ini menunjukkan kualitas yang sangat baik.

Berdasarkan uji validitas, Video Pembelajaran Interaktif ini memperoleh rata-rata 0,89 dari penilaian tiga validator ahli, menempatkannya dalam kategori "Sangat Valid". Angka ini mengindikasikan bahwa baik dari segi kualitas media maupun materi, produk ini memenuhi standar kelayakan dan keabsahan yang tinggi.

Selain itu, hasil uji praktikalitas kepada enam peserta didik menunjukkan nilai rata-rata 0,89 yang termasuk dalam kategori "Sangat Praktis". Hal ini membuktikan bahwa media ini mudah digunakan, diterima dengan baik oleh siswa, dan mampu meningkatkan motivasi serta keaktifan belajar mereka di kelas.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Video Pembelajaran Interaktif menggunakan aplikasi *Powtoon* ini sangat valid dan praktis untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran PAI pada materi Sejarah Keemasan Islam di kelas VIII SMP 3 Batusangkar, sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan karakteristik peserta didik.

B. Saran

1. Bagi Guru PAI

Diharapkan guru PAI dapat mempertimbangkan dan memanfaatkan Video Pembelajaran Interaktif berbasis *Powtoon* ini sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif. Penggunaan media ini berpotensi besar untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman siswa terhadap materi PAI, khususnya tentang sejarah keemasan Islam.

2. Bagi Sekolah

Pihak sekolah, khususnya SMP 3 Batusangkar, disarankan untuk memberikan dukungan dan fasilitas yang memadai agar media pembelajaran digital seperti Video Pembelajaran Interaktif ini dapat diintegrasikan secara optimal dalam proses belajar mengajar. Sekolah juga bisa mendorong pengembangan media sejenis untuk materi atau mata pelajaran lain.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini merupakan uji coba skala kecil. Oleh karena itu, bagi peneliti berikutnya, disarankan untuk melakukan uji coba skala lebih besar dengan jumlah sampel yang lebih banyak untuk menguji efektivitas dan generalisasi produk secara lebih mendalam. Selain itu, pengembangan fitur interaktif yang lebih beragam dan evaluasi dampak terhadap hasil belajar kognitif dan afektif siswa secara kuantitatif bisa menjadi fokus penelitian lanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adolph, R. (2021). *Validitas Isi Instrumen Testberpikir Komputasi*. 1–23.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V5i6.1636>
- 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. <https://doi.org/10.30659/Pendas.8.2.129-145>
- Arta, G. Y., Wulandari, P., & Handayani, D. F. (2025). *Menganalisis keefektifan pembelajaran Bahasa Indonesia melalui video interaktif untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa di SMA 6 Padang*. *Pustaka: Jurnal Bahasa dan Pendidikan*, 4(3). <https://doi.org/10.56910/pustaka.v4i3.16>
- Aura, F., Enrica, C., Nugraheni, S. I. L., Damayanti, K., Fitrianti, N., & Putra, G. M. C. (2025). *Efektivitas media pembelajaran video interaktif terhadap minat belajar Bahasa Jawa siswa kelas V SD Pancasila*. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(1), 238–243. <https://doi.org/10.31004/jpion.v4i1.363>
- Azis, A., & Satria, R. (2022). *Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Pembelajaran PAI Di SD Pembangunan Laboratorium Unp*. *As-Sabiqun*, 4(3), 471–483. <https://doi.org/10.36088/Assabiqun.V4i3.1907>
- Bintang, A. R., Makruf, M., Siahaan, A. D., & Gusmanelli, G. (2023). *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah*. *Journal Of Mandalika Social Science*, 1(2), 71–78. <https://doi.org/10.59613/Jomss.V1i2.49>
- Darmawati, D. (2023). *Integrasi Dan Manfaat TIK Dalam Dunia Pendidikan*. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(3), 980. <https://doi.org/10.35931/Am.V7i3.1838>

