

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTU APLIKASI POWTOON DISERTAI NILAI-NILAI ISLAM PADA MATERI SEGIEMPAT DAN SEGITIGA

Muhammad Faiz Syamil¹, Ira Vahlia^{2*}, Satrio Wicaksono Sudarman³

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Metro, Metro, Indonesia

*Corresponding author: Department of Mathematics Education, Universitas Muhammadiyah Metro, 34111, Lampung, Indonesia

E-mail: faiz16369@gmail.com¹
iravahlia56@gmail.com^{2*}
satrio.Wicaksono1010@gmail.com³

Received 15 January 2024; Received in revised form 28 January 2024; Accepted 1 February 2024

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media berupa video pembelajaran berbantu aplikasi *powtoon* disertai nilai-nilai islam pada materi segiempat dan segitiga di SMP Negeri 2 Marga Tiga yang valid dan praktis. Model yang digunakan dalam pengembangan ini yaitu model ADDIE dengan tahapannya yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. *Analysis* untuk mencari informasi, *Design* untuk merancang video pembelajaran, *Development* untuk menghasilkan suatu produk, pada tahapan *Implementation* tidak dilakukan karena penelitian difokuskan untuk menghasilkan produk hingga valid dan praktis, *Evaluation* untuk perbaikan pada setiap tahap. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar wawancara, angket validasi oleh ahli, dan angket respon peserta didik. Kevalidan produk yang telah dikembangkan ini dilihat dari hasil validasi ahli materi memperoleh penilaian akhir dengan rata-rata persentase sebesar 74% kategori valid. Hasil validasi oleh ahli media memperoleh penilaian akhir dengan rata-rata persentase sebesar 75.5% kategori valid. Hasil validasi nilai-nilai islam memperoleh persentase sebesar 75,5% kategori valid. Pada uji kepraktisan produk dilakukan oleh 10 peserta didik di SMP Negeri 2 Marga Tiga dan memperoleh penilaian akhir dengan rata-rata persenta sebesar 89.5% kategori sangat praktis. Dari hasil penelitian disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan praktis.

Kata kunci: aplikasi *powtoon*; nilai-nilai islam; pengembangan; video pembelajaran

ABSTRACT

This study aims to develop media in the form of learning videos assisted by the powtoon application accompanied by Islamic values in quadrilateral and triangular material at SMP Negeri 2 Marga Tiga and aims to produce valid and practical learning videos. The model used in this development is the ADDIE model with stages namely Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Analysis is to find information, Design is to design learning videos, Development is to produce a product, at the Implementation stage it is not carried out because research is focused on producing products that are valid and practical, Evaluation is for improvement at each stage. The data collection instruments used were interview sheets, validation questionnaires by experts, and student response questionnaires. The validity of the product that has been developed is seen from the results of the validation of material experts obtaining a final assessment with an average percentage of 74% valid category. The validation results by media experts obtained a final assessment with an average percentage of 75.5% valid category. The results of the validation of Islamic values obtained a percentage of 75.5% in the valid category. The product practicality test was carried out by 10 students at SMP Negeri 2 Marga Tiga and obtained a final assessment with an average percentage of 89.5% in the very practical category. From the results of this assessment, it can be concluded that the product developed meets valid and practical criteria.

Keywords: development; Islamic values; learning videos; powtoon applications

Pendahuluan

Setiap individu dan lembaga pendidikan harus beradaptasi dengan realitas baru yang dibawa oleh pertumbuhan eksponensial IPTEK dan globalisasi. Inilah mengapa sangat penting untuk memiliki kemampuan untuk mempelajari konsep dan teknologi ilmiah baru, mensintesisnya, dan memanfaatkannya dengan baik. Peningkatan kesempatan pendidikan diperlukan untuk mendorong pengembangan pemikiran sistematis, logis, dan kritis, yang diperlukan untuk memperoleh keterampilan ini. (Awwaliyah & Baharudin, 2018) mengutip Tujuan Pendidikan Nasional yang ditetapkan oleh Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa tujuan akhir Pendidikan Nasional adalah “meningkatkan kemampuan, dan membentuk nilai-nilai dan keyakinan para pemuda bangsa agar matang menjadi anggota masyarakat yang bertanggung jawab dan berjasa”. Oleh karena itu, adalah tugas pendidik untuk memfasilitasi pembelajaran di masa pemahaman ilmiah dan kecakapan teknologi yang meningkat pesat.

