

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS APLIKASI
POWTOON PADA MATERI HAJI DAN UMRAH DI KELAS
VIII MADRASAH TSANAWIYAH SULI
KABUPATEN LUWU**

Tesis

*Diajukan untuk Melengkapi Syarat Meraih Gelar Magister
dalam Bidang Ilmu Pendidikan Agama Islam (M.Pd.)*



UIN PALOPO

Oleh

ISLAMIA NANDA
2305010037

**PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
PALOPO
2025**

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS APLIKASI
POWTOON PADA MATERI HAJI DAN UMRAH DI KELAS
VIII MADRASAH TSANAWIYAH SULI
KABUPATEN LUWU**

Tesis

*Diajukan untuk Melengkapi Syarat Meraih Gelar Magister
dalam Bidang Ilmu Pendidikan Agama Islam (M.Pd.)*



UIN PALOPO

Oleh

ISLAMIA NANDA
2305010037

Pembimbing:

1. Dr. Hj. Andi Riawarda, M.Ag.
2. Dr. H. Syamsu Sunusi, M.Pd.I.

**PASCASARJANA UIN PALOPO
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Islamia Nanda
Nim : 2305010037
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Tesis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiatan atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh dari bagian tesis ini adalah karya saya sendiri kecuali kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 27 Juni 2025

Yang membuat pernyataan



Islamia Nanda
NIM 2305010037

HALAMAN PENGESAHAN

Tesis berjudul Pengembangan Video Animasi Berbasis Aplikasi *Powtoon* pada Materi Haji dan Umrah di Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Suli Kabupaten Luwu yang ditulis oleh Islamia Nanda NIM 2305010037, Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Selasa, tanggal 9 September 2025 bertepatan dengan 16 Rabi'ul Awal 1447 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Palopo, 22 September 2025

TIM PENGUJI

1. Prof. Dr. Muhaemin, M.A.

Ketua Sidang/Penguji

2. M. Zuljalal Al Hamdany, S.Pd., M.Pd.

Sekretaris

3. Prof. Dr. Abdul Pirol, M.Ag.

Penguji I

4. Dr. Munir Yusuf, M.Pd.

Penguji II

5. Dr. Hj. Andi Riawarda, M.Ag.

Pembimbing I/Penguji

6. Dr. H. Syamsu Sunusi, M.Pd.I

Pembimbing II/Penguji

()
tanggal : 26/09/2025

()
tanggal : 26/09/2025

()
tanggal : 25/09/2025

()
tanggal : 22/09/2025

()
tanggal : 23/09/2025

()
tanggal : 23/09/2025

Mengetahui:

a.n. Rektor UIN Palopo
Direktur Pascasarjana



Prof. Dr. Muhaemin, M.A.
NIP 19790203200501 1 006

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam



Iman RN, M.A.
NIP 19790203200501 1 007

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ
وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt. yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah dan kasih sayang-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tesis ini dengan judul “Pengembangan Video Animasi Berbasis aplikasi *powtoon* Pada Materi Haji Dan Umrah Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Suli Kabupaten Luwu” Setelah melalui proses yang cukup panjang.

Selawat dan salam kepada Nabi Muhammad saw, para keluarga, sahabat dan umat muslim. Tesis ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan Agama Islam pada Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo. Penulisan Tesis ini dapat terselesaikan atas bantuan, bimbingan serta motivasi dari berbagai pihak. Tesis ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. selaku Rektor UIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, M.Pd. selaku Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan, Dr. Masruddin, M.Hum. selaku Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, serta Dr. Takdir, S.H.,M.H. selaku Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.
2. Bapak Prof. Dr. Muhaemin M.Ag. selaku Direktur Pascasarjana UIN Palopo, dan Ibu Dr. Helmi Kamal, M.H.I. selaku Wakil Direktur Pascasarjana UIN

Palopo.

3. Bapak Dr. Bustanul Iman RN, M.A. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo,
4. Ibu Dr. Hj. Andi Riawarda, M.Ag. selaku Pembimbing I dan Bapak Dr. H. Syamsu Sunusi, M.Pd.I. selaku Pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan dalam penulisan tesis ini sampai selesai.
5. Bapak Zainuddin S., S.E., M.Ak. selaku Kepala Perpustakaan Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo dan seluruh staf yang telah memberikan pelayanan peminjaman buku dan referensi yang diperlukan sejak awal perkuliahan sampai selesainya penulisan tesis.
6. Seluruh Dosen Pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat bagi penulis.
7. Seluruh Staf Pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo yang telah banyak membantu dalam pengurusan administrasi sebagai mahasiswa Pascasarjana UIN Palopo.
8. Ibu Rapida, S.E., selaku Kepala Madrasah dan seluruh tenaga kependidikan dan keguruan Madrasah Tsanawiyah Suli, atas sambutannya yang hangat dan segala bantuannya serta memberikan izin kepada penulis dalam melakukan penelitian.
9. Terhusus juga kepada orang tuaku tercinta Ayahanda Arham dan Ibunda Hasdana yang telah mengasuh dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang sejak kecil hingga sekarang, dan segala yang telah diberikan kepada anak-anaknya, serta saudara-saudaraku selama ini membantu dan mendoakanku.

Mudah-mudahan Allah swt memberikan kesehatan kepada kita semua amin.

10. Rekan-rekan mahasiswa Pascasarjana UIN Palopo dan Seluruh teman-teman di Kelas PAI A Pascasarjana UIN Palopo yang selama ini menemani setiap suka ataupun duka dalam menimba ilmu selama 4 tahun lamanya.

Akhirnya, penulis berharap agar tesis ini nantinya dapat bermanfaat dan menjadi referensi untuk para pembaca. Kritik dan saran yang sifatnya membangun diharapkan guna perbaikan penulisan selanjutnya.

Palopo, 27 Juni 2025

Penulis,

Islamia Nanda

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKAT

A. Transliterasin Arab-Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba'	b	be
ت	Ta'	t	te
ث	Ša'	š	es dengan titik di atas
ج	Jim	j	je
ح	Ḥa'	ḥ	ha dengan titik di bawah
خ	Kha	kh	ka dan ha
د	Dal	d	de
ذ	Ẓal	ẓ	zet dengan titik di atas
ر	Ra'	r	er
ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	es
ش	Syin	sy	esdan ye
ص	Šad	š	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍaḍ	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)

ع	‘Ain	‘	koma terbalik di atas
غ	Gain	g	ge
ف	Fa	f	fa
ق	Qaf	q	qi
ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	el
م	Mim	m	em
ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
ه	Ha’	h	ha
ء	Hamzah	’	apostrof
ي	Ya’	y	ye

Hamzah (ء) yang terletak diawal kata mengikuti vocalnya tempat diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di Tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (‘).

2. Vokal

Vokal Bahasa Arab, seperti Bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau memotong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	<i>Fathah</i>	A	A
إ	<i>Kasrah</i>	I	I
أ	<i>Dammah</i>	U	U

Vokal rangkap Bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
...يَ	<i>Fathah dan ya'</i>	Ai	a dan i
...وَ	<i>Fathah dan wau</i>	Au	a dan u

Contoh:

- كَيْفَ *kaifa*
- حَوْلَ *hauila*

3. Maddah

Maddah atau vokal Panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf,

Translitasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
...اَ ...أَ	<i>fathah dan alif atau yā'</i>	ā	a dan garis di atas
...إِ	<i>kasrah dan yā'</i>	ī	i dan garis di atas
...وُ	<i>ḍammah dan wau</i>	ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ: *māta*

رَمَى: *ramā*

قِيلَ: *qīla*

يَمُوتُ: *yamūtu*

4. *Tā marbūtah*

Transliterasinya unyuk *tā'' marbūtah* ada dua, yaitu *tā'' marbūtah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā'' marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā'' marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā'' marbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha [h]. Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ	: <i>raudah al-atfāl</i>
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ	: <i>al-madīnah al-fādilah</i>
الْحِكْمَةُ	: <i>al-hikmah</i>

5. *Syaddah (Tasydīd)*

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا	: <i>rabbanā</i>
نَجَّيْنَا	: <i>najjainā</i>
الْحَقُّ	: <i>al-haqq</i>
نُعِمْ	: <i>nu''ima</i>
عَدُوُّ	: <i>„aduwwun</i>

Jika huruf ع ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi ī.

Contoh:

عَلِيٌّ	: „Alī (bukan „Aliyy atau A"ly)
عَرَبِيٌّ	: „Arabī (bukan A"rabiyy atau „Arabiy)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ل (alif lam ma"rifah). Dalam pedoman transliterasi seperti biasa, al-baik ketika ia diikuti huruf *syamsi yah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ	: al-syamsu (bukan asy-syamsu)
الزَّلْزَلَةُ	: al-zalzalāh (bukan az-zalzalāh)
الْفَلَسَفَةُ	: al-falsafah
الْبِلَادُ	: al-bilādu

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (") hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ	: ta"murūna
النَّوعُ	: al-nau"
شَيْءٌ	: syai"un
أُمِرْتُ	: umirtu

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qurʿān (dari *al-Qurʿān*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Syarh al-Arbaʿīn al-Nawāwī

Risālah fī Riʿāyah al-Maslaha

9. Lafz al-Jalālah

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jarr dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudāfilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ *dīnullāh* بِاللَّهِ *billāh*

Adapun *tāʿmarbūtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, diteransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ

hum fī rahmatillāh

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi" a linnāsi lallazī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadān al-lazī unzila fīhi al-Qurān

Nasīr al-Dīn al-Tūsī Nasr Hāmid Abū Zayd Al-Tūfī

Al-Maslahah fī al-Tasyrī" al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abū al-Walīd Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad Ibnu)

Nasr Hāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Nasr Hāmid (bukan, Zaīd, Nasr Hāmid Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt. = *subhanahu wa ta'ala*

saw. = *sallallahu 'alaihi wasallam*

as = *alaihi al-salam*

QS .../...:3 = QS Ali-Imran/3:97

HR = Hadis Riwayat

ADDIE = *Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation*

R&D = *Research and Development*

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
PRAKATA	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKAT	viii
DAFTAR ISI.....	xvi
DAFTAR KUTIPAN AYAT	xviii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR.....	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
ABSTRAK	xxii
 BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Masalah	9
D. Manfaat Penelitian	9
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	11
 BAB II KAJIAN TEORI	13
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan	13
B. Landasan Teori.....	16
C. Kerangka Pikir.....	53
 BAB III METODE PENELITIAN	59
A. Jenis Penelitian.....	59
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	61

C. Subjek dan Objek Penelitian	61
D. Prosedur Pengembangan	61
1. Tahap Penelitian Pendahuluan	61
2. Tahap pengembangan produk awal.....	63
3. Tahap Validasi Ahli	63
4. Tahap Uji Coba	64
5. Pembuatan Produk Akhir	64
E. Teknik Pengumpulan Data.....	64
F. Teknik Analisa Data.....	72
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	77
A. Hasil Penelitian	77
B. Pembahasan	100
BAB V PENUTUP.....	106
A. Kesimpulan	106
B. Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA.....	109
LAMPIRAN LAMPIRAN	

DAFTAR KUTIPAN AYAT

Kutipan Ayat 1 QS. Ali-Imran /2:31	14
Kutipan ayat 2 QS Ali-Imran/3:97	38

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian yang Terdahulu.....	15
Tabel 2. 2 Pengelompokkan Media Pembelajaran.	23
Tabel 2. 3 Kompetensi Dasar (KD) mata pembelajaran Fikih Kelas VIII Mts.....	41
Tabel 3. 1 Kisi-kisi wawancara pendidik	66
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi	67
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Validasi Media.....	68
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Validasi Bahasa	68
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi angket guru	69
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi angket respon peserta didik	70
Tabel 3. 7 Skor Penilaian Validasi Produk	73
Tabel 3. 8 Presentase Kriteria Validasi	74
Tabel 3. 9 Kriteria Hasil Kepraktisan	74
Tabel 3. 10 Presentase Praktikalitas Guru dan Peserta didik	75
Tabel 4. 1 Keadaan guru Madrasah Tsanawiyah Suli.....	79
Tabel 4. 2 Keadaan peserta didik Madrasah Tsanawiyah Suli.....	80
Tabel 4. 3 Hasil Revisi Saran Validator	87
Tabel 4. 4 4 Daftar Nama Validator	88
Tabel 4. 5 Data Hasil Validasi Ahli Materi.....	89
Tabel 4. 6 Data Hasil Validasi Ahli Media	91
Tabel 4. 7 Data Hasil Validasi Ahli bahasa	93
Tabel 4. 8 Hasil Analisis angket praktikalitas Guru	95
Tabel 4. 9 Hasil Respon Peserta didik Terhadap Media Video Animasi.....	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tampilan halaman utama <i>Powtoon</i>	34
Gambar 3. 2 Halaman sign up	38
Gambar 3. 3 Tampilan Template	38
Gambar 3. 4 Hasil Presentasi	39
Gambar 4. 1 Tampilan template guruan pada aplikasi <i>powtoon</i>	83
Gambar 4. 2 background haji dan umrah	83
Gambar 4. 3 penulisan teks <i>powtoon</i>	84
Gambar 4. 4 karakter animasi <i>powtoon</i>	85
Gambar 4. 5 <i>Software capcut</i>	85
Gambar 4. 6 pengisi suara video animasi	86

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Izin Meneliti

Lampiran 2 : Surat Izin Meneliti dari Kampus

Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari Sekolah

Lampiran 4 : Dokumentasi

Lampiran 5 : Lembar wawancara guru

Lampiran 6 : Lembar wawancara guru mengukur efektivitas

Lampiran 7 : Lembar wawancara peserta didik mengukur efektivitas

Lampiran 8 : Lembar Validasi Ahli Materi

Lampiran 9 : Lembar Validasi Ahli Media

Lampiran 10 : Lembar Validasi Ahli Bahasa

Lampiran 11 : Lembar Penilaian Guru

Lampiran 12 : Angket respon peserta didik kelas VIII A

Lampiran 13 : Tampilan Hasil Video Animasi Pembelajaran

Lampiran 14 : Daftar Riwayat Hidup

ABSTRACT

Islamia Nanda, 2025. *"The Development of Animation Videos Based on the Powtoon Application for Hajj and Umrah Material in Grade VIII of Madrasah Tsanawiyah Suli, Luwu Regency."* Thesis of Postgraduate Islamic Education Study Program, Universitas Islam Negeri Palopo. Supervised by Hj. Andi Riawarda and H. Syamsu Sunusi.