- Dian Fitri Nur Aini, Kumalasani, M. P., & Kusumaningtyas, D. I. (2023). *Kualitas Media Pembelajaran Digital Mahasiswa PGSD. Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD) 11(2)* .
<https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i2.25976>
- Donna, R., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). *Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(5)*, 3799–3813.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1382>
- Dwistia, H., Sajdah, M., Awaliah, O., & Elfina, N. (2022). *Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 1(2)*, 81–99.
<https://doi.org/10.61094/arrusyd.2830-2281.33>
- Eliwatis, E., & Sabarullah, S. (2021). *Pengembangan Video Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Aplikasi Wondershare Filmora. At-Tarbiyah Al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam, 2(1)*, 25.
<https://doi.org/10.31958/atjpi.v2i1.3319>
- Fadhlina Harisnur & Suriana. (2022). *Pendekatan, Strategi, Metode Dan Teknik Dalam Pembelajaran PAI Di Sekolah Dasar. Genderang Asa: Journal Of Primary Education, 3(1)*, 20–31. <https://doi.org/10.47766/ga.v3i1.440>
- Fauzi, M. N. (2023). *Problematika Guru Mengimplementasi Kurikulum Merdeka Belajar Pada Pembelajaran PAI Di Sekolah Dasar. Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 7(4)*, 1661.
<https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2688>
- Fitra, J., & Maksum, H. (2024). Efektivitas media pembelajaran interaktif dengan aplikasi Powtoon pada mata pelajaran bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran, 4(1)*. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.31524>
- Garsinia, D., Kusumawati, R., & Wahyuni, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Software Powtoon Pada Materi SPLDV. Jurnal Riset Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Matematika (JRPIPM), 3(2)*, 44.
<https://doi.org/10.26740/jrpijm.v3n2.p44-51>
- Hafidz, N., Abda Billah Faza Muhammadkan Bastian, & Wibowo, H. (2022). *Pengenalan Rukun Islam Untuk Anak Dalam Hadis Di Era Digital. Kiddo:*

- Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 77–90.
<https://doi.org/10.19105/Kidido.V3i1.5555>
- Hafizah, S. (2020). *Penggunaan Dan Pengembangan Video Dalam Pembelajaran Fisika*. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 225.
<https://doi.org/10.24127/Jpf.V8i2.2656>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). *Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.V4i4.505>
- Haryadi, R., Prihatin, I., Oktaviana, D., & Herminovita, H. (2022). *Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Software Powtoon Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*. *AVIIom : Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 11(1), 11.
<https://doi.org/10.30821/AVIIom.V11i1.10339>
- Hasiru, D., Badu, S. Q., & Uno, H. B. (2021). *Media-Media Pembelajaran Efektif Dalam Membantu Pembelajaran Matematika Jarak Jauh*. *Jambura Journal Of Mathematics Education*, 2(2), 59–69.
<https://doi.org/10.34312/jmathedu.V2i2.10587>
- Indira Sari, E., Sukardi, I., & Syarnubi, S. (2020). *Hubungan Antara Pemanfaatan Internet Sebagai Media Pembelajaran Dengan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Palembang*. *Jurnal PAI Raden Fatah*, 2(2), 202–216.
<https://doi.org/10.19109/Pairf.V2i2.4620>
- Karna, S. D., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). *Efektivitas dan tantangan penggunaan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar*. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(2), 319–325.
<https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i2.3840>
- Khoir, M. I., Putri, N. S., & Tanjung, A. R. F. (2023). *Penggunaan teknologi sebagai media belajar Pendidikan Agama Islam di MAS PAB 2 Helvetia*. *Jurnal Pendidikan Guru (JPG)*, 4(1), 14–23.
<https://doi.org/10.32832/jpg.v4i1.7767>
- Lubis, N. A., & Wahyuni, I. (2021). *Peran teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tengah pandemi Covid-19*. *An-Nuha*, 1(1), 19–24. <https://doi.org/10.24036/annuha.v1i1.3>