Guru matematika sering menghadapi kesulitan dalam mengkomunikasikan mata pelajaran matematika kepada peserta didik karena karakter abstrak dari hal-hal matematika. Matematika itu abstrak, oleh karena itu mempelajarinya mungkin membutuhkan banyak waktu dan konsentrasi. Dengan menggunakan metode dan media pengajaran yang efektif, diharapkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran yang diajarkan akan meningkat. Hal ini sesuai dengan pengertian Riski & Surya (dalam Wangge, 2020) bahwa salah satu tujuan pendidikan matematika di sekolah adalah untuk menumbuhkan kemampuan pemecahan masalah dan komunikasi siswa, serta untuk melatih pola berpikir dan kemampuan penalaran siswa dalam rangka membuat inferensi dan menarik kesimpulan. Ketersediaan inovasi pendidikan diharapkan dapat memfasilitasi pengajaran konsep matematika yang abstrak.

Penggunaan media berfungsi sebagai alat perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran agar dapat lebih mudah diterima oleh peserta didik dalam proses pembelajaran, serta membutuhkan penggunaan media yang tepat dan dapat menarik perhatian peserta didik (Nuraini, dkk., 2020). Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat media pembelajaran yang sesuai karakter dan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran matematika, maka peserta didik akan lebih mudah memahami dan mengingat materi yang diberikan guru. Hal tersebut akan mempermudah peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik. Menurut Wisada & Sudarma yang dikutip Kusumawati & Setyadi (2020) “media pembelajaran berbentuk video dapat dijadikan sumber belajar yang efektif, karena video pembelajaran mampu menampilkan konsep secara nyata, dan mampu menampilkan pembelajaran secara tersusun”.

Peserta didik diharapkan bisa menikmati setiap pembelajaran yang berlangsung dan meningkatkan minat belajar siswa dengan adanya inovasi untuk menggunakan media pembelajaran baik berupa LCD proyektor atau pun ICT yang bisa digunakan sebagai alat menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi merupakan inovasi dalam pembelajaran, sehingga guru tidak hanya menggunakan buku dalam menyampaikan materi. Media pembelajaran juga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar pada

peserta didik. (Sudarman & Vahlia, 2019) Kegiatan pembelajaran dikelas belum bisa dikelola dengan baik dan penyampaian materi oleh pendidik belum didukung dengan media pembelajaran yang bagus, sehingga kurang menumbuhkan rangsangan semangat belajar peserta didik sehingga berdampak pada hasil belajar mahasiswa yang rendah. Oleh karena itu, pentingnya media pembelajaran matematika dalam kegiatan belajar menuntut guru untuk dapat mengembangkan media pembelajaran matematika disetiap pembelajaran supaya meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran.

Dari uraian yang didapat saat melakukan prasurvey dapat disimpulkan permasalahan yang ada yaitu: Kesulitan peserta didik dalam memahami materi matematika yang bersifat abstrak, belum adanya variasi dalam pembelajaran matematika yang dapat menarik perhatian pada saat pembelajaran dikelas, dan penulis menambahkan kedalam penelitian mengenai nilai-nilai Islam kedalam pembelajaran untuk memberikan stimulus dalam meningkatkan pembentukan karakter peserta didik. Mengingat belum banyak digunakannya media pembelajaran inovatif di SMP Negeri 2 Marga Tiga maka diperlukan adanya inovasi pembelajaran salah satunya peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran berbantu aplikasi *powtoon*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media berupa video pembelajaran berbantu aplikasi *powtoon* disertai nilai-nilai Islam pada materi segiempat dan segitiga di SMP Negeri 2 Marga Tiga dan bertujuan untuk menghasilkan video pembelajaran yang valid dan praktis. Adapun keterbaharuan dalam penelitian yang penulis kembangkan yaitu video pembelajaran berbantu aplikasi *powtoon* yang disertai nilai-nilai keislaman.