This research was motivated by the low level of students' motivation and understanding regarding Hajj and Umrah materials, thereby necessitating the development of innovative and engaging learning media. The purpose of this study was to develop animation videos using the Powtoon application for Hajj and Umrah material in Grade VIII at MTs Suli, and to examine their validity, practicality, and effectiveness in the learning process. This study employed the research and development (R&D) method with the ADDIE model (analysis, design, development, implementation, evaluation). The research subjects consisted of a fiqh teacher and 22 Grade VIII students at MTs Suli. Data were collected through interviews, observations, questionnaires, and documentation, and analyzed using a Mixed Methods Research approach. The results indicated that the Powtoon-based animation videos were highly feasible for use. The validation results showed 81.81% (very valid) by the subject matter expert, 97.5% (very valid) by the media expert, and 75% (valid) by the language expert. The practicality aspect was rated very high by both the fiqh teacher (95.45%) and the students (91.43%). Furthermore, the media proved effective in enhancing students' motivation and understanding of the Hajj and Umrah material. Therefore, the development of Powtoon-based animation videos can serve as an attractive, practical, and effective alternative fiqh learning medium to improve the quality of learning in madrasah.

Keywords: Animation Video, Powtoon, Hajj and Umrah, Fiqh Learning

Verified by UPT Pengembangan Bahasa UIN Palopo	
Date	Signature
22/02/2025	Jly

ABSTRAK

Islamia Nanda, 2025. “*Pengembangan Video Animasi Berbasis Aplikasi Powtoon pada Materi Haji dan Umrah Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Suli Kabupaten Luwu.*” Tesis Pascasarjana Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Hj. Andi Riawarda dan H. Syamsu Sunusi.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi haji dan umrah, sehingga diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan video animasi berbasis aplikasi Powtoon pada materi haji dan umrah kelas VIII MTs Suli, serta menguji validitas, kepraktisan, dan efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian adalah guru fikih dan 22 peserta didik kelas VIII MTs Suli. Data diperoleh melalui wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi, serta dianalisis dengan pendekatan *Mixed Methods Research*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi berbasis Powtoon sangat layak digunakan, dengan hasil validasi ahli materi sebesar 81,81% (sangat valid), ahli media 97,5% (sangat valid), dan ahli bahasa 75% (valid). Aspek kepraktisan dinilai sangat tinggi oleh guru fikih (95,45%) dan peserta didik (91,43%). Selain itu, media ini terbukti efektif meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi haji dan umrah. Dengan demikian, pengembangan video animasi berbasis Powtoon dapat menjadi alternatif media pembelajaran fikih yang menarik, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di madrasah.

Kata Kunci: Video Animasi, Powtoon, Haji dan Umrah, Pembelajaran Fikih

Verified by UPT Pengembangan Bahasa UIN Palopo	
Date	Signature
22/03/2025	

الملخص

إسلامية ناندا، ٢٠٢٥م. "تطوير فيديو تعليمي متحرك قائم على تطبيق باوتو (Powtoon) في مادة الحج والعمرة لصف الثامن بالمدرسة الثانوية الإسلامية سولي بمحافظة لُؤُو". رسالة ماجستير، برنامج دراسة التربية الإسلامية، الدراسات العليا، جامعة بالوبو الإسلامية الحكومية. بإشراف: الحاجة أندي رياوردا والحاج شمسو سنوسي.

تنطلق هذه الدراسة من تدني دافعية التلاميذ وفهمهم لمادة الحج والعمرة، مما استدعى الحاجة إلى وسيلة تعليمية مبتكرة وجذابة. وتهدف الدراسة إلى تطوير فيديو تعليمي متحرك قائم على تطبيق باوتون في مادة الحج والعمرة للصف الثامن بالمدرسة الثانوية الإسلامية سولي، واختبار صلاحيته وعمليته وفاعليته في العملية التعليمية. وقد استُخدم في هذا البحث البحث والتطوير وفق نموذج أذدي (التحليل، التصميم، التطوير، التطبيق، التقييم). وكان موضوع البحث معلم مادة الفقه و٢٢ تلميذاً من الصف الثامن. وُجِّعت البيانات من خلال المقابلة، والملاحظة، والاستبيان، والوثائق، ثم حُلِّلت باستخدام منهج البحث المختلط. وأظهرت النتائج أن الفيديو التعليمي المتحرك القائم على تطبيق باوتون صالح جداً للاستعمال، حيث بلغت نتيجة التحقق من الصلاحية من خبر المادة ٨١,٨١٪ (صالح جداً)، ومن خبر الوسائط ٩٧,٥٪ (صالح جداً)، ومن خبر اللغة ٧٥٪ (صالح). أما من جانب العملية فقد قِيمه معلم الفقه بنسبة ٩٥,٤٥٪، والتلاميذ بنسبة ٩١,٤٣٪، وهما في فئة "عملي جداً". إضافة إلى ذلك، أثبت هذا الفيديو فعاليته في رفع دافعية التلاميذ وفهمهم لمادة الحج والعمرة. وبناءً على ذلك، فإن تطوير الفيديو التعليمي المتحرك باستخدام باوتون يمكن أن يكون بديلاً مناسباً لوسائل تعليم الفقه، مما يجمع بين الجاذبية والعملية والفعالية في تحسين جودة التعليم بالمدارس الإسلامية.

الكلمات المفتاحية: الفيديو التعليمي المتحرك، Powtoon ، الحج والعمرة، تعليم الفقه

Verified by UPT Pengembangan Bahasa UIN Palopo	
Date	Signature
١١/٥٨/٢٠١٥	By

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah proses interaksi guru dan peserta didik dengan memanfaatkan sumber sarana dan prasarana serta lingkungan belajar. Dengan kreativitas guru, beberapa sumber belajar atau alat belajar juga memengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran tersebut, salah satunya adalah keterampilan dalam membuat atau mengaplikasikan media pembelajaran. Pembelajaran semestinya menyenangkan, karena itu guru dituntut untuk kreatif, tekun, penuh kesabaran dan kesungguhan, serta selalu melakukan inovasi-inovasi dalam pembelajaran. Pembelajaran menyenangkan termuat dalam Peraturan Pemerintah Nomor 57 Pasal 25 Ayat (4) Tahun 2021 tentang Standar sarana dan prasarana pendidikan.

Standar Nasional Pendidikan No. 57 Tahun 2021 Pasal 25 Ayat (4), ditentukan dengan prinsip:

“a) Menunjang penyelenggaraan pembelajaran yang aktif, kreatif, kolaboratif, menyenangkan, dan efektif; b) Menjamin keamanan, kesehatan, dan keselamatan; c) Ramah terhadap penyandang disabilitas; dan d) Ramah terhadap kelestarian lingkungan.”¹

Isi Standar Nasional Pendidikan di atas dapat diketahui bahwa media sebagai salah satu sarana pembelajaran haruslah selalu diperbaharui agar terdapat inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga pembelajaran di dalam kelas lebih menyenangkan.

¹Republik Indonesia Standar Nasional Pendidikan, (UU RI No. 57 Th. 2021). 15-16

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah merambah semua kalangan, tidak terkecuali dunia pendidikan. Dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan salah satunya dapat ditempuh dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi terutama dalam proses pembelajaran. Pembelajaran pada dasarnya adalah proses komunikasi yang diwujudkan melalui kegiatan penyampaian informasi kepada peserta didik. Informasi yang disampaikan dapat berupa pengetahuan, keahlian, *skill*, ide, pengalaman dan sebagainya. Informasi tersebut dapat disampaikan dengan berbagai cara yang dilakukan oleh guru agar peserta didik dapat menerima informasi dengan baik.

Keberhasilan pembelajaran ditandai dengan perolehan pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif pada diri individu sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Keberhasilan pembelajaran ini sangat dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya adalah penggunaan media. Penggunaan media sangat membantu aktivitas pembelajaran di dalam maupun di luar kelas, terutama membantu peningkatan minat belajar peserta didik.²

Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan menerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran.³ Pembelajaran pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan

² Yuni Arsih Indah Lestari and Tiara Anggia Dewi, 'Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Kelas X Man 1 Metro', *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 8.2 (2020) <<https://doi.org/10.24127/pro.v8i2.3319>>.

³ Mustofa Abi Hamid dkk, *Media Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), h. 3-4

dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran adalah perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi ke peserta didik dengan menggunakan alat tertentu agar peserta didik dapat mengerti dengan cepat dan menerima pengetahuan dari guru.⁴

Perkembangan teknologi digital di era abad ke-21 telah mendorong lahirnya berbagai inovasi dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Guru masa kini dituntut untuk mampu beradaptasi dengan dinamika zaman dengan mengintegrasikan media dan teknologi dalam proses pembelajaran agar lebih interaktif, kreatif, dan bermakna.⁵

Pemanfaatan media pembelajaran berupa video animasi, guru dapat lebih mudah dalam menyampaikan sebuah materi, selain itu ketika menjelaskan materi dengan media video animasi peserta didik lebih tertarik mendengarkan penjelasan dari guru.⁶ Peserta didik juga dengan mudah untuk menerima dan memahami materi yang diberikan serta proses belajar mengajar akan menjadi lebih efektif dan efisien dan dapat meningkatkan minat dalam belajar.

Peran media pembelajaran adalah untuk menormalkan peserta didik agar tidak bosan saat mengikuti pembelajaran. Kebiasaan peserta didik dengan tingkat rasa ingin tahu yang tinggi akan lebih mudah mencerna pembelajaran jika pembelajaran yang disajikan menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

⁴ Andrew Femando Pakpaham dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Yayasan kita Menulis, 2020), h 8.

⁵ Munir Yusuf, *Inovasi Pendidikan Abad-21: Perspektif, Tantangan, dan Praktik Terkini* (Palopo: IAIN Palopo Press, 2023), hlm. 66.

⁶ Ni Made Liana Candra Dewi dan I Gusti Agung Oka Negara, "Meningkatkan Semangat Belajar Peserta didik Melalui Video Animasi IPA pada Pokok Bahasan Sistem Penerapan Kelas V," *Jurnal Edutech Undiksha*, Vol. 8, No.1, (2021) h.123.

Media sebagai salah satu sarana pembelajaran haruslah selalu diperbaharui agar terdapat inovasi dalam pelaksanaannya. Tetapi yang terjadi saat ini di lapangan berbeda jauh dari harapan yang diinginkan. Masih terdapat beberapa guru di sekolah memiliki banyak kendala dalam membuat pembelajaran menjadi lebih kreatif, khususnya dalam menginovasikan media pembelajaran, beberapa guru jarang melakukan inventarisasi terhadap media pembelajaran yang dipakai dalam pembelajaran. Beberapa guru masih kurang paham dalam membuat atau menggunakan media pembelajaran, guru membuat media tanpa memerhatikan prinsip-prinsip media pembelajaran yang baik dan benar. Sebahagian guru tidak memerhatikan media pembelajaran yang sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik, seperti menggunakan media dengan tulisan terlalu kecil untuk dibaca seluruh peserta didik di kelas, juga menggunakan media yang berulang-ulang sehingga peserta didik merasa bosan karena sudah pernah menggunakannya.

Selain itu terdapat guru lebih sering menggunakan metode konvensional seperti ceramah untuk semua materi. Hal ini tentu tidak efektif, karena pada kenyataannya setiap materi itu memiliki karakteristiknya masing-masing. Guru yang lebih banyak menggunakan metode ceramah dalam proses mengajarnya akan berdampak pada minat belajar peserta didik. Jika terus dibiarkan, maka peserta didik akan malas/kurang motivasi untuk belajar serta mudah merasa bosan di dalam kelas. Guru semestinya harus terus mengembangkan berbagai kreativitasnya dalam

mengajar untuk bisa meningkatkan kemampuannya dalam menyampaikan materi dan mengorganisasikan kelas.⁷

Pendidikan agama Islam di jenjang MTS memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan pengetahuan keagamaan peserta didik, salah satunya melalui pembelajaran materi ibadah haji dan umrah. Namun, dalam praktiknya, penyampaian materi ini masih sering dilakukan secara konvensional, seperti ceramah atau membaca buku teks semata. Hal ini membuat peserta didik kurang tertarik, sulit memahami proses pelaksanaan haji dan umrah secara utuh, serta mengalami kesulitan dalam mengingat urutan dan makna dari setiap rukun ibadah tersebut. Peserta didik cenderung pasif karena kurangnya media pembelajaran yang interaktif dan visual.⁸

Berdasarkan observasi yang dilakukan di Madrasah Tsanawiyah Suli, tampak guru melakukan pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Adapun media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran fikih adalah papan tulis dan buku paket pelajaran. Fasilitas yang tersedia di sekolah, seperti proyektor dan laptop belum dimanfaatkan sebaik mungkin oleh guru yang hanya menggunakan media yang terbatas pada gambar dan lingkungan sekitar. Sehingga peserta didik tidak memperhatikan guru saat sedang belajar.

⁷ Khairunnisa, 'Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis TPACK Pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Peserta Didik Kelas IV SDN', *Seminar Nasional LPPM UMMAT*, 2. April (2023), 353–61.