- Lutfiana, D. (2022). *Penerapan Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Matematika Smk Diponegoro Banyuputih*. *Vocational: Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, 2(4), 310–319.
<https://doi.org/10.51878/Vocational.V2i4.1752>
- M. Bisri, Ratu Sita Lailatul Ula, Sri Damyanti, & Muhajir. (2023). *Kedudukan Komponen- Komponen Pendidikan Islam Dalam Keberhasilan Pendidikan Islam*. *Jurnal Azkia : Jurnal Aktualisasi Pendidikan Islam*, 19(2), 34–44.
<https://doi.org/10.58645/Jurnalazkia.V19i2.423>
- Mahmudah, S. (2018). *Media Pembelajaran Bahasa Arab. An Nabighoh Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab*, 20(01), 129.
<https://doi.org/10.32332/An-Nabighoh.V20i01.1131>
- Marbun, R., & Halawa, J. (2024). *Ajaran Penebusan Dosa: Tinjauan Antropologi Teologis Hubungan Manusia Dengan Allah (Imamat 16:29-30)*. *Journal Of Education Research*, 5(4), 5893–5900.
<https://doi.org/10.37985/Jer.V5i4.1897>
- Marpaung, S. F., Miranda, N., Syaroh, M., & Fatimah, T. (2022). *Optimalisasi Kinerja Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*. *Fitrah: Journal Of Islamic Education*, 4(1), 14–25.
<https://doi.org/10.53802/Fitrah.V4i1.264>
- Muthmainnah, A., Nisa, N., Ashifa, R., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). *Meningkatkan Hasil Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Menggunakan Media Powtoon Selama Pembelajaran Jarak Jauh Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5159–5168.
<https://doi.org/10.31004/Basicedu.V5i6.1595>
- Nurangraini, I. Y., Puspita, A. M. I., & Nurmalasari, W. (2022). *Keefektifan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa*. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 9(2), 155–163. <https://doi.org/10.25134/Pedagogi.V9i2.6662>
- Nurhidayati, V. N., Fitra Ramadani, Fika Melisa, & Desi Armi Eka Putri. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa*. *Jurnal Binagogik*, 10(2), 99–106. <https://doi.org/10.61290/Pgsd.V10i2.428>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran*. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.

<https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>

Puji Alfiansyah, R. (2023). *Manfaat Dari Dunia Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. Jurnal Sosial Teknologi*, 3(6), 469–473. <https://doi.org/10.59188/jurnalsostech.v3i6.741>

Qadriani, N. L., Hartati, S., & Dewi, A. (2021). *Pemanfaatan Youtube Dan Edpuzzle Sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Video Interaktif. Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.36722/jpm.v4i1.841>

Rahmanda, A., & Rahman, A. (2022). *Pembinaan Hubungan Sosial Menurut Islam. Lathaif: Literasi Tafsir, Hadis Dan Filologi*, 1(1), 91. <https://doi.org/10.31958/lathaif.v1i1.5921>

Rahmatia, S., Rimasi, R., & Lering, M. E. D. (2023). *Analisis Nilai Moral Dalam Novel Berdamai Dengan Diri Sendiri Karya Muthia Sayekti. Armada : Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 1(7), 633–639. <https://doi.org/10.55681/armada.v1i7.652>

Sunarti, S. (2022). *Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon Pada Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Kabupaten Muba. Jurnal Perspektif*, 15(1), 96–105. <https://doi.org/10.53746/perspektif.v15i1.71>

Supit, D. (2020). *Hubungan Media Pembelajaran Video Dengan Motivasi Belajar Siswa. Cogito Smart Journal*, 6(1), 73–82. <https://doi.org/10.31154/cogito.v6i1.209.73-82>

Suyanti, S., Sari, M. K., & Rulviana, V. (2021). *Media Powtoon Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(2), 322–328. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1468>

Universitas Darussalam Gontor, & Wijaya, K. (2023). *Penerapan Konsep Multiple Intelligence Dalam Pembelajaran Pai Di Sd. Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2), 167–178. <https://doi.org/10.21776/ub.jcerdik.2023.002.02.07>

Wahyuni Firli Fangestu, I., & Syahrizal, H. (2023). *Digitalisasi Lembaga Pendidikan Dalam Menghadapi Perkembangan Dan Kemajuan Teknologi*

Informasi Dunia Pendidikan. Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum, 1(2), 26–38. <https://doi.org/10.61104/Alz.V1i2.89>

- Wardika, I. W. G., & Putri, S. P. N. (2024). *Penggunaan video pembelajaran interaktif dalam upaya meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada pokok bahasan vektor*. Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains. <https://doi.org/10.5281>
- Wijayanti, A., Lestari, W. F., Zahroini, A. L., Puspitasari, A. S. D., Pradana, A. S. N., & Ulya, C. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Powtoon & Quizizz Dalam Pengajaran Teks Eksplanasi Di SMA*. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama, 8(1), 202–212. <https://doi.org/10.53565/Pssa.V8i1.449>*
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). *Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V*. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, 8(2), 269–279. <https://doi.org/10.24815/Jpsi.V8i2.16835>*
- Zainullah. (2023). *Manfaat teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Apakalbar.com. Diakses dari <https://apakalbar.com/manfaat-teknologi-dalam-pembelajaran-pendidikan-agama-islam/>