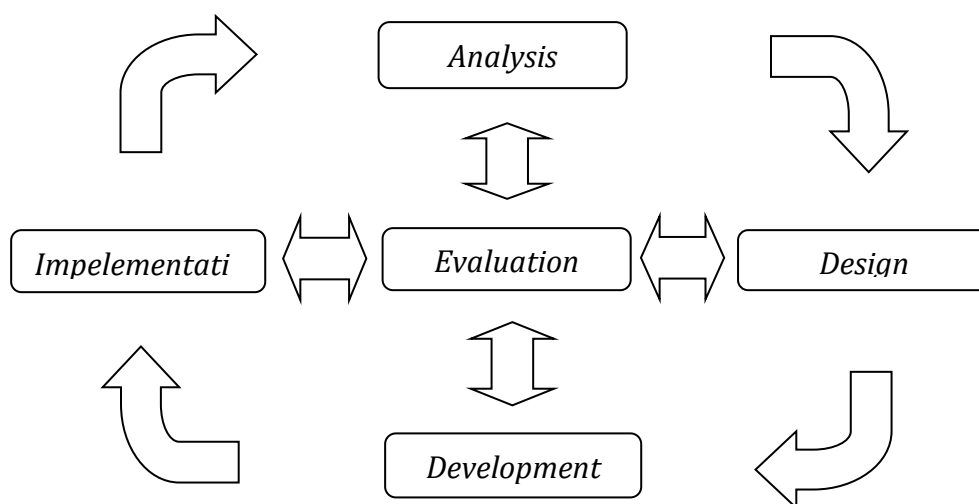
Powtoon merupakan aplikasi yang dapat menyajikan presentasi atau paparan materi yang memiliki keunggulan dalam fitur karakter, model animasi, benda-benda kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang sangat mudah yang membuat pembelajaran lebih menarik Rioseco, dkk (dalam Kusumawati & Setyadi 2020). Aplikasi *powtoon* merupakan aplikasi online yang memungkinkan pengguna untuk membuat video pendek sebagai media penyampaian informasi kepada audiens secara menarik dengan fitur-fitur yang sudah disediakan, fitur elemen yang tersedia di aplikasi dilengkapi dengan latar belakang, animasi, dan penggabungan suara atau musik. Menurut Astika, dkk (dalam Asih, dkk., 2021) penelitian mengenai aplikasi *powtoon* dinyatakan efektif dan juga menarik untuk dijadikan media pembelajaran karena mempunyai keunggulan dalam fitur animasi. Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbantuan aplikasi *powtoon* layak digunakan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar peserta didik.

Disini penulis juga menambahkan kedalam penelitian yaitu pengembangan media pembelajaran yang disertai nilai-nilai Islam untuk memberikan stimulus dalam meningkatkan pembentukan karakter peserta didik. (Kurniati, 2015) matematika sebaiknya diperkenalkan dan diajarkan kepada anak dengan cara-cara yang menarik dan dengan memadukan dan menyelaraskan materi matematika dengan nilai keislaman. Memadukan matematika dengan nilai keislaman akan terbentuk bangsa yang tangguh, berorientasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang semuanya dijiwai oleh iman dan taqwa kepada Allah SWT. Oleh karena itu, nilai-nilai Islam juga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, baik sebagai

motivasi atau penambah wawasan peserta didik. Pelajaran matematika memiliki banyak rumus dalam sebuah materi pembelajarannya, maka dari itu para tokoh dan ilmuwan matematikawan muslim perlu untuk dilampirkan di dalamnya. Hal ini bertujuan agar peserta didik memiliki wawasan dan kesan tersendiri dalam pembelajaran matematika nantinya. Video pembelajaran yang mengajarkan matematika sambil memasukkan nilai-nilai keislaman dapat menjadi sumber yang berguna bagi guru karena dapat mempermudah pelajaran dan membantu siswa mengembangkan kepribadian yang menyeluruh.

Metode Penelitian

Model penelitian yang akan digunakan pada penelitian ialah model Penelitian dan pengembangan atau sering disebut dengan *Research and Development* (R&D). ADDIE menurut (Branch, 2009) memiliki 5 tahapan antara lain, *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Marga Tiga. Subjek penelitian menggunakan 10 peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Marga Tiga. Uji kevalidan dilakukan oleh dua validator ahli materi serta dua validator ahli media dan satu ahli nilai-nilai islam. Berikut ini merupakan Tahap ADDIE yang disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahap Model ADDIE

Intrumen pengumpulan data yang telah digunakan berupa lembar wawancara, lembar angket validasi dan lembar angket kepraktisan. Data selanjutnya dianalisis untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan produk yang dikembangkan. Berikut rumus dan sekala yang digunakan untuk perhitungan analisis data.

Analisis Validasi Produk

Menurut Riduwan dan Akdon (2013) presentase data validasi produk dapat dihitung dengan rumus berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diberikan validator}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria validitas produk yang dihasilkan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria kevalidan suatu produk

| Bobot Nilai | Interval | Kategori |
|-------------|-------------------|--------------|
| 5 | $80 < N \leq 100$ | Sangat Valid |
| 4 | $60 < N \leq 80$ | Valid |
| 3 | $40 < N \leq 60$ | Cukup Valid |
| 2 | $20 < N \leq 40$ | Kurang Valid |
| 1 | $0 < N \leq 20$ | Tidak Valid |

Adaptasi dari Riduwan dan Akdon (2013)

Apabila hasil yang diperoleh dari uji kevalidan peserta didik minimal lebih dari 60% maka dapat disimpulkan produk valid atau layak digunakan dalam proses pembelajaran atau dapat di uji cobakan.