⁸ Lisnawati, A., Riawarda, A., & Al Hamdany, M. Z. A. (2024). Pengembangan media pembelajaran video animasi materi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umroh Kelas IX di SMPN 2 Bua Ponrang. *Jurnal Konsepsi*, 13(2), 104–115

Hasil wawancara peneliti pada tanggal 12 agustus 2024 pukul 09:30 WITA di Madrasah Tsanawiyah Suli dengan jumlah 22 orang peserta didik . Guru fikih Kelas VIII mengatakan bahwa adanya permasalahan pada saat proses pelaksanaan pembelajaran, kurangnya media saat belajar dan kefokusannya peserta didik saat sedang belajar itu menunjukkan bahwa sebagian guru kurang sekali menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dikarenakan proses pembuatannya cukup sulit, sehingga menyebabkan kurangnya partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.⁹

Hal ini terbukti, ketika peneliti berada di lapangan melakukan *survey* dengan memperhatikan rangkaian proses pembelajaran di Madrasah Tsanawiyah Suli. Terlihat minat belajar yang rendah tergambar ketika peneliti berada di kelas, di mana sebagian peserta didik bukan memperhatikan guru di depan kelas yang sedang menerangkan, melainkan sibuk melakukan hal-hal yang tidak berhubungan dengan pelajaran, seperti bercerita dengan temannya, mengobrol, dan kebingungan, bahkan yang lebih memprihatinkan sebagian peserta didik lebih memilih main di luar kelas dibandingkan ikut belajar.¹⁰

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi atau multimedia interaktif untuk berbagai mata pelajaran. Namun, masih sedikit penelitian yang secara spesifik mengembangkan video animasi berbasis aplikasi Powtoon untuk materi haji dan umrah di kelas 8 MTS. Padahal, penggunaan Powtoon dapat menghadirkan visualisasi yang

⁹ Juhaedah S.Pd.I (Hasil Wawancara Guru Fikih MTS Suli 2024)

¹⁰ Hasil survey awal di dalam kelas VIII tanggal 12 Agustus 2024.

menarik, narasi yang mudah dipahami, dan durasi yang singkat namun efektif, yang sesuai dengan karakteristik belajar peserta didik usia remaja.¹¹

Pengembangan media pembelajaran yang menarik dan relevan sangat dibutuhkan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap ibadah haji dan umrah, yang merupakan rukun Islam kelima dan praktik penting dalam ajaran Islam. Karakteristik anak usia MTS kelas VIII (sekitar 13-14 tahun) memang sangat menyukai media pembelajaran video animasi, karena mereka mudah bosan jika mendengarkan saja, sedangkan video animasi menawarkan pergerakan, warna, dan karakter yang memikat. Penggunaan media berbasis animasi melalui *Powtoon* diharapkan mampu meningkatkan minat belajar, memperkuat pemahaman konsep, dan mempermudah peserta didik mengingat tahapan ibadah secara berurutan. Selain itu, media ini dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu ajar yang efisien dan fleksibel di kelas.¹²

Jika penelitian ini tidak dilakukan, maka proses pembelajaran materi haji dan umrah kemungkinan akan tetap berlangsung secara monoton, berisiko menurunkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap ibadah penting tersebut. Hal ini dapat berdampak pada rendahnya kualitas pendidikan agama Islam, khususnya dalam aspek praktik ibadah. Selain itu, potensi teknologi pendidikan

¹¹ Widyawati, F., & Kamaludin, A. (2024, Desember 22). Development of Powtoon animation video on colligative properties of contextually charged solutions to increase student learning motivation. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(12), 10329–10340.

¹² Smith, J. R. (2022). Visualisasi Pembelajaran Konsep Abstrak pada Remaja Usia Pertengahan. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, XX(Y), ZZ-YY.

seperti Powtoon tidak akan dimanfaatkan secara optimal sebagai sarana inovatif dalam pengajaran di sekolah menengah pertama.¹³

Berdasarkan paparan latar belakang, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan Video Animasi Berbasis Aplikasi *Powtoon* Pada Materi Haji Dan Umrah VIII Madrasah Tsanawiyah Suli Kabupaten Luwu”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, dapat ditarik rumusan masalah yang menjadi fokus analisis penelitian ini. Masalah yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana tahapan pengembangan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* pada materi haji dan umrah di kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Suli Kabupaten Luwu?
2. Bagaimana kevalidan pengembangan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* pada materi haji dan umrah di kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Suli Kabupaten Luwu?
3. Bagaimana kepraktisan pengembangan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* pada materi haji dan umrah di kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Suli Kabupaten Luwu?
4. Bagaimana efektivitas pengembangan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* pada materi haji dan umrah di kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Suli Kabupaten Luwu?

¹³ Wanti, C. Y., Hadiyanto, Desyandri, & Erita, Y. (2024, Oktober 25). Development of Powtoon media in IPAS learning assisted by the PBL model in Fourth Grade Elementary School. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(10), 7534–7540.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan untuk dilakukannya penelitian ini, sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis tahapan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *powtoon* pada materi haji dan umrah di kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Suli Kabupaten Luwu.
2. Untuk menganalisis kevalidan pengembangan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* pada materi haji dan umrah di kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Suli Kabupaten Luwu.
3. Untuk menganalisis kepraktisan pengembangan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* pada materi haji dan umrah di kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Suli Kabupaten Luwu.
4. Untuk menganalisis efektivitas pengembangan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* pada materi haji dan umrah di kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Suli Kabupaten Luwu.

D. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran, serta dapat digunakan sebagai referensi dalam pembuatan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik, media pembelajaran dengan menggunakan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* ini akan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

b. Bagi guru, sebagai bahan dan pertimbangan dalam penggunaan media pembelajaran terutama penggunaan media video animasi berbasis aplikasi *powtoon* dalam proses pembelajaran guna meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik.

c. Bagi sekolah, media yang telah dikembangkan diharapkan mampu memberi manfaat positif dalam meningkatkan proses pembelajaran, serta menjadi masukan bagi pihak sekolah untuk lebih mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

d. Bagi peneliti, melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman serta keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dari kreatif.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran yang berupa video animasi pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* yang dikembangkan menjadi media pada pembelajaran Fikih dengan spesifikasi sebagai berikut.

1. Produk yang dihasilkan berupa video animasi yang dikembangkan menggunakan aplikasi *powtoon* berdurasi 9 menit, video tersebut sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.

2. Media video animasi pembelajaran ini di dalamnya terdiri dari beberapa unsur diantaranya teks, gambar atau animasi, musik serta suara yang berisi tentang isi materi pembelajaran.
3. Media video animasi pembelajaran ini memiliki struktur yang terdiri dari pembukaan, judul, tujuan pembelajaran, materi dan penutup.
4. Media video animasi pembelajaran ini dikemas dalam format mp4 agar dapat dengan mudah dibuka pada aplikasi apapun sehingga dapat dipelajari oleh peserta didik di manapun dan kapanpun, sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri.
5. Media video animasi pembelajaran ini digunakan 1 kali pertemuan pada materi haji dan umrah.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* pada materi haji dan umrah di kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Suli Kabupaten Luwu, memiliki asumsi dan keterbatasan dalam pengembangan yaitu:

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Pembelajaran dengan menggunakan video animasi sebagai sumber belajar yang sistematis dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi.
 - b. Menggunakan video animasi berbasis *Powtoon* proses pembelajaran Fikih dapat lebih efektif dan efisien.
 - c. Video animasi dapat tersimpan otomatis ke dalam galeri setelah diunduh, sehingga untuk menontonnya dapat secara *offline* tanpa menyalakan data seluler.

d. Hasil dari video animasi pembelajaran ini diharapkan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

2. Keterbatasan Pengembangan

a. Proses dalam mengedit video animasi pada aplikasi *powtoon* secara *online* harus mengaktifkan data seluler.

b. Membuat konten pada aplikasi *powtoon* harus memiliki jaringan yang cukup kuat.

c. Video animasi ini digunakan 1 kali pertemuan membahas materi haji dan umrah, karena hanya berdurasi 9 menit.

d. Dalam pengeditan video animasi di aplikasi *powtoon* hanya bisa mengedit video 3 menit dan selanjutnya buat file baru.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian ini tidak terlepas dari hasil penelitian-penelitian terdahulu yang pernah dilakukan sebagai bahan perbandingan dan kajian. Adapun penelitian terdahulu yang telah membahas topik penelitian yang kaitannya dengan penelitian ini yaitu:

1. Lisnawati, Riawarda, dan Al Hamdany (2024) dalam tesis berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Dahsyatnya Persatuan dalam Ibadah Haji dan Umrah Kelas IX di SMPN 2 Bua Ponrang” mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi dengan model ADDIE. Hasil validasi menunjukkan kategori sangat valid dari ahli materi (82,5%) dan valid dari ahli media (77,5%). Kepraktisan pengguna juga tinggi, dengan respon guru sebesar 93,75% dan peserta didik 81,57%. Penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi sangat efektif digunakan dalam pembelajaran materi Haji dan Umrah di tingkat SMP/Mts.¹⁴
2. Nidaul Hasanah Safitri (2022) melalui tesisnya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Powtoon* Berbentuk Video Animasi pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII di Mts Maulana Ishaq” menghasilkan media yang divalidasi oleh ahli materi dan media dengan kategori sangat layak. Media ini juga terbukti praktis digunakan dan berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik.

¹⁴Lisnawati, R., Riawarda, & Al Hamdany, A. (2024). *Pengembangan media pembelajaran video animasi materi dahsyatnya persatuan dalam ibadah Haji dan Umrah kelas IX di SMPN 2 Bua Ponrang* (Tesis, Universitas Negeri Makassar).

Penelitian ini menggunakan platform *Powtoon* sebagai dasar pengembangan media, khusus untuk materi guruan agama Islam.¹⁵

3. Ningsih, Tri Wahyu (2023) dalam skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi *Powtoon* Materi Pengurusan Jenazah pada Mata Pelajaran Fikih untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas IX di MtsN 1 Nganjuk” mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi *Powtoon* dengan model pengembangan ADDIE. Hasil uji kelayakan menunjukkan kategori sangat valid dari ahli materi (81,81%) dan ahli media (97,5%), serta valid dari ahli bahasa (75%). Kepraktisan media dinilai sangat tinggi berdasarkan respon guru sebesar 95,45% dan peserta didik sebesar 93%. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* sangat layak dan efektif dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman peserta didik pada materi Fikih di tingkat Mts.¹⁶
4. Siti Maulidya Salsabila, Rozanna Dewi, dan Halimatus Sakdiah (2023) melakukan pengembangan video animasi *Powtoon* pada materi Gerak Lurus kelas VIII. Hasil validasi ahli materi mencapai 80% dan ahli media 82%, keduanya tergolong sangat valid. Kepraktisan guru sebesar 86,65%, sedangkan kepraktisan peserta didik pada uji coba kecil dan besar masing-masing 80,16% dan 86,73%. Penelitian ini menyimpulkan bahwa video animasi *Powtoon*

¹⁵ Safitri, N. H. (2022). *Pengembangan media pembelajaran Powtoon berbentuk video animasi pada mata pelajaran Fikih kelas VII di Mts Maulana Ishaq* (Tesis, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo).

¹⁶ Ningsih, T. W. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Powtoon Materi Pengurusan Jenazah pada Mata Pelajaran Fiqih untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX di MtsN 1 Nganjuk* (Skripsi, IAIN Kediri).

mempermudah pemahaman materi abstrak serta layak digunakan dalam pembelajaran.¹⁷

5. Ega Safitri dan Titin (2021) melakukan studi literatur bertema “Pengembangan Media Pembelajaran dengan Video Animasi *Powtoon*”. Hasil tinjauan dari berbagai penelitian menunjukkan bahwa validasi media oleh para ahli berada dalam rentang 61% hingga 100%, dan secara umum media ini dinilai layak dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menguatkan bukti bahwa *Powtoon* merupakan media digital yang efektif dan adaptif untuk berbagai jenjang guruan dan bidang studi, termasuk guruan agama Islam.¹⁸

Tabel 2. 1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian yang Terdahulu

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Lisnawati et al. (2024)	Video Animasi Materi Haji dan Umrah	Sama-sama menggunakan <i>Powtoon</i> , fokus pada pembelajaran keislaman	Fokus pada peserta didik SMP, pengujian skala lebih besar
Nidaul Hasanah Safitri (2022)	<i>Powtoon</i> Video Animasi –Fikih	Sama-sama pada jenjang Mts dan berbasis materi agama	Materi Fikih, tidak fokus pada ibadah Haji dan Umrah

¹⁷ Salsabila, S. M., Dewi, R., & Sakdiah, H. (2023). *Pengembangan video Powtoon materi gerak lurus kelas VIII di SMP Negeri 1 Gamping* (Tesis, Universitas Negeri Yogyakarta).

¹⁸ Safitri, E., & Titin. (2021). *Studi literatur: Pengembangan media pembelajaran dengan video animasi Powtoon* (Tesis, Universitas Negeri Jakarta).

Yusuf Avicena & Rita Syofyan (2023)	<i>Powtoon</i> untuk Ekonomi	Sama-sama menggunakan <i>Powtoon</i> untuk meningkatkan motivasi belajar	Fokus pada materi Ekonomi dan jenjang SMA
Salsabila, Dewi, & Sakdiah (2023)	<i>Powtoon</i> Materi Gerak Lurus	Sama-sama dalam bentuk video animasi <i>Powtoon</i>	Materi IPA, fokus pada konsep abstrak, bukan agama
Ega Safitri & Titin (2021)	Studi Literatur Media <i>Powtoon</i>	Sama-sama menganalisis efektivitas media <i>Powtoon</i>	Metode penelitian literatur, tidak berbasis lapangan

B. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin “*medium*” yang artinya perantara, sedangkan dalam Bahasa Arab media berasal dari kata “*wasaila*” artinya pengantar atau perantara. Media belajar merupakan alat-alat grafis, fotografis atau eletronik untuk menangkap, proses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.¹⁹

¹⁹Rudy Sumiharsono, dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran* (Jawa Timur: CV Pustaka Abadi, 2017), h. 9-10

Media adalah segala bentuk perantara yang digunakan untuk mengkoordinasikan gagasan agar ide tersebut sampai kepada penerimanya. Dalam pengertian ini media diartikan sebagai media yang menjadi alat penghubung antara komunikator dengan komunikan. Media juga sebagai aktivitas yang menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap baru.