Analisis Kepraktisan Produk

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari uji kelompok kecil, maka didapatkan kepraktisan produk dengan menganalisa hasil uji dan dikelompokkan dalam kriteria interprestasi kepraktisan, namun sebelum itu dicari persentasi kepraktisan dengan cara berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diberikan peserta didik}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 2. Kriteria kepraktisan suatu produk

| Bobot Nilai | Interval | Kategori |
|-------------|-------------------|----------------|
| 5 | $80 < N \leq 100$ | Sangat Praktis |
| 4 | $60 < N \leq 80$ | Praktis |
| 3 | $40 < N \leq 60$ | Cukup Praktis |
| 2 | $20 < N \leq 40$ | Kurang Praktis |
| 1 | $0 < N \leq 20$ | Tidak Praktis |

Adaptasi dari Riduwan dan Akdon (2013)

Jika produk dinilai berdasarkan kinerja siswa pada ujian praktik, diperlukan skor minimal 60%.

Hasil dan Pembahasan

Hasil dari penelitian ini merupakan pengembangan video pembelajaran berbantu aplikasi powtoon disertai nilai-nilai islam pada materi segiempat dan segitiga di SMP N 2 Marga Tiga. ADDIE memiliki 5 tahapan antara lain, *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Berikut tahapan setiap prosesnya:

Tahap Analyze (Analisis)

Analisis kebutuhan pada tahap ini diperoleh dari kegiatan prasurvey yang sudah dilakukan yaitu melalui wawancara terhadap pendidik dan peserta didik didapat hasil bahwa sistem pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar

sudah mengikuti kriteria dari k-13. Sebenarnya pembelajaran lebih terfokus pada Peserta didik tetapi mereka belum mampu memahami masing-masing materi secara mandiri, sehingga diperlukan penjelasan dari guru yang pada akhirnya lebih dominan kepada guru. Dalam pembelajaran matematika seringkali guru mengalami kesulitan dalam memberikan materi pembelajaran, terlebih bagi guru matematika dalam melaksanakan pembelajaran untuk memberikan gambaran secara nyata terhadap materi yang disajikan karena objek matematika yang bersifat abstrak. Sifat matematika yang abstrak, untuk memahaminya memerlukan konsentrasi yang tinggi bahkan membutuhkan waktu yang lama dalam pembelajaran. Pembelajaran belum banyak menggunakan media interaktif, lebih didukung menggunakan buku paket dan modul pembelajaran yang padahal sarana dan prasarana disekolah tersebut sudah cukup memadai seperti adanya LCD Proyektor yang bisa digunakan sebagai alat menyampaikan materi pembelajaran.

Disini penulis juga menambahkan kedalam penelitian yaitu pengembangan media pembelajaran yang disertai nilai-nilai Islam untuk memberikan stimulus dalam meningkatkan pembentukan karakter peserta didik. Integrasi nilai islam sangat dibutuhkan dalam pembelajaran karena dapat membentuk akhlak dan budi pekerti peserta didik. Nilai-nilai islam juga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, baik sebagai motivasi atau penambah wawasan peserta didik.

Dari uraian yang didapat saat melakukan prasurvey dapat disimpulkan permasalahan yang ada adalah : a) peserta didik kesulitan dalam memahami materi matematika yang bersifat abstrak, b) belum adanya variasi dalam pembelajaran matematika yang dapat menarik perhatian pada saat pembelajaran dikelas, c) menambahkan kedalam penelitian mengenai nilai-nilai Islam kedalam pembelajaran untuk memberikan stimulus dalam meningkatkan pembentukan karakter peserta didik.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka produk yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran interaktif berupa video pembelajaran berbantu aplikasi *powtoon* disertai nilai-nilai keislaman yang diharapkan dapat membantu pemahaman, menarik perhatian, dan meningkatkan semangat belajar peserta didik juga tidak lupa nilai-nilai keislaman sebagai motivasi atau penambah wawasan peserta didik.

Tahap Design (Desain)

Tahapan ini berisi pemaparan hasil perancangan produk yang sedang dikembangkan. Sebelum membuat video pembelajaran berbantu aplikasi *powtoon*, peneliti menyiapkan bahan-bahan yang akan dicantumkan kedalam video pembelajaran tersebut seperti materi, konsep video pembelajaran dan nilai-nilai islam. Dengan begitu peneliti sudah dapat memulai pembuatan video pembelajaran berbantu aplikasi *powtoon* tersebut. Berikut ini adalah desain yang penulis buat untuk video pembelajaran matematika berbantu aplikasi *powtoon* disertai nilai-nilai islam pada materi segiempat dan segitiga:

- a. Pembukaan video pembelajaran yang terdiri salam pembuka, logo universitas Muhammadiyah Metro, do'a sebelum pembelajaran dan dilanjutkan mengenal tokoh ilmuwan muslim.
- b. Bagian selanjutnya berisi tujuan pembelajaran, standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator.