Penjelasan di atas dapat dipahami bahwa pada prinsipnya media adalah alat yang dirancang khusus untuk kepentingan pembelajaran. Oleh karena itu, bahwa konsep media adalah semua perangkat pembelajaran yang tersedia yang dapat membantu menyampaikan pesan dari sumber informasi kepada penerima informasi.²⁰

Dalam proses pembelajaran Islam, keberhasilan penyampaian ilmu tidak hanya ditentukan oleh materi yang disampaikan, tetapi juga oleh sikap, metode, dan media yang digunakan dalam meneladani Rasulullah saw. Islam menempatkan keteladanan (uswah hasanah) Nabi Muhammad saw sebagai metode utama dalam pendidikan. Dalam konteks ini, guru sebagai pendidik tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai figur teladan yang menjadi rujukan nilai dan perilaku. Lebih dari itu, pendekatan pendidikan yang mengarah pada internalisasi nilai-nilai Islami harus dilakukan dengan cara-cara yang menyentuh hati peserta didik, baik melalui perilaku langsung maupun melalui media pembelajaran yang dapat merepresentasikan akhlak dan ajaran Rasulullah

²⁰Arif Aulia Rahman dkk, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Sumatra Barat: PT Global Eksekutif Teknologi, 2022), h.1-2

saw secara visual dan aplikatif. Salah satu ayat Al-Qur'an yang menjadi dasar penting dalam hal ini adalah QS. Ali 'Imran /2:31.

قُلْ إِنْ كُنْتُمْ تُحِبُّونَ اللَّهَ فَاتَّبِعُونِي يُحْبِبْكُمُ اللَّهُ وَيَغْفِرْ لَكُمْ ذُنُوبَكُمْ وَاللَّهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ ٣١

Terjemahannya

Katakanlah (Nabi Muhammad), “Jika kamu mencintai Allah, ikutilah aku, niscaya Allah akan mencintaimu dan mengampuni dosa-dosamu.” Allah Maha Pengampun lagi Maha Penyayang.²¹

Ayat tersebut memuat perintah Allah swt untuk mengikuti Rasulullah sebagai wujud kecintaan kepada-Nya. Ayat ini sekaligus menjadi dasar teologis bahwa segala bentuk pembelajaran, termasuk penggunaan media, hendaknya diarahkan untuk meneladani metode dan akhlak Nabi saw, baik dalam materi keagamaan seperti ibadah haji dan umrah maupun dalam aspek kehidupan lainnya.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi kepada peserta didik menjadi lebih bermakna. Guru tidak hanya menyampaikan materi dengan ceramah tetapi membawa peserta didik untuk memahami secara nyata materi yang disampaikan tersebut.²²

Fungsi media pembelajaran yaitu:

- 1) Sebagai alat bantu.
- 2) Sebagai sumber belajar.

²¹ Az-Zuhaili, W. (2020). Tafsir al-Munir: Tafsir atas ayat-ayat hukum dalam Al-Qur'an (Vol. 1). Gema Insani.

²²Teni Nurrita, “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik”. *Jurnal Misykat*. Vol. 3, No 01 (2018), h 176.

- 3) Menarik perhatian peserta didik.
- 4) Mempercepat proses belajar mengajar.
- 5) Mempertinggi mutu belajar.

Adapun media pembelajaran memiliki fungsi lain yaitu:

- 1) Memberikan pengetahuan tentang tujuan belajar.
- 2) Memotivasi peserta didik.
- 3) Mengajukan informasi.
- 4) Merangsang diskusi.
- 5) Mengarahkan kegiatan peserta didik.
- 6) Melaksanakan latihan dan ulangan.
- 7) Memperkuat belajar dan memberikan pengalaman simulasi.²³

Media pembelajaran memuat dan menyampaikan pesan atau data kepada penerima pesan, khususnya peserta didik. Beberapa media dapat menangani pesan dan reaksi peserta didik sehingga media sering disebut media intuitif. Media intuitif yang dimaksud adalah media dengan kemampuan dapat mengetahui sesuatu tanpa logika. Pesan dan data yang disampaikan oleh media dapat berupa pesan dasar atau pesan yang sangat kompleks. Namun, pada dasarnya, media mampu memenuhi kebutuhan dan kemampuan peserta didik yang semakin maju, dan peserta didik dapat dengan mudah mengambil bagian dalam pengalaman belajar. Oleh karena itu, penting untuk merencanakan dan menumbuhkan lingkungan belajar yang intuitif yang dapat menanggapi kebutuhan kemajuan individu dengan menyiapkan

²³Sari dkk, *Modul Media Pembelajaran*, (Bandung: Universitas Islam Gunung Djati, 2019), h 3-4

pembelajaran dengan media yang efektif untuk memastikan bahwa pembelajaran berlangsung menarik.²⁴

Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajarannya. Manfaat media dalam pembelajaran, di antaranya:

- a) Mempermudah proses pembelajaran yang berlangsung antara guru dengan peserta didik. Tidak semua materi pembelajaran dapat disampaikan secara verbal saja, tetapi perlu alat bantu (*tools*) lain yang dapat membantu mengirimkan pesan atau konsep materi kepada peserta didik. Guru terbantu dalam menyampaikan materi pembelajaran, sedangkan peserta didik terbantu dan lebih mudah dalam memahami konsep materi yang disampaikan oleh guru.
- b) Meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, rasa ingin tahu dan antusias peserta didik meningkat, serta interaksi antara peserta didik, guru dan sumber belajar dapat terjadi secara interaktif. Dapat membantu penyampaian materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret.
- c) Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra. Beberapa materi pembelajaran yang kompleks membutuhkan ruang dan waktu yang panjang untuk menyampaikannya. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat disesuaikan dengan karakteristik materinya, sehingga keterbatasan tersebut dapat teratasi. Misalnya, dengan media pembelajaran *online*, *e-learning*, *mobile*

²⁴Hasriadi dan St. Marwiyah, "Teknik Pemeliharaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi", Jurnal Sinestesia, Vol. 13, No. 1, (2023), h. 226.

learning, aplikasibased learning, yang dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja menembus batas ruang dan waktu. Materi pembelajaran dapat diakses kapan saja dan dimana saja.

Media pembelajaran dapat dibuat dan disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik, sehingga dapat memberikan kesempatan dan pilihan peserta didik sesuai dengan gaya belajarnya, baik yang memiliki kecenderungan gaya belajar *visual, auditori, kinestetik*. Dengan adanya media, pembelajaran menjadi lebih variatif dan tidak monoton. Pembelajaran yang monoton cenderung membuat peserta didik menjadi cepat bosan, sehingga diperlukan media pembelajaran yang inovatif menyesuaikan dengan karakteristik materi dan karakteristik peserta didik. Pembelajaran menjadi lebih jelas, menarik, dan bervariasi, serta menjadi lebih interaktif.²⁵

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu:

- 1) Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi.
- 2) Teknologi *audio-visual* cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-

²⁵Mustofa Abi Hamid dkk, *Media Pembelajaran*, (Medan: Yayasan kita Menulis, 2020), h. 7-8.

pesan audio dan visual. Pengajaran melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.

- 3) Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis *mikroprosesor*. Perbedaan antara media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer dengan yang dihasilkan dari dua teknologi lainnya adalah karena informasi/materi disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual. Pada dasarnya teknologi berbasis komputer menggunakan layar kaca untuk menyajikan informasi kepada peserta didik.
- 4) Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.²⁶

Media pembelajaran banyak sekali jenisnya. Beberapa media yang paling akrab dan hampir semua sekolah memanfaatkan adalah media cetak (buku) dan papan tulis. Selain itu, banyak juga sekolah yang telah memanfaatkan jenis media lain seperti gambar, model, *powerpoint (LCT Proyektor)* dan objek-objek nyata. Sedangkan media lain seperti *audio, video, VCD, DVD*, serta program pembelajaran komputer masih jarang digunakan meskipun sebenarnya sudah tidak asing lagi bagi sebagian besar guru.

²⁶Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), h. 31-34.

Anderson dalam Kristanto mengelompokkan media menjadi sepuluh golongan sebagai berikut:

Tabel 2. 2 Pengelompokan Media Pembelajaran.

No	Golongan Media	Contoh dalam Pembelajaran
1.	Audio	Kaset audio, siaran radio, telepon
2.	Cetak	Buku, modul, brosur, leaflet, gambar
3.	Audio cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
4.	Proyeksi visual diam	<i>Overhead</i> transparasi (OHT), film bingkai (slide)
5.	Proyeksi audio visual	Film bingkai (slide) bersuara
6.	Visual 23video	Film bisu
7.	Audio visual Gerak	Film bersuara, video NCD, televisi
8.	Objek fisik	Benda nyata, model, specimen
9.	Manusia dan lingkungan	Guru, pustakawan, laboran
10.	Komputer	CAI (pembelajaran berbantuan komputer) dan CAI (pembelajaran berbasis komputer). ²⁷

Berdasarkan pengelompokan media seperti tersebut diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran terdiri dari:

- a) Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat, seperti: foto, gambar, poster, kartun, garafik dll.
- b) Media audio adalah media yang hanya dapat didengar saja, seperti: kaset audio, mp3, radio.
- c) Media audio visual adalah Media yang dapat didengar sekaligus dilihat, seperti: film bersuara, video, televisi, sound slide.

²⁷Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Surabaya: Bintang, 2016), h. 20-21.

- d) Multimedia adalah media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap, seperti: animasi. Multimedia sering diidentikan dengan video, internet dan pembelajaran berbasis video animasi.
- e) Media realita adalah media nyata yang ada dilingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan, seperti: video, specimen, herbarium dan sebagainya.

2. Multimedia dan Video Animasi dalam Pembelajaran

a. Pengertian Multimedia dalam Pembelajaran

Multimedia dalam pembelajaran merujuk pada penggunaan berbagai jenis media yang dikombinasikan untuk menyampaikan materi ajar secara lebih menarik dan interaktif. Media ini dapat mencakup teks, gambar, audio, animasi, dan video. multimedia adalah penyampaian materi pembelajaran melalui dua atau lebih format representasi, seperti kata-kata dan gambar, untuk mendukung pembentukan pemahaman yang lebih mendalam.” Dalam konteks pembelajaran modern, multimedia telah menjadi sarana yang penting untuk menjembatani kebutuhan peserta didik akan visualisasi konsep, khususnya pada materi yang bersifat abstrak atau prosedural.²⁸

b. Teori Polgan tentang Psikologi Kognitif

Teori Polgan dalam ranah psikologi kognitif menjelaskan bagaimana otak manusia bekerja dalam memproses informasi. Polgan berangkat dari pandangan bahwa proses berpikir melibatkan aktivitas mental yang kompleks, mulai dari

²⁸ Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.

penerimaan informasi melalui pancaindra, pengolahan di memori kerja, hingga penyimpanan dalam memori jangka panjang.

Menurut Polgan, otak berfungsi sebagai sistem pemrosesan informasi dengan beberapa tahapan:

- 1) Input sensorik: Informasi diterima melalui indra (visual, auditori, kinestetik).
- 2) Pemrosesan awal: Otak menyaring informasi untuk menentukan mana yang relevan.
- 3) Memori kerja: Informasi diolah secara aktif, diseleksi, dan dihubungkan dengan pengetahuan sebelumnya.
- 4) Memori jangka panjang: Informasi yang diproses secara bermakna akan tersimpan lebih lama dan dapat dipanggil kembali ketika diperlukan.

Prinsip ini menekankan bahwa pembelajaran efektif terjadi bila media mampu menstimulasi berbagai jalur sensorik sekaligus, serta dirancang agar sesuai dengan kapasitas memori kerja.²⁹

c. Teori Kognitif Multimedia

Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia (*Cognitive Theory of Multimedia Learning*) yang dikembangkan oleh Mayer menyatakan bahwa manusia belajar lebih efektif ketika informasi disajikan secara verbal dan visual secara bersamaan.

Teori ini bertumpu pada tiga asumsi dasar:

- 1) manusia memproses informasi melalui dua saluran utama verbal dan visual.
- 2) masing-masing saluran memiliki kapasitas terbatas dalam memproses informasi.

²⁹ Mayer, R. E. (Ed.). (2021). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.

- 3) pembelajaran memerlukan proses mental aktif seperti memilih, mengorganisasi, dan mengintegrasikan informasi.

Ketiga asumsi ini menjadi dasar bahwa desain multimedia pembelajaran harus membantu siswa menghindari beban kognitif yang berlebihan (*extraneous load*) dan mengoptimalkan pemrosesan kognitif yang mendukung konstruksi pengetahuan (*germane load*).

Proses kognitif yang berlangsung dalam pembelajaran multimedia meliputi:

- a) Selecting words: memperhatikan kata atau narasi yang relevan.
- b) Selecting images: memperhatikan gambar atau animasi yang penting.
- c) Organizing words: menyusun kata ke dalam representasi verbal.
- d) Organizing images: menyusun gambar ke dalam representasi visual.
- e) Integrating: menghubungkan representasi verbal dan visual dengan pengetahuan yang sudah ada.

Proses-proses ini terjadi dalam working memory dan membutuhkan perancangan media yang tepat agar tidak terjadi overload.

Dalam konteks pendidikan madrasah, khususnya pada materi Haji dan Umrah, teori CTML memberikan kerangka ilmiah untuk merancang media pembelajaran berbasis video animasi. Dengan menerapkan prinsip-prinsip CTML, guru dapat memastikan bahwa media tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam mendukung pemahaman konseptual dan prosedural siswa.

Dengan menggunakan multimedia seperti video animasi, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi karena mereka menerima informasi melalui visualisasi gerak dan suara yang simultan. Selain itu, penelitian ini menunjukkan

bahwa penerapan CTML dalam desain media digital mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan retensi pengetahuan siswa, khususnya dalam pembelajaran berbasis teknologi.³⁰

d. Integrasi Teori Polgan dan Mayer

Teori Polgan dan Mayer memberikan kerangka komprehensif tentang bagaimana otak bekerja dalam pembelajaran multimedia.

- 1) Perspektif Polgan, otak adalah sistem pemrosesan informasi yang melibatkan tahapan input, pemrosesan, dan penyimpanan.
- 2) Dari perspektif Mayer, proses itu terjadi dalam konteks dual channel dengan kapasitas terbatas dan menuntut pemrosesan aktif.

Integrasi keduanya menegaskan bahwa:

- a) Pembelajaran multimedia yang baik harus memperhatikan mekanisme dasar otak (Polgan) agar informasi dapat melewati filter sensorik dan diproses secara efektif.
- b) Desain multimedia perlu mengikuti prinsip CTML (Mayer) agar materi sejalan dengan kapasitas memori kerja dan mendorong integrasi ke memori jangka panjang.
- c) Video animasi atau media berbasis teknologi seperti Powtoon dapat menjadi sarana pembelajaran efektif karena memanfaatkan jalur visual dan auditori sekaligus, sambil meminimalkan beban kognitif yang mengganggu.³¹

³⁰ Mayer, R. E. (2022). Cognitive Theory of Multimedia Learning. In R. E. Mayer & L. Fiorella (Eds.), *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (3rd ed., pp. 57–72). Cambridge University Press.

³¹ Fiorella, L., & Mayer, R. E. (2023). *Learning as a generative activity: Eight learning strategies that promote understanding* (2nd ed.). Cambridge University Press.

e. Relevansi dalam Pengembangan Media Pembelajaran

Dalam konteks pengembangan video animasi berbasis aplikasi Powtoon pada materi Haji dan Umrah, integrasi teori Polgan dan Mayer sangat relevan.

- 1) Aspek Psikologi Kognitif (Polgan): Media harus mampu merangsang indera penglihatan dan pendengaran, sehingga informasi lebih mudah ditangkap, diproses, dan disimpan dalam memori jangka panjang.
- 2) Aspek Kognitif Multimedia (Mayer): Media harus dirancang sesuai prinsip CTML, misalnya dengan menyajikan animasi gerakan manasik Haji disertai narasi audio, bukan sekadar teks panjang.

Dengan demikian, peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengolahnya secara aktif sehingga terbentuk pemahaman konseptual dan prosedural yang lebih mendalam.³²

f. Pengertian dan Peran Video Animasi dalam Pembelajaran

Video animasi adalah suatu teknologi untuk menangkap, merekam, memproses mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak yang seolah-olah hidup sesuai dengan karakter yang dibuat dari beberapa video gambar yang berubah beraturan dan bergantian sesuai dengan rancangan dari pembuat media.³³

Video animasi adalah media yang berisi tayangan terdiri dari gabungan media berupa tulisan, tabulasi, serta suara pada suara aktivitas pergerakan. Melalui video animasi, informasi yang tersedia dapat disampaikan dengan mudah serta bisa

³² Sweller, J. (2020). Cognitive load theory and educational technology. *Educational Technology Research and Development*, 68(4), 1–16.

³³ Fitri Nurmalasari, dkk, “Pengembangan video Animasi Berbasis Sains pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Melati Prima Palembang”, *Jurnal PG-Paud FKIP Universitas Sriwijaya*, Vol. 6, No. 2, (2019), h. 186.

membantu peserta didik memvisualisasikan informasi yang diterima, sehingga video animasi dapat dijadikan pilihan dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan video animasi pada proses pembelajaran memiliki keuntungan diantaranya dapat meningkatkan kreativitas dan keaktifan, keluwesan dan keamanan, meningkatkan motivasi belajar, membebaskan diri dari frustrasi, sangat praktis, konsisten, menarik dan dapat memfokuskan atensi, mengemukakan model asli desain untuk membuat suatu hal yang tidak ditemui pada dunia nyata, dan dapat memperlihatkan atau sebab akibat yang abstrak.³⁴

Video animasi mampu memecah kejenuhan peserta didik, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong pemahaman konsep secara lebih konkret. Hal ini terutama penting dalam materi pelajaran seperti Pendidikan Agama Islam, di mana terdapat topik-topik yang sulit divisualisasikan seperti prosesi ibadah haji dan umrah.³⁵

g. Manfaat video animasi dalam pembelajaran

Penggunaan media video animasi menjadi salah satu strategi yang efektif terutama pada era digital saat ini. Dimana kebosanan dalam melaksanakan pembelajaran sering sekali terjadi, baik saat pembelajaran secara mandiri maupun bersama sama. Adanya media pembelajaran menjadi alat bantu sekaligus dapat mengarahkan perhatian peserta didik dalam keberlangsungan pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memahami pembelajaran tidak hanya lewat media

³⁴Salsha Listya Rosanaya dan Dhiah Fitrayati, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyusuaian Perusahaan Jasa", *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 3, No. 5, (2021), h. 2259.

³⁵ Nurfadillah, S., Ramli, A., & Syamsuddin, A. (2022). Pengaruh penggunaan video animasi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam*, 14(2), 98–107.

tradisional saja yang umum seperti media ceramah ataupun melihat buku paket. Dengan adanya media video animasi yang dikemas dengan menggunakan suara, video ataupun gambar yang menarik juga dapat membantu peserta didik lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan. Dimana peserta didik akan lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena ada yang berbeda dari umumnya yang dilaksanakan video pembelajaran berlangsung.

Adanya video animasi dalam pembelajaran diharapkan sebagai satu video dan dorongan bagi peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran yang lebih inovatif dan tidak monoton, sehingga dapat membantu peserta didik lebih memperhatikan materi yang disampaikan guru dan menginspirasi mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini juga dapat membuat peserta didik menangani materi pembelajaran dengan lebih kritis, di mana peserta didik menjadi lebih senang berada di ruang belajar untuk melakukan pembelajaran secara kondusif, sehingga lebih mudah dimengerti dan dipahami terkait materi pembelajaran dengan lebih mudah.³⁶

h. Kelebihan dan kekurangan video animasi

1) Kelebihan video animasi yaitu:

a) Pengabungan unsur media lain seperti audio, teks, video, *image*, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar peserta didik.

b) Tidak membuat peserta didik merasa jenuh

³⁶Fahreza, R., Putri, S. M., & Gulo, T. N. (2024). Dampak Media Video Animasi terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran PAI. *Nuansa: Jurnal Studi Islam dan Kemasyarakatan*, 17(1).

- c) Gambar serta warna warni yang terdapat dalam video menjadi daya tarik peserta didik.
- d) Gambar peserta didik objek lebih fleksibel dan terlihat seperti nyata.
- e) Lebih komunikatif

Informasi yang menggunakan gambar dan animasi lebih mudah dipahami oleh peserta didik dibandingkan informasi yang dibuat dengan cara lain. Informasi dengan membaca kadang-kadang sulit mengerti. Selain itu, untuk membaca suatu informasi guru harus menyediakan waktu khusus yang sulit diperoleh karena kesibukan.

- f) Mudah dibuat dan dimodifikasi
 - g) Mudah dalam menyampaikan materi³⁷
- 2) Kekurangan media pembelajaran video animasi yaitu:
- a) Memerlukan biaya yang cukup besar untuk keperluan pembuatan video pembelajaran.
 - b) Hanya dapat dipergunakan dengan bantuan media computer dan memerlukan bantuan proyektor dan speaker saat digunakan pada proses pembelajaran dikelas.
 - c) Memerlukan waktu yang cukup video pada proses pembuatan sampai terciptanya video pembelajaran³⁸.

³⁷Wayan Sukanta, "Pengaruh Media Pembelajaran Film Kartun Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu Geografis Pada Materi Lingkungan dan Pelestariannya di Kelas VIII Smp Negeri 1 Belitang III KABUPATEN Oku Timur Tahun Pelajaran 2016/2017." *Jurnal Swarnabhumi*. Vol 2 No. 1 (2017), h 5.

³⁸Tika Yuliani dan Armaini, "Media Video Animasi dalam Pendidikan Seks Anak dengan Hambatan Kecerdasan Ringan", *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus*. Vol 7, No. 1 (2019), h. 42-43.

3. Aplikasi *Powtoon* Sebagai Media Pembelajaran

a. Pengertian *Powtoon*

Kata atau istilah “*Powtoon*” sendiri berasal dari gabungan kata “*PowerPoint*” dan kata “*cartoon*”. *Powtoon* diluncurkan pada Januari 2012 dan dapat digunakan baik *online* maupun *offline* sebagai presentasi dan file PDF. *Powtoon* memiliki keunggulan dalam fitur animasi yaitu animasi tulisan tangan, kartun, efek transisi, dan kemudahan penggunaan timeline. Pada Februari 2013 *Powtoon* memperkenalkan opsi akun gratis tambahan yang memungkinkan pengguna membuat video animasi yang dapat diekspor ke *YouTube*. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan media pembelajaran *Powtoon* memiliki pengaruh yang sangat baik terhadap semangat dan dapat membangkitkan minat belajar peserta didik. Peran penggunaan media pembelajaran *Powtoon* dapat membantu peserta didik lebih memahami dan meningkatkan semangat belajar.³⁹

Powtoon adalah perangkat lunak animasi berbasis aplikasi yang memungkinkan pengguna membuat presentasi beranimasi dengan memanipulasi objek yang telah dibuat sebelumnya, gambar yang diimpor, yang disediakan, dan sulih suara yang dibuat oleh pengguna. Penerapannya juga luas, tidak hanya video

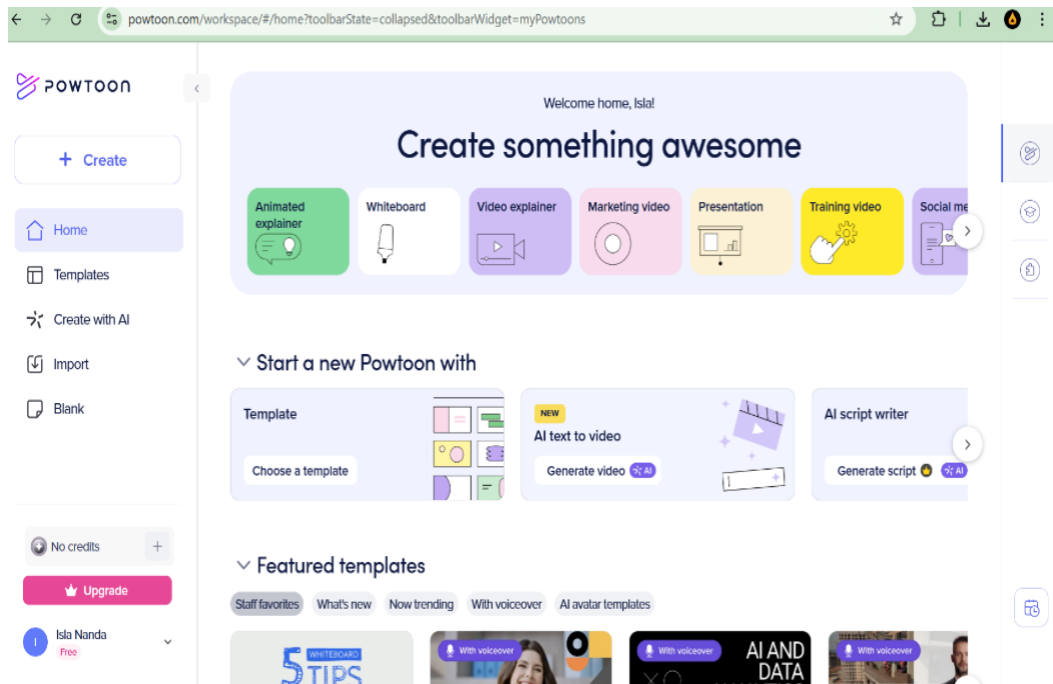
³⁹Wawan Akbar dkk, “Penerapan Media Digital *Powtoon* dalam Pembelajaran PPKn Sebagai Metode Pembelajaran Peserta didik”, *Jurnal Mahesa Research Center*, Vol. 1, No. 1 (2022) h. 71.

tapi juga bidang bisnis atau pekerjaan lain sebagaimana halnya *powerpoint*. *Powtoon* Memiliki fitur untuk memaparkan sesuatu secara lebih menarik utamanya dalam bentuk animasi seperti animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup didukung dengan pengelolaan *timeline* yang relative mudah. *Powtoon* menggunakan mesin *Apache Flex* untuk menghasilkan *file XML* yang dapat diputar di penampilan online *Powtoon*, diekspor ke *Youtube* atau diunduh sebagai *file MP4*.⁴⁰

Powtoon merupakan *software* animasi berdasarkan *aplikasi* yang memperbolehkan pengguna menciptakan video animasi dengan memanipulasi objek yang telah dibuat terlebih dahulu, gambar yang diupload, video yang disediakan dan penggunaan suara serta dilengkapi dengan latar belakang, animasi, video latar, dan alat peraga. *Powtoon* menggunakan mesin *Apache Flex* untuk menghasilkan *file XML* yang boleh dimainkan dalam tontonan secara *online*, diekspor ke *YouTube* atau didownload sebagai *file MP4* dan *Powtoon* juga boleh diperoleh di *Google Chrome*.⁴¹

⁴⁰Ika Parma Dewi, dkk, *Membuat Media Pembelajaran Inovatif dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*, (Padang: UNP Press, 2021), h 91-92

⁴¹Y.M. Rangkuti dkk, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Materi Fungsi Komposisi", *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 15, No. 1, (2022), h. 55



Gambar 3. 1 Tampilan halaman utama *Powtoon*

b. fitur aplikasi *powtoon*

Powtoon adalah sebuah platform berbasis aplikasi yang dirancang untuk membuat presentasi animasi dan video edukatif secara visual dan interaktif. Aplikasi ini sangat baik digunakan dalam pembelajaran karena menyediakan fitur-fitur yang mendukung penyampaian materi secara menarik dan mudah dipahami, baik oleh guru maupun peserta didik. *Powtoon* menyediakan berbagai template animasi siap pakai, baik dalam bentuk karakter, ikon, maupun latar belakang yang sesuai dengan berbagai topik pembelajaran. Fitur ini sangat membantu guru dalam menyediakan media ajar tanpa harus mendesain dari awal. Hal ini mempermudah proses produksi video pembelajaran, terutama bagi guru yang tidak memiliki latar belakang desain grafis.⁴²

⁴² Raraswari, N. A. (2023). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran PAI*. Skripsi, IAIN Kediri.