- c. Materi yaitu segiempat dan segitiga yang berupa penjelasan mengenal berbagai bangun datar segiempat dan segitiga, menurunkan rumus keliling dan luas segiempat dan segitiga dan contoh-contoh mengenai bangun datar segiempat dan segitiga.
- d. Bagian nilai-nilai islam terdapat potongan ayat al-Quran dan Hadist juga tampilan dan karakter serta tokoh ilmuwan muslim yang peneliti tambahkan ke dalam video pembelajaran matematika.
- e. Selanjutnya latihan soal mengenai materi segiempat dan segitiga sesuai kompetensi dasar yang dicantumkan.
- f. Bagian terakhir berisi penutupan video pembelajaran yaitu do'a setelah belajar dan dilanjutkan salam penutup.

Pada tahap *design* yang sudah dilakukan, peneliti melakukan evaluasi yaitu peneliti hanya menggunakan animasi yang disediakan di dalam aplikasi *powtoon* dikarenakan peneliti belum begitu mengetahui sumber-sumber animasi lain yang lebih kreatif dan menarik. Disarankan untuk peneliti selanjutnya agar lebih mencari sumber animasi-animasi yang dapat digunakan dalam *powtoon* dan tidak hanya menggunakan animasi yang disediakan oleh aplikasi saja atau bisa berlangganan *powtoon pro+* supaya lebih banyak animasi yang dapat dipakai dalam video nantinya.

Tahap Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap merealisasikan apa yang telah dibuat dalam tahap desain agar menjadi sebuah produk. Hasil akhir dari tahap ini adalah sebuah produk yang akan diujicobakan. Tahap pengembangan ini dilakukan uji validitas guna untuk mengetahui apakah produk layak digunakan atau tidak. Uji validitas dilakukan oleh 5 validator yaitu 2 validator ahli materi, 2 validator ahli media dan 1 validator ahli nilai-nilai keislaman. Produk berupa video pembelajaran yang telah di validasi dan sudah dinyatakan layak, kemudian di uji cobakan kepada 10 peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Marga Tiga.

Tahap Implementation (Implementasi)

Tahap implementation adalah tahap yang bertujuan untuk melakukan penggunaan suatu produk supaya mengetahui hasil yang sudah dilaksanakan oleh suatu subjek lebih tepatnya pada tahap implementasi ini dilakukan untuk melihat kemampuan peserta didik. Namun pada penelitian ini tahap implementasi tidak dilakukan karena tujuan penelitian ini hanya terfokus pada pengembangan dan pembuatan media pembelajaran berupa video pembelajaran. Sehingga penelitian ini hanya sampai pada pengembangan dan pembuatan media pembelajaran berupa video pembelajaran yang valid dan praktis.

Tahap Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi, media pembelajaran yang dikembangkan selalu dievaluasi setiap tahapnya dengan cara mengumpulkan data yang digunakan untuk memperbaiki produk pengembangan yang dihasilkan. Perbaikan dibuat sesuai dengan evaluasi atau kebutuhan yang belum terpenuhi oleh produk tersebut. Evaluasi ini dilakukan untuk mengukur dan menilai produk pengembangan yang dihasilkan dari angket hasil validasi para ahli serta angket

respon siswa setelah dilakukan uji coba pemakaian terhadap peroduk tersebut agar media yang dikembangkan benar-benar valid dan praktis untuk digunakan di sekolah.

Hasil Validasi Produk

Data hasil dari 5 validator, yaitu 2 validator ahli materi dan 2 validator ahli media serta 1 validator ahli nilai-nilai islam diperoleh berdasarkan lembar angket validasi ahli materi dan ahli media serta nilai-nilai islam. Adapun hasil validator yang dijabarkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil rata-rata presentase akhir dari validator ahli materi dan validator ahli media serta validator nilai-nilai islam

| Validator | Skor dari Validator | Skor Maksimal | Presentase | Kriteria |
|----------------------------------|---------------------|---------------|------------|--------------|
| Rina Agustina, M.Pd | 73 | 100 | 73% | Valid |
| Sunani, S.Pd | 72 | 100 | 72% | Valid |
| Dr. Dwi Rahmawati, M.Pd | 51 | 85 | 60% | Cukup Valid |
| Arif Hidayat, S.T. M.Kom | 76 | 85 | 89% | Sangat Valid |
| Dr. H. Junaidi Songidan, M.Sos.I | 34 | 45 | 75% | Valid |
| Jumlah | 306 | 415 | 74% | Valid |

Dari ke 5 validator mendapatkan rata-rata presentase 74% dengan kriteria valid. Meskipun dinyatakan valid namun video pembelajaran berbantu aplikasi powtoon disertai nilai-nilai islam pada materi segiempat dan segitiga di SMP N 2 Marga Tiga tetap dilakukan revisi sesuai komentar dan saran yang telah diberikan. Komentar dan saran dari validator materi disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Komentar dan saran perbaikan oleh validator materi

| Aspek | Komentar dan Saran Perbaikan |
|--------|--|
| Materi | <ol style="list-style-type: none"> 1) Disampaikan oleh Ibu Rina Agustina, M.Pd silahkan diperbaiki sesuai saran dan komentar yang meliputi tambahkan gambar bangun datar di setiap penjelasan mengenai sifat-sifat segiempat dan segitiga, cantumkan sumber materi ke dalam video, tambahkan contoh soal di bagian bangun datar segitiga dan sesuaikan latihan soal supaya tidak terlalu banyak. 2) Disampaikan oleh Ibu Sunani, S.Pd silahkan diperbaiki untuk perumusan bangun datar segiempat dan segitiga. |

Selanjutnya komentar dan saran dari validator media disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Komentar dan saran perbaikan oleh validator media

| Aspek | Komentar dan Saran Perbaikan |
|--------|---|
| Materi | <ol style="list-style-type: none"> 1) Disampaikan oleh Ibu Dr. Dwi Rahmawati, M.Pd silahkan diperbaiki pada bagian jeda waktu tiap slide atau animasi diperbaiki supaya jeda tiap slide di video pembelajaran tidak terlalu cepat. 2) Disampaikan oleh Bapak Arif Hidayat, S.T. M.Kom media video pembelajaran sudah sangat bagus tetapi alangkah baiknya jika ditambahkan suara keterangan penjelasan materi, dan jeda animasi juga diperbaiki karena terlalu cepat. |

Berdasarkan data hasil respon peserta didik disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Akhir Persentase Respon Peserta Didik

| Aspek | Persentase |
|-------------------|-----------------------|
| Media | 87% |
| Materi | 92% |
| Rata-rata | 89.5% |
| Keterangan | Sangat Praktis |

Dari hasil penilaian oleh 10 responden ini diperoleh rata-rata persentase akhir sebesar 89.5% dengan kategori sangat praktis. Pada tahap ini terdapat beberapa komentar dan saran dari peserta didik pada Tabel 7.

Tabel 7. Komentar dan saran peserta didik



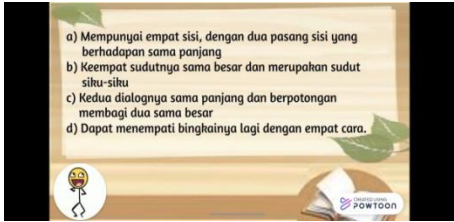
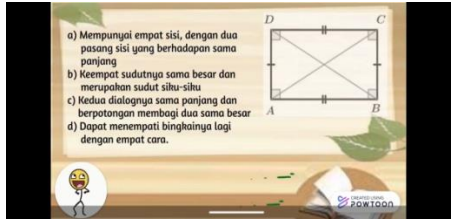
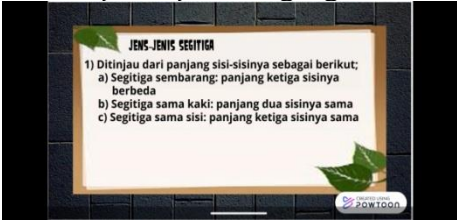
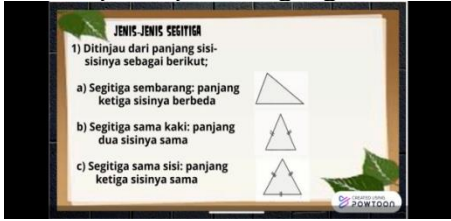
| Responden (R) | Komentar dan Saran |
|---------------|--|
| R1 | Sangat bagus, menyenangkan dan dapat dengan mudah dipahami |
| R2 | Lumayan bagus tetapi suara media kurang keras |
| R3 | Pembelajaran menjadi lebih asik |
| R4 | Sangat bagus, materi bisa dipahami dengan pembelajaran yang menyenangkan |
| R5 | Sangat bagus media yang digunakan menjadikan pembelajaran matematika lebih menyenangkan |
| R6 | Pembelajaran lebih menyenangkan tetapi suara media kurang jelas terdengar sampai belakang |
| R7 | Suara video pembelajaran kurang jelas terdengar |
| R8 | Pembelajaran matematika menjadi menyenangkan |
| R9 | Suara media kurang terdengar sampai belakang |
| R10 | Bisa lebih memahami karena pembelajaran yang lebih menyenangkan, tetapi suara media kurang keras |

Berdasarkan hasil tersebut penggunaan media pembelajaran berupa video sangat membantu peserta didik dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran matematika.