Fitur lain yang sangat penting adalah animasi teks dan tulisan tangan (*handwriting animation*). Fitur ini memungkinkan teks muncul secara menarik dengan efek penulisan langsung atau transisi unik. Hal ini mampu meningkatkan daya visual dan membantu peserta didik lebih fokus pada informasi yang disampaikan. *Powtoon* juga dilengkapi dengan pengaturan *timeline* dan efek transisi antar objek atau slide. Fitur ini memungkinkan pengguna mengatur urutan tampilan teks, gambar, atau suara secara kronologis. Dengan adanya fitur ini, video yang dihasilkan menjadi lebih dinamis dan alur penyampaiannya dapat disesuaikan dengan ritme pembelajaran yang diinginkan.⁴³

Selanjutnya, fitur audio menjadi pelengkap utama dalam pengembangan media pembelajaran. *Powtoon* memungkinkan pengguna menambahkan voice-over (narasi suara), latar, dan efek suara lainnya. Dengan adanya fitur ini, *Powtoon* mendukung pembelajaran berbasis multimedia *learning* yang mengintegrasikan visual dan audio secara bersamaan, sesuai dengan teori kognitif multimedia dari Mayer.

Powtoon juga berbasis aplikasi (online), sehingga tidak membutuhkan instalasi software tambahan. Kelebihan ini sangat membantu guru-guru yang umumnya tidak terbiasa dengan perangkat lunak editing video yang kompleks. Cukup dengan koneksi internet, media pembelajaran dapat dibuat dan dibagikan dengan mudah.

⁴³TARLIM. (2023). *Analisis Efektivitas Media Pembelajaran Powtoon dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa SMP*. Jurnal TARLIM: Pendidikan Agama Islam, 5(1), 45–53.

Fitur-fitur tersebut menjadikan *Powtoon* sebagai media edukatif yang sangat efektif, terlebih dalam kondisi pembelajaran jarak jauh maupun dalam pembelajaran berbasis proyek. Kemudahan *Powtoon* mendorong peserta didik menjadi lebih kreatif dan aktif dalam membuat video pembelajaran mereka sendiri.⁴⁴

c. Kelebihan dan kekurangan aplikasi *powtoon*

1) Kelebihan aplikasi *powtoon* sebagai berikut:

- a) Interaktif dan memberikan umpan balik.
- b) Memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam menentukan topik belajar.
- c) Memberikan kemudahan dalam proses belajar.
- d) *Powtoon* bisa digunakan dimanapun dan kapanpun secara mandiri.
- e) Video disajikan tidak terlalu lama sehingga tidak mengurangi motivasi pengguna.
- f) Materi disajikan secara interaktif dengan video yang mudah dipahami oleh peserta didik.
- g) Aplikasi yang digunakan dalam penyusunan video interaktif *Powtoon* sangat menarik sehingga produk yang dihasilkan juga memiliki kualitas gambar, animasi, video, suara, dan yang lebih baik.

⁴⁴ Cahyani, R. A. (2021). *Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Powtoon untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMA*. Skripsi, Universitas Negeri Semarang.

2) Kekurangan aplikasi *powtoon* sebagai berikut:

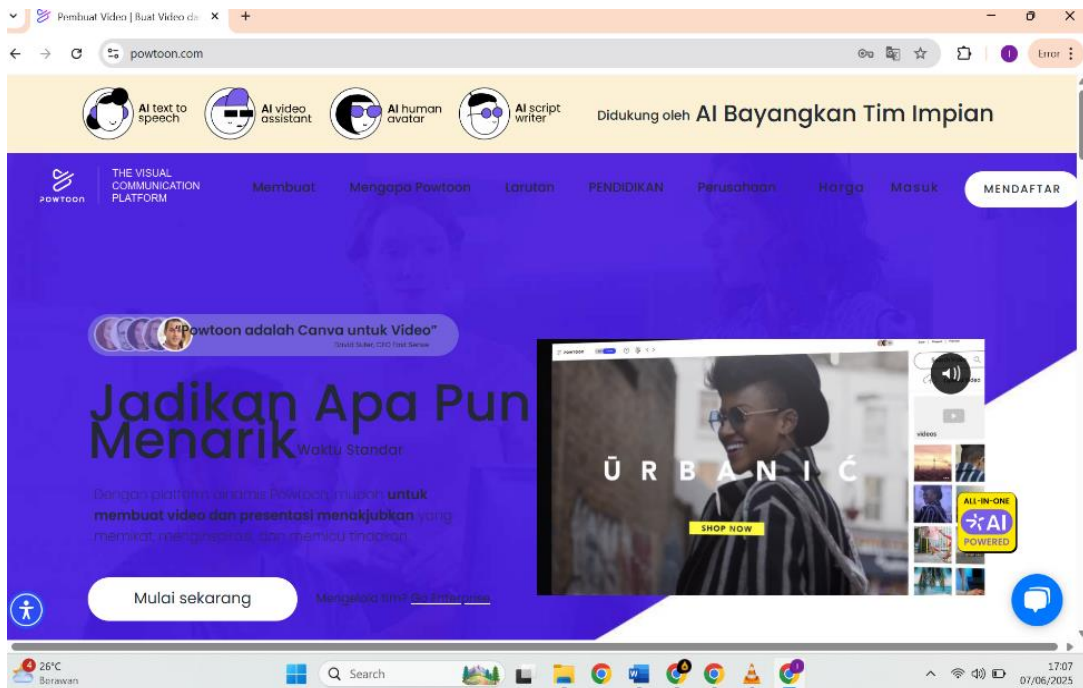
- a) Hasil video yang dibuat menggunakan aplikasi *powtoon* harus melewati serangkaian proses yang sedikit rumit.
- b) Pengoperasian media ini membutuhkan alat utama berupa laptop dan apabila digunakan sebagai media pembelajaran di kelas diperlukan LCD proyektor dan speaker untuk menghasilkan gambar dan suara yang maksimal.⁴⁵

3) Langkah-langkah pembuatan media *Powtoon*

Adapun langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi *powtoon* yaitu sebagai berikut:

- 1) Masuk ke Google, kemudian ketik *Powtoon* di kolom *search*, lalu pilih yang www.Powtoon.com
- 2) Setelah itu muncul halaman awal *Powtoon* seperti gambar di bawah ini

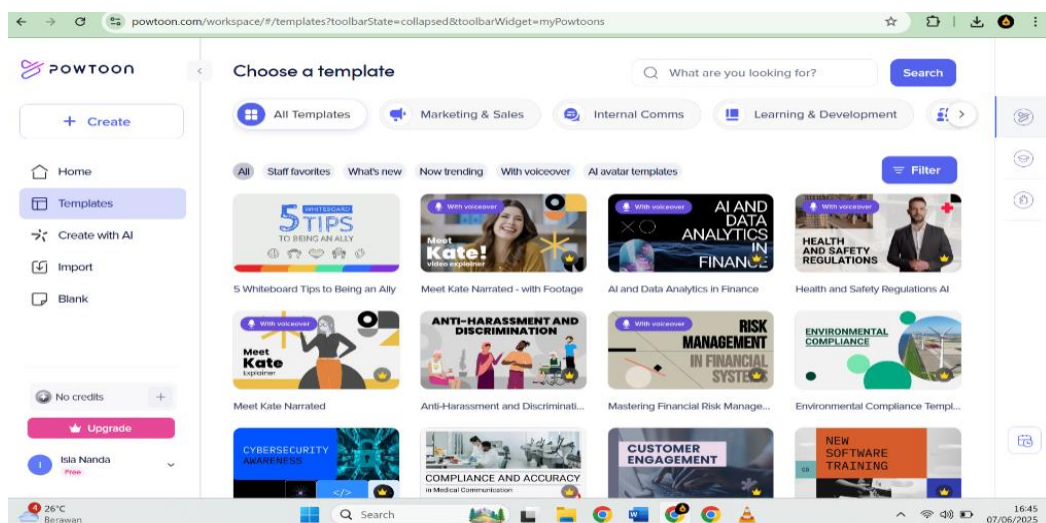
⁴⁵Desma Yulia dan Novia Ervinalisa, “Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Peserta didik IIS Kelas X Di SMA Negeri 17 Batam Tahun Pelajaran 2017/2018”, *Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*. Vol 2, No. 1, (2017), h. 18.



Gambar 3. 2 Halaman sign up

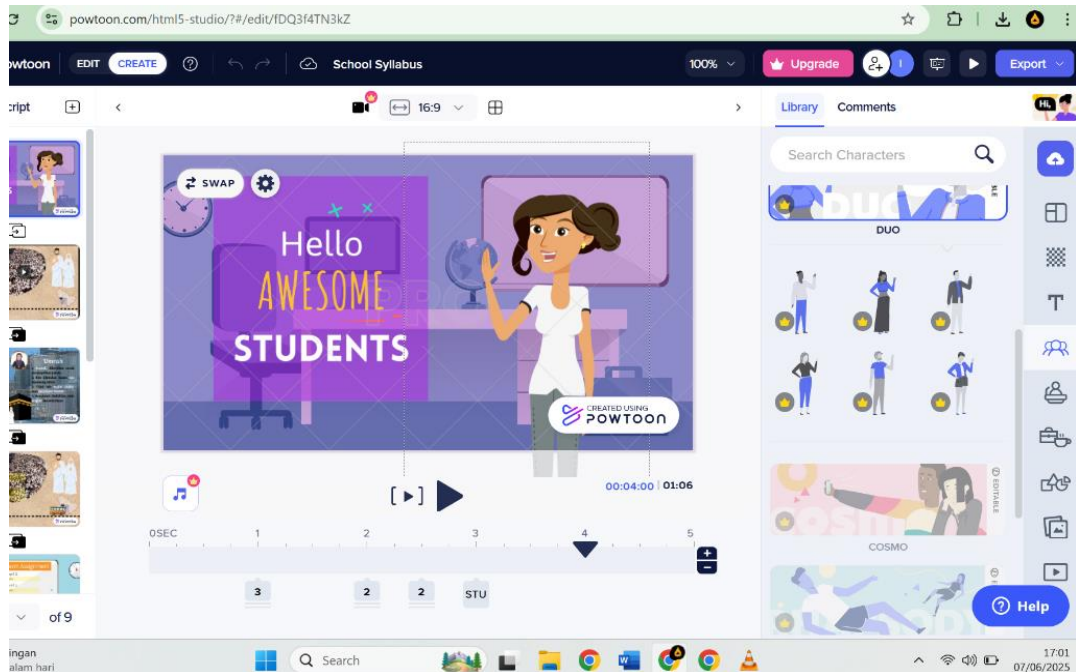
Dengan mengklik *sign up* apabila belum mempunyai akun, sedangkan yang sudah mempunyai akun dapat mengklik *login*.

3) Setelah berhasil masuk ke aplikasi *powtoon*, dapat memilih template yang free dan cocok dengan video animasi yang akan dibuat.



Gambar 3. 3 Tampilan Template

- 4) Berikut ini tampilan *template* aplikasi pembuatan presentasi, di mana dapat mengedit video presentasi sampai *finish*.



Gambar 3. 4 Hasil Presentasi

- Sisi kanan dari gambar tersebut tersedia fitur-fitur yang menarik seperti *character*, *text effect*, *animation*, *props* dan *background*.
- Kemudian untuk mengedit kalimat yang ada dengan kalimat kalian sendiri, kalian dapat klik kalimat tersebut. Jika hendak menambahkan efek tulisan, kalian dapat memilih opsi “Text Effect”, misalnya memilih efek “Hand Writing”, maka kalian dapat mengklik *icon* tangan, lalu klik dua kali pada kotak teks untuk mengisi teks yang akan dibuat.
- Time line* (panah merah) berguna untuk mengatur kapan suatu objek muncul dan kapan objek tersebut berhenti atau menghilang. Caranya: klik objek (yang berwarna kuning), lalu arahkan cursor pada *time line* (warna hijau). Geser-geser yang dalam kotak hijau tersebut ke waktu yang tepat.

5) Preview video dan edit jika ada yang kurang sesuai.

6) Simpan video

Media pembelajaran *Powtoon* dapat memudahkan guru atau peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pembicara, karena *Powtoon* dilengkapi dengan video yang berisi tentang penjelasan materi yang diajarkan. Selain itu, tidak hanya guru ataupun peserta didik saja yang dapat menggunakan media *Powtoon* tetapi seorang pemasar juga dapat menggunakan *Powtoon* untuk mempromosikan bisnisnya. Dengan menggunakan *Powtoon*, pemasar dapat belajar bagaimana mengembangkan bisnis mereka melalui animasi video terbaik. Dengan menggunakan *Powtoon*, presentasi akan terlihat lebih hidup dan tidak membosankan.⁴⁶

4. Materi Haji dan Umrah dalam Kurikulum MTs Kelas VIII

a. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dalam Kurikulum 2013

Pembelajaran materi Haji dan Umrah dalam mata pembelajaran Fikih kelas VIII MTS berpedoman pada Kurikulum 2013 yang menekankan pendekatan ilmiah, pembelajaran berbasis aktivitas, dan penguatan karakter.

Pembelajaran materi ini bertujuan agar peserta didik tidak hanya memahami secara kognitif tentang rukun dan wajib haji/umrah, tetapi juga mampu mempraktikkannya dalam bentuk simulasi serta menginternalisasi nilai-nilai ibadah dalam kehidupan sehari-hari.

⁴⁶ Zulfah Anggita, "Penggunaan *Powtoon* Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19", *Jurnal Bahasa Sastra Dan Pegajaran*. Vol 7, No. 2, (2020), h. 49.

Tabel 2. 3 Kompetensi Dasar (KD) mata pembelajaran Fikih Kelas VIII Mts

Kompetensi Dasar (KD)	Uraian
3.12	Memahami tata cara ibadah haji dan umrah
4.12	Menyajikan tata cara ibadah haji dan umrah melalui media atau simulasi

Penggunaan media video animasi berbasis aplikasi *Powtoon* sejalan dengan semangat Kurikulum 2013 karena:

- 1) Mendorong pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*)
- 2) Meningkatkan motivasi dan pemahaman visual peserta didik
- 3) Memfasilitasi pembelajaran yang bersifat interaktif dan kontekstual⁴⁷

b. Pengertian Haji dan Umrah

Haji secara bahasa berarti “menyengaja” atau “berkunjung”. Secara istilah, haji adalah berkunjung ke Baitullah (Ka’bah) di Makkah untuk melaksanakan ibadah tertentu dengan syarat-syarat tertentu pada waktu tertentu. Haji merupakan rukun Islam kelima yang wajib dilaksanakan bagi yang mampu.

Umrah adalah ibadah mengunjungi Ka’bah di Masjidil Haram untuk melakukan thawaf, Sa’i, dan tahallul tanpa wukuf di Arafah. Umrah disebut sebagai “haji kecil” karena tata caranya lebih singkat daripada haji.⁴⁸

⁴⁷ Kementerian Agama Republik Indonesia. (2020). *Buku Guru dan Buku Siswa Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIII Mts*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Islam.

⁴⁸ Tazkiyah, U., Muhajarah, K., & Anasom. (2025). Manajemen haji dalam kitab Pegon *Manasik al-Hajj wa al-Umrah wa Ziarah al-Madinah al-Munawwaroh*. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 6(2), 1447–1456.

c. Hukum haji dan umrah

Haji adalah wajib bagi setiap Muslim yang mampu secara fisik, finansial, dan aman perjalanannya. Kewajiban ini berdasarkan QS. Ali Imran /3: 97.

فِيهِ آيَاتٌ بَيِّنَاتٌ مَّقَامُ إِبْرَاهِيمَ ۖ وَمَنْ دَخَلَهُ كَانَ آمِنًا ۗ وَلِلَّهِ عَلَى النَّاسِ حِجُّ الْبَيْتِ مَنِ اسْتَطَاعَ إِلَيْهِ سَبِيلًا ۚ وَمَنْ كَفَرَ فَإِنَّ اللَّهَ غَنِيٌّ عَنِ الْعَالَمِينَ ٩٧

Terjemahannya

Di dalamnya terdapat tanda-tanda yang jelas, (di antaranya) Maqam Ibrahim. Siapa yang memasukinya (Baitullah), maka amanlah dia. (Di antara) kewajiban manusia terhadap Allah adalah melaksanakan ibadah haji ke Baitullah, yaitu bagi orang yang mampu mengadakan perjalanan ke sana. Siapa yang mengingkari (kewajiban haji), maka sesungguhnya Allah Maha Kaya (tidak memerlukan sesuatu pun) dari seluruh alam.⁴⁹

Ayat ini menjadi landasan bahwa haji adalah wajib sekali seumur hidup bagi yang memenuhi syarat istitha'ah (kemampuan). Kriteria mampu yang dimaksud adalah sanggup mendapatkan perbekalan, alat transportasi, sehat jasmani, perjalanan aman, dan keluarga yang ditinggalkan terjamin kehidupannya.

Dalam Islam, ibadah haji merupakan bagian dari rukun Islam yang kelima dan menjadi salah satu kewajiban bagi setiap Muslim yang telah memenuhi syarat, terutama dari segi kemampuan fisik, mental, dan finansial. Haji tidak hanya dimaknai sebagai ibadah ritual, melainkan juga sebagai media pendidikan spiritual dan moral yang sangat kuat. Melalui rangkaian ibadah haji, umat Islam diajarkan nilai-nilai kesetaraan, keikhlasan, kedisiplinan, serta ketundukan total kepada Allah swt. Dalam konteks pembelajaran, terutama bagi peserta didik MTS, pengenalan terhadap ibadah haji perlu dilakukan dengan pendekatan yang interaktif dan menarik, agar peserta didik tidak hanya memahami teorinya, tetapi juga menumbuhkan semangat untuk menunaikannya. Hal ini penting karena perintah

⁴⁹ Shihab, M. Q. (2020). *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an* (Jilid 2). Jakarta: Lentera Hati.

haji berasal langsung dari Allah melalui lisan Rasulullah saw, sebagaimana ditegaskan dalam hadis berikut:

النَّاسُ أَيُّهَا يَا: فَقَالَ وَسَلَّمَ عَلَيْهِ اللَّهُ صَلَّى اللَّهُ رَسُولُ خَطَبَنَا: قَالَ عَنْهُ اللَّهُ رَضِيَ هُرَيْرَةُ أَبِي عَنْ
فَحُجُّوا الْحَجَّ عَلَيْكُمْ اللَّهُ فَرَضَ قَدْ

Artinya:

Dari Abu Hurairah RA, Rasulullah SAW bersabda: "Wahai manusia, sesungguhnya Allah telah mewajibkan atas kalian ibadah haji, maka berhajilah kalian."(HR. Muslim No. 1337)⁵⁰

Hadis di atas menunjukkan bahwa kewajiban haji bukan hanya merupakan perintah individual, tetapi juga peringatan kolektif yang disampaikan Nabi saw kepada seluruh umat Islam. Seruan ini menggunakan redaksi umum "wahai manusia", yang menunjukkan universalitas ajaran ini dan pentingnya menyampaikannya kepada generasi muda sejak dini. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, pengenalan materi haji dan umrah perlu didukung dengan media pembelajaran visual, seperti video animasi berbasis aplikasi *powtoon*, agar peserta didik mampu memahami secara runtut dan konkret tahapan-tahapan ibadah haji. Dengan media yang menarik, peserta didik akan lebih mudah menangkap nilai-nilai yang terkandung dalam ibadah tersebut, dan termotivasi untuk menunaikannya jika kelak memiliki kemampuan.

d. Syarat-Syarat Wajib Ibadah Haji dan Umrah

⁵⁰ Muslim, I. H. (2022). *Shahih Muslim* (A. F. al-Khatib, Ed.). Maktabah al-Misriyah. (Hadis No. 1337, 1349)

Syarat-syarat wajib yang wajib disempurnakan dalam melangsungkan ibadah haji dan umrah adalah sama, maka dengan itu berikut ini diperjelas persyaratan wajib haji dan umrah:

- 1) Beragama Islam, seseorang haruslah seorang Muslim dalam melangsungkan ibadah Haji dan Umrah karena hal tersebut persyaratan mutlak. Oleh sebab itu, mereka yang bukan Muslim tidak diwajibkan untuk melaksanakan ibadah haji dan umrah.
- 2) Berakal, yaitu bisa memberikan perbedaan apa yang baik dan buruk.
- 3) Baligh atau dewasa, bagi laki-laki baligh itu terjadi ketika sudah terjadinya mimpi basah, sedangkan perempuan ialah haid, yaitu keluarnya menstruasi.
- 4) Merdeka, dalam hal ini yang dimaksud ialah bukan seorang budak. Karena budak bertanggung jawab untuk memenuhi tugas tuannya, budak tak wajib untuk menunaikan ibadah haji.
- 5) Kemampuan (Isthitha'ah) adalah kemampuan yang memenuhi sehingga seorang muslim diwajibkan dan diperbolehkan menjalankan ibadah haji, dapat dilihat melalui 4 aspek yaitu jasmani, rohani, ekonomi (pembekalan), dan keamanan.⁵¹

e. Rukun Ibadah Haji dan Umrah

Rukun merupakan kegiatan yang jika tidak dilakukan, maka ibadahnya dianggap batal. Berikut ini adalah rukun ibadah haji yaitu:

⁵¹ Akbar, M.(2023). Pembelajaran Praktek Manasik Haji Terhadap Peningkatan Pemahaman dan Keterampilan Fikih Haji dan Umroh. *Tihamah: Jurnal Studi Islam*, 1(1), 24-33.

- 1) Ihram, berniat untuk mengawali ibadah haji dengan mengenakan pakaian ihram di Miqat.
- 2) Wukuf di Arafah, Setiap jamaah haji wajib berada di padang Arafah pada tanggal 9 Dzulhijjah, yang merupakan waktu wukuf.
- 3) Tawaf Ifadlah, ialah mengelilingi ka'bah sampai 7 kali.
- 4) Sa'i, yaitu tujuh kali berlari pelan di antara bukit Shafa dan Marwah dilaksanakan setelah Tawaf Ifadah.
- 5) Tahallul, ialah mencukur atau memotong minimal tiga helai rambut.
- 6) Tertib, di setiap pelaksanaan rukun haji harus dilaksanakan secara berurutan.⁵²

Adapun rukun ibadah umrah yaitu:

- a. Ihram, ihram adalah niat masuk atau niat memulai ibadah umrah.
- b. Thawaf, thawaf adalah kegiatan mengelilingi baitullah tujuh kali, dengan memposisikan ka'bah di samping kiri dan harus dimulai dari hajar Aswad.
- c. Sa'I, sa'i adalah kegiatan berjalan tujuh kali antara bukit shafa dan bukit Marwah. Adapun syarat sa'i adalah memulainya dari bukit shafa dan mengakhirinya di bukit marwah. Perjalanan dari shafa ke marwah dihitung satu kali, dan ke shafa dihitung kali yang lain.
- d. Mencukur rambut. Dalam hal ini, lebih baik bagi laki-laki untuk menggundul rambutnya, sedangkan untuk perempuan mencukur pendek. Adapun minimal mencukur adalah menghilangkan tiga rambut dari kepala, baik dengan menggundul, memendekkan, mencabut, atau memotongnya.

⁵² Noor, M. (2018). Haji dan umrah. *Jurnal Humaniora Teknologi*, 4(1).

- e. Tartib yaitu melakukan semua rukun-rukun umrah tersebut dengan tertib dan sesuai urutannya.⁵³

Jadi dapat disimpulkan, haji dan umrah merupakan dua bentuk ibadah yang sangat penting bagi umat Islam. Meski sering dianggap serupa, keduanya memiliki perbedaan mendasar yang perlu diketahui. Haji adalah rukun Islam kelima yang wajib dilakukan sekali seumur hidup bagi yang mampu, sedangkan umrah adalah sunnah yang bisa dilakukan kapan saja. Ibadah haji dilaksanakan pada bulan dzulhijjah mulai awal bulan sampai subuhnya hari raya Idul Adha (10 Dzulhijjah) sampai 13 dzulhijjah.

Puncak pelaksanaan haji adalah pada hari raya Idul Adha. Sedangkan ibadah umrah dapat dilaksanakan kapan saja sepanjang tahun kecuali pada waktu-waktu tertentu yang dilarang oleh syariat Islam, seperti pada tanggal 10 hingga 13 Dzulhijjah (hari Tasyrik).

- f. Tata cara haji dan umrah

Prosesi haji merupakan rangkaian kegiatan ibadah yang dilakukan oleh jamaah selama pelaksanaan ibadah haji, yang dimulai sejak memasuki masa ihram hingga tahallul akhir. Prosesi ini harus dilakukan sesuai urutan dan ketentuan syariat agar ibadah haji sah dan diterima. Berikut ini adalah urutan prosesi ibadah haji secara umum:

⁵³ Wulandari, S., Azizi, S. D. N., & Hidayat, R. T. (2023). Paradigma Ibadah Haji dan Umroh Ditinjau Berdasarkan Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif di Indonesia. *Komparatif: Jurnal Perbandingan Hukum Dan Pemikiran Islam*, 3(2), 171-188.

- 1) Niat dan Ihram. Jamaah memulai ibadah haji dengan niat ihram dari miqat (batas waktu/tempat yang telah ditentukan). Saat ihram, jamaah wajib mengenakan pakaian ihram dan menjauhi larangan-larangan ihram.
- 2) Wukuf di Arafah (9 Dzulhijjah). Wukuf adalah berdiam diri di Padang Arafah mulai tergelincir matahari (zuhur) hingga terbenam pada tanggal 9 Dzulhijjah. Ini adalah rukun utama dalam haji barang siapa yang tidak melakukannya, maka hajinya tidak sah.
- 3) Mabrit di Muzdalifah (malam 10 dzulhijjah). Setelah wukuf, jamaah menuju Muzdalifah untuk bermalam (mabit) dan mengumpulkan batu kerikil untuk melontar jumrah.
- 4) Melontar Jumrah Aqabah (10 zulhijjah). Di mina, jamaah melempar tujuh batu kerikil ke jumrah aqabah (jumrah besar), yang merupakan pengusiran setan.
- 5) Menyembelih hewan kurban (nahr). Jamaah haji tamattu' dan qiran wajib menyembelih hewan kurban. Ini bagian dari tahallul pertama.
- 6) Tahallul (cukur rambut). Tahallul adalah mencukur seluruh atau Sebagian rambut kepala sebagai tanda selesainya rangkaian ibadah haji.
- 7) Thawaf Ifadah. Jamaah melakukan thawaf ifadah di Masjidil Haram, yaitu mengelilingi ka'bah sebanyak 7 putaran. Ini adalah rukun haji yang sangat penting.
- 8) Sa'i (Shafa–Marwah). Setelah thawaf, jamaah melakukan sa'i, yaitu berjalan atau berlari-lari antara bukit Shafa dan Marwah sebanyak tujuh kali.
- 9) Mabrit di Mina (11–13 dzulhijjah). Selama tiga malam di Mina, jamaah melontar tiga jumrah setiap hari: ula, wustha, dan aqabah.

10) Thawaf Wada' (Perpisahan). Thawaf wada' dilakukan sebelum meninggalkan Makkah, sebagai bentuk perpisahan dengan baitullah. Thawaf ini wajib bagi semua jamaah kecuali perempuan haid/nifas.⁵⁴

Sedangkan urutan pelaksanaan umrah adalah sebagai berikut:

- 1) Ihram dari miqat,
- 2) Thawaf mengelilingi ka'bah tujuh kali,
- 3) Sa'i antara hafa dan marwah,
- 4) Tahallul dengan mencukur atau memotong rambut.⁵⁵

g. Perbedaan haji dan umrah

Meskipun sama-sama merupakan ibadah ke baitullah, haji dan umrah memiliki perbedaan dalam segi waktu pelaksanaan, rukun, kewajiban, serta hukum pelaksanaannya. Perbedaan-perbedaan tersebut penting dipahami agar pelaksanaan kedua ibadah ini sesuai dengan tuntunan syariat. Berikut adalah perbedaan antara haji dan umrah

1) Hukum Pelaksanaan

Haji merupakan ibadah wajib bagi setiap Muslim yang mampu secara fisik, mental, dan finansial, dan hanya diwajibkan sekali seumur hidup. Hal ini didasarkan pada rukun Islam yang kelima. Sementara itu, Umrah hukumnya sunnah muakkad, yaitu sangat dianjurkan, tetapi tidak wajib.

⁵⁴ Mirawati, A. (2023). *Metode bimbingan manasik haji dalam meningkatkan pemahaman calon jamaah haji di Kantor Kementerian Agama Kota Metro* (Skripsi, Universitas Islam Negeri Metro).