Revisi Produk

Perbaikan media pembelajaran berupa video berbantu aplikasi *powtoon* disertai nilai-nilai islam pada materi segiempat dan segitiga dilakukan sesuai saran pembimbing dan validator agar menjadi media yang lebih baik lagi. Perbaikan yang dilakukan terdapat pada Tabel 8.

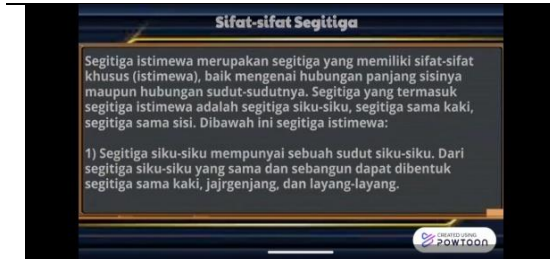
Tabel 8. Revisi produk

| No | Sebelum Revisi | Sesudah Revisi |
|----|--|--|
| 1 | Salam pembuka sebelum diperbaiki | Salam pembuka setelah diperbaiki |
| |  |  |
| 2 | Tambahkan gambar di setiap bagian sifat-sifat bangun datar segiempat yang dijelaskan | Setelah ditambahkan gambar di setiap bagian sifat-sifat bangun datar segiempat |
| |  |  |
| 3 | Tambahkan gambar mengenai jenis-jenis segitiga | Setelah ditambahkan gambar pada jenis-jenis segitiga |
| |  |  |

Pengembangan Media Pembelajaran Berbantu Aplikasi *Powtoon* Disertai Nilai-nilai Islam pada Materi Segiempat dan Segitiga di SMP Negeri 2 Marga Tiga, terdapat pada Tabel 9.

Tabel 9. Media pembelajaran Powtoon

| | |
|---|--|
| <p style="text-align: center;">Salam pembuka</p>  | <p style="text-align: center;">Do'a sebelum belajar</p>  |
| <p style="text-align: center;">Tokoh ilmuwan muslim</p>  | <p style="text-align: center;">Tujuan pembelajaran</p>  |
| <p style="text-align: center;">Pembahasan segiempat dan segitiga</p>  | <p style="text-align: center;">Contoh soal</p>  |
| <p style="text-align: center;">Keliling dan luas bangun datar segiempat</p>  | <p style="text-align: center;">Sifat-sifat bangun datar segiempat</p>  |
| <p style="text-align: center;">Ayat al-Quran</p>  | <p style="text-align: center;">Jenis-jenis bangun datar segitiga</p>  |
| <p style="text-align: center;">Sifat-sifat segitiga</p> | <p style="text-align: center;">Keliling dan luas segitiga</p> |



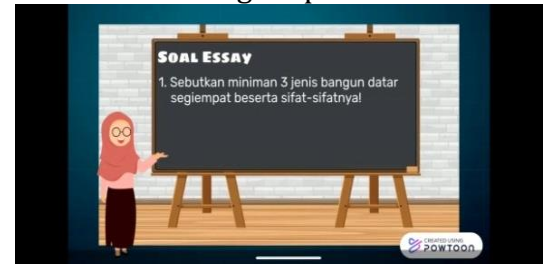
Contoh soal bangun datar segitiga



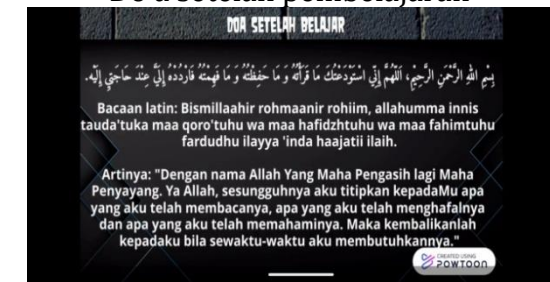
Latihan soal materi segitiga dan segiempat



Do'a setelah pembelajaran



Salam penutup



Fitriyani (2019) menjelaskan “adanya media berupa video pembelajaran dapat memberikan banyak stimulus kepada peserta didik, selain itu media tersebut dapat membantu peserta didik untuk melihat dan meninjau kembali materi yang telah disampaikan dengan cara melihatnya kembali di youtube”. Video pembelajaran yang dikembangkan juga dapat dengan mudah diakses peserta didik melalui tautan dan bisa dipelajari sendiri dirumah menggunakan *smartphone* masing-masing secara berulang-ulang. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Cialing dkk. (2021) bahwa pembelajaran dengan menggunakan bantuan ICT dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja sehingga memudahkan peserta didik belajar matematika. Selain itu juga dapat menambah wawasan peserta didik terkait nilai-nilai islam (Susanti dkk., 2021; Ramadhani dkk., 2023).

Pada pembahasan produk akhir penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan ini menghasilkan produk berupa video pembelajaran berbantu aplikasi *powtoon* disertai nilai-nilai islam pada materi segiempat dan segitiga yang tentu terdapat beberapa kelebihan sehingga mendapat penilaian yang sangat valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Seperti pendapat (Sutrisno & Agung, 2016) bahwa manfaat yang diharapkan dalam media pembelajaran ini adalah dapat membuat proses belajar mengajar jadi lebih menyenangkan dan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, peneliti menghasilkan media pembelajaran berupa video berbantu aplikasi powtoon disertai nilai-nilai islam pada materi segiempat dan segitiga di SMP Negeri 2 Marga Tiga menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Media pembelajaran berbantu aplikasi powtoon disertai nilai-nilai islam pada materi segiempat dan segitiga di SMP Negeri 2 Marga Tiga menghasilkan produk yang valid dan sangat praktis. Hasil validasi ahli materi persentase rata-rata penilaian yang diperoleh sebesar 74% dengan kategori valid. Sedangkan hasil validasi ahli media persentase rata-rata penilaian yang diperoleh sebesar 75.5 dengan kriteria valid. Dan hasil validasi nilai-nilai islam memperoleh persentase sebesar 75,5% kategori valid. Sehingga dari validasi para ahli tersebut dapat disimpulkan media yang telah dikembangkan memperoleh rata-rata persentase sebesar 74% dengan kriteria valid. Berdasarkan penilaian uji kepraktisan produk yang dilakukan oleh 10 responden peserta didik diperoleh persentase rata-rata sebesar 89.5% kategori sangat praktis.

Berdasarkan kesimpulan di atas maka disarankan untuk peneliti selanjutnya agar lebih merencanakan dan memahami terlebih dahulu sebelum memilih media yang ingin dikembangkan supaya lebih berinovasi dan kreatif. Gunakan powtoon pro+ dengan cara berlangganan supaya fitur yang terdapat di aplikasi tersebut dapat digunakan dengan maksimal. Kedepannya agar produk video pembelajaran ini dapat dikembangkan sampai dengan tahap efektif, untuk sampai ketahap efektif sebaiknya sudah harus memikirkan waktu dan biaya yang biasanya menjadi penghambat untuk seorang peneliti. Supaya video pembelajaran ini dapat di akses dengan mudah tanpa harus tersambung ke internet, karena jika digunakan harus tersambung ke internet maka pengguna akan mengalami kesulitan jika tidak memiliki kuota internet.

Referensi

- Asih, T., & Ujianti, P. (2021). Inovasi Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Powtoon pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(3), 375–384. <https://doi.org/10.23887/jjpsgd.v9i2.36665>
- Awwaliyah, R., & Baharudin, H. (2018). Pendidikan Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional. *At Tuots: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 34–49. <https://doi.org/10.51468/jpi.v1i2.13>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Department of Educational Psychology and Instructional Technology Universitas of Georgia. London.
- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 104–114. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/950>
- Kurniati, A. (2015). Mengenalkan Matematika Terintegrasi Islam Kepada Anak Sejak Dini. *Suska Journal of Mathematics Education*, 1(1), 1-8. <https://doi.org/10.24014/sjme.v1i1.1326>.
- Kusumawati, F. F., & Setyadi, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Powtoon pada Materi Aritmatika Sosial. *Jurnal Cendekia :*

- Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1486–1498.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1267>.
- Nuraini, I., Utama, & Narimo, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Ispring Suite 8 Di sekolah dasar. *Jurnal VARIDIKA*, 31(2), 62-71. <https://doi.org/10.23917/varidika.v31i2.10220>.
- Ramadhani, N., Farida, N., & Anwar, R. B. (2023). Pengembangan E-Modul Interaktif Disertai Nilai-Nilai Islam Pada Materi Matriks. *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 270-284.
- Riduwan, & Akdon. (2013). *Rumus dan Data dalam Analisis Stastika*. Alfabeta, Jakarta.
- Sudarman, S. W., & Vahlia, I. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Trigonometri Dengan Pendekatan RME Berbasis Aplikasi Schoology. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 9–18. <https://doi.org/10.31316/j.derivat.v5i1.142>.
- Susanti, C., Farida, N., & Rizki, S. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Open-Ended Disertai ICT dan Nilai-Nilai Islam Materi Sistem Persamaan Linear. *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 49-60.
- Sutrisno, T., & Agung, Y. A. (2016). Pengembangan Media Videoscribe Berbasis E-Learning pada Mata Pelajaran Komunikasi Data Interface di SMK Sunan Drajat Lamongan. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(3), 1068–1074.
- Wangge, M. (2020). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis ICT dalam Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah. *Fraktal: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(1), 31–38. <https://doi.org/10.35508/fractal.v1i1.2793>.