⁵⁵ Kementerian Agama Republik Indonesia. (2024). *Tuntunan manasik haji dan umrah* (Edisi Infografis 2025). Jakarta: Direktorat Jenderal Penyelenggaraan Haji dan Umrah.

2) Waktu Pelaksanaan

Haji hanya bisa dilaksanakan pada waktu tertentu, yaitu mulai dari tanggal 9 hingga 13 Dzulhijjah. Sebaliknya, Umrah bisa dilaksanakan kapan saja sepanjang tahun, kecuali pada hari-hari tertentu seperti saat puncak pelaksanaan haji.

3) Rangkaian Ibadah

Ibadah Haji memiliki rangkaian yang lebih panjang dan kompleks, seperti wukuf di Arafah, mabit di muzdalifah, dan melempar jumrah di mina. Sedangkan umrah terdiri dari ihram, thawaf, sa'i, dan tahallul saja, tanpa kewajiban wukuf dan mabit.⁵⁶

h. Hikmah haji dan umrah

Ibadah haji dan umrah tidak hanya sekadar ritual fisik, tetapi juga memiliki nilai-nilai spiritual, sosial, dan moral yang sangat dalam. Pelaksanaannya mencerminkan totalitas kepatuhan seorang hamba kepada Allah swt, serta membentuk pribadi yang bertakwa dan bersikap moderat dalam kehidupan sosial.

Haji dan umrah mengajarkan keikhlasan, ketaatan, dan penyucian jiwa. Dengan meninggalkan seluruh atribut duniawi dan mengenakan pakaian ihram yang sederhana, seorang muslim dilatih untuk kembali pada fitrahnya sebagai hamba yang tunduk sepenuhnya kepada Allah.⁵⁷

⁵⁶ Ahmad Rifa'i, *Haji dan Umrah dalam Perspektif Syariah* (Jakarta: Pustaka Islam, 2020), 45.

⁵⁷ azkiyah, U., Muhajarah, K., & Anasom. (2025). Manajemen haji dalam kitab Pegon *Manasik al-Hajj wa al-Umrah wa Ziarah al-Madinah al-Munawwaroh*. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 6(2), 1447–1456.

5. Pengembangan Media Pembelajaran Model ADDIE

a. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran adalah proses sistematis untuk merancang, membuat, menguji, dan mengevaluasi media yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar agar tercapai efektivitas pembelajaran. Media yang dikembangkan bertujuan untuk memfasilitasi interaksi antara guru dan peserta didik melalui pendekatan yang lebih visual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Pengembangan media pembelajaran merupakan usaha sadar dalam menciptakan alat bantu pembelajaran yang dapat menyampaikan pesan pembelajaran secara efektif, efisien, dan menarik. Media yang dikembangkan hendaknya sesuai dengan karakteristik materi, tujuan pembelajaran, dan kondisi peserta didik agar pembelajaran menjadi lebih bermakna.⁵⁸

b. Tujuan dan Manfaat Pengembangan Media

Tujuan utama pengembangan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, media tidak hanya menjadi pelengkap pembelajaran, tetapi juga berperan sebagai pemicu keterlibatan aktif peserta didik, memfasilitasi pembelajaran mandiri, serta mendorong kolaborasi dan kreativitas. Beberapa manfaat pengembangan media pembelajaran antara lain:

- 1) Menyediakan visualisasi materi yang lebih konkret.
- 2) Meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik.
- 3) Mendorong pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.
- 4) Menyesuaikan metode pembelajaran dengan perkembangan teknologi,

c. Analisis Model ADDIE dalam Pengembangan Media Powtoon⁵⁹

Model ADDIE merupakan salah satu model pengembangan instruksional yang banyak digunakan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan sistematis. Nama ADDIE

⁵⁸ Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2021). Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya. RajaGrafindo Persada.

⁵⁹ Kurniawan, D., & Sari, M. A. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis animasi untuk siswa SMP. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 17(1), 40–55.

adalah akronim dari lima tahapan utama: Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi).⁶⁰ Kelima tahap ini membentuk siklus yang saling berkaitan dan berorientasi pada pencapaian efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran.

1) Analysis (analisis)

Pengembang media perlu melakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran secara menyeluruh. Kegiatan analisis yang dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami. Berdasarkan observasi awal, pembelajaran materi Haji dan Umrah di MTS masih bersifat konvensional, kurang melibatkan media visual, dan sulit dipahami oleh peserta didik karena banyaknya tahapan dan istilah Arab yang digunakan. Selain itu, karakteristik peserta didik kelas 8 yang cenderung menyukai pembelajaran berbasis visual dan animasi menjadi pertimbangan penting dalam tahap ini.

2) Design (perancangan)

Pada tahapan ini bertujuan untuk merancang struktur media pembelajaran berdasarkan data yang telah diperoleh pada tahap analisis. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini mencakup perumusan tujuan pembelajaran, penyusunan garis besar isi dan urutan materi, serta pemilihan bentuk media yang sesuai, seperti video animasi, modul digital, atau aplikasi interaktif. Selain itu, dilakukan pula perancangan strategi pembelajaran, penentuan metode penyajian, serta penyusunan *storyboard* sebagai visualisasi awal media. Perancangan dilakukan dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain instruksional, agar media yang dihasilkan mampu menarik minat belajar dan mendukung pencapaian kompetensi.⁶¹

3) Development (pengembangan)

⁶⁰ Prastowo, A. (2021). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press.

⁶¹ Putri, N. P., & Wahyuni, S. (2022). Desain Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Model ADDIE. Jurnal Teknologi Pendidikan, 24(1), 55–65.

Pada tahap ini, dimana seluruh perencanaan dikonversi menjadi produk nyata berupa video animasi menggunakan aplikasi *powtoon*. Proses ini mencakup pembuatan animasi, penambahan audio narasi, serta pengeditan visual agar menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik MTS. Setelah media dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kelayakan isi dan tampilan. Tahap ini juga melibatkan uji coba terbatas pada sekelompok peserta didik untuk mengetahui respons awal terhadap media yang dikembangkan.

4) *Implementation* (implementasi)

Tahap di mana media pembelajaran digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran yang sesungguhnya. Guru memanfaatkan video animasi sebagai media utama dalam menyampaikan materi Haji dan Umrah. Peserta didik menyimak tayangan video. Implementasi ini dilakukan dalam kondisi kelas sebenarnya agar dapat diamati keefektifannya dalam meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik.⁶²

5) *Evaluation* (evaluasi)

Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas media pembelajaran secara keseluruhan. Evaluasi ini terdiri dari dua jenis, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan dan implementasi, misalnya melalui validasi ahli dan uji coba terbatas. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah media diterapkan secara penuh, dengan tujuan untuk menilai dampaknya terhadap motivasi belajar peserta didik. Evaluasi dapat dilakukan melalui tes belajar, angket kepuasan peserta didik, wawancara, dan analisis hasil observasi. Berdasarkan hasil evaluasi, pengembang dapat melakukan revisi lanjutan atau bahkan pengembangan versi baru dari media tersebut agar lebih efektif dan relevan.⁶³

Dapat disimpulkan Secara keseluruhan, model ADDIE memberikan pendekatan yang sistematis dan fleksibel dalam pengembangan media pembelajaran. Dengan demikian, penerapan model ADDIE dalam pengembangan

⁶² Arifin, M. B., & Sari, D. M. (2020). Implementasi Media Pembelajaran Digital Berbasis Video dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan*, 21(3), 182–189.

⁶³ Hidayat, R., & Indriani, R. (2023). Pengembangan Video Animasi Interaktif Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 143–152.

video animasi ini terbukti efektif dan sistematis dalam menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas VIII MTS. Selain memperjelas tahapan ibadah Haji dan Umrah, media ini juga dapat mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, model ADDIE sangat cocok digunakan oleh guru, dosen, dan pengembang pendidikan dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan efektif sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka maupun Kurikulum 2013.

6. Integrasi Pendidikan Islam dalam Pengembangan Video Animasi *Powtoon*

Pengembangan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* pada materi haji dan umrah kelas VIII tidak hanya bertujuan untuk mempermudah pemahaman prosedur ibadah, tetapi juga menjadi media untuk menginternalisasi nilai-nilai pendidikan Islam. Integrasi ini diwujudkan melalui penyisipan nilai-nilai keimanan, ketaatan, pengorbanan, dan keikhlasan dalam setiap alur cerita (*storyline*) animasi. Dalam video, tahapan-tahapan ibadah seperti thawaf, sa'i, dan wukuf di Arafah tidak hanya digambarkan secara visual, tetapi juga dijelaskan maknanya dalam membentuk karakter muslim yang taat dan sabar.

Selain itu, penguatan nilai spiritual juga dilakukan melalui integrasi ayat yaitu penyisipan ayat-ayat Al-Qur'an yang relevan dengan pelaksanaan ibadah Haji dan Umrah. Misalnya, dalam menjelaskan kewajiban haji, digunakan ayat Q.S. Ali Imran: 97. Ayat ini divisualisasikan dalam narasi dan animasi dengan gaya bahasa yang ringan namun bermakna, sehingga peserta didik tidak hanya tahu makna haji dari sisi fikih, tetapi juga memahami perintah tersebut berasal langsung dari Allah swt.⁶⁴

Pendekatan visual religius ini menjadikan materi lebih kontekstual dan bermakna secara spiritual, menekankan pentingnya pembelajaran PAI yang mampu menginternalisasikan nilai-nilai agama melalui pendekatan kontekstual dan media yang relevan dengan zaman, karena peserta didik diajak melihat hubungan antara praktik ibadah dan nilai-nilai keimanan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pengemasan yang menarik di *Powtoon*, ayat-ayat tersebut disisipkan di bagian-

⁶⁴ Sulaiman, S., & Rahmayani, M. (2023). Pengaruh media *Powtoon* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap hasil belajar siswa kelas VII. *Islamika*, 5(1), 57–70.

bagian penting video sebagai penguat pesan moral dan spiritual, sehingga pembelajaran menjadi menyentuh hati, bukan sekadar kognitif. Dengan demikian, integrasi pendidikan islam dan ayat dalam video animasi ini diharapkan tidak hanya mencerdaskan, tetapi juga menyentuh dimensi ruhani peserta didik.⁶⁵

7. Teori Motivasi Belajar untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik

Motivasi belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal yang membangkitkan semangat seseorang untuk melakukan aktivitas belajar guna mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi belajar meliputi kecenderungan untuk melakukan usaha yang berkelanjutan dalam pembelajaran yang diarahkan pada tujuan tertentu. Motivasi tidak hanya menentukan intensitas belajar, tetapi juga mempengaruhi arah dan keberlanjutan belajar.⁶⁶

a. Model Motivasi ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*)

Model ARCS merupakan salah satu model motivasi yang dikembangkan oleh John M. Keller. Model ini dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui empat komponen utama, yaitu *Attention* (Perhatian), *Relevance* (Relevansi), *Confidence* (Kepercayaan Diri), dan *Satisfaction* (Kepuasan). Keempat komponen tersebut perlu dipertimbangkan dalam perancangan media pembelajaran agar peserta didik merasa tertarik, merasa bahwa materi relevan dengan kehidupan mereka, percaya diri dalam memahami isi pembelajaran, dan merasa puas setelah belajar.⁶⁷

1) *Attention* (Perhatian)

Perhatian adalah langkah awal dalam memotivasi peserta didik. Pembelajaran yang menarik perhatian mampu mendorong peserta didik untuk fokus. Dalam media pembelajaran seperti video animasi, perhatian dapat dibangun melalui visual yang dinamis, animasi, dan suara yang menarik.

2) *Relevance* (Relevansi)

⁶⁵ Syamsu, S. (2015). "Strategi Pembelajaran PAI", *Jurnal Inferensi*, Vol. 9, No. 2

⁶⁶ Schunk, D. H., Pintrich, P. R., & Meece, J. L. (2021). *Motivation in education: Theory, research, and applications* (5th ed.). Pearson Education.

⁶⁷ Keller, J. M. (2017). *Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach* (2nd ed.). Springer.

Peserta didik akan termotivasi jika mereka merasa materi pembelajaran berkaitan dengan kebutuhan, minat, atau pengalaman mereka. Dalam konteks materi Haji dan Umrah, relevansi dapat dicapai dengan menyajikan contoh kehidupan nyata yang dekat dengan peserta didik.⁶⁸

3) *Confidence* (Kepercayaan Diri)

Confidence berkaitan dengan keyakinan peserta didik bahwa mereka mampu menyelesaikan tugas belajar. Penyajian materi secara bertahap, jelas, dan mudah dipahami dapat membangun kepercayaan diri peserta didik. Dalam media video animasi, ini dapat diterapkan melalui penjelasan langkah-langkah ibadah yang sistematis dan visualisasi yang membantu pemahaman.

4) *Satisfaction* (Kepuasan)

Kepuasan adalah perasaan senang atau puas yang timbul setelah peserta didik berhasil menyelesaikan kegiatan belajar. Hal ini dapat diperoleh dari umpan balik positif, pencapaian tujuan belajar, atau pengalaman belajar yang menyenangkan. Video animasi yang memberikan penghargaan atau penegasan positif di akhir pembelajaran dapat meningkatkan kepuasan.⁶⁹

Model ARCS sangat relevan diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon*, karena memungkinkan kombinasi visual, audio, dan narasi yang mendukung keempat elemen motivasi tersebut. Dengan menerapkan prinsip-prinsip ARCS, video animasi materi Haji dan Umrah dapat disusun agar tidak hanya menyampaikan konten secara informatif, tetapi juga memotivasi dan melibatkan peserta didik cara emosional dan kognitif.

C. Kerangka Pikir

⁶⁸ Keller, J. M., & Deimann, M. (2019). *Motivation and instructional design: The ARCS model in practice*. Springer.

⁶⁹ Keller, J. M., & Suzuki, K. (2020). *Learner motivation and E-learning design: A review of the ARCS model applications*. Educational Technology Research and Development,

Kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka pikir bertujuan untuk memperjelas arah penelitian. Kerangka pikir diawali dengan melakukan observasi untuk mengamati kondisi yang ada di lokasi penelitian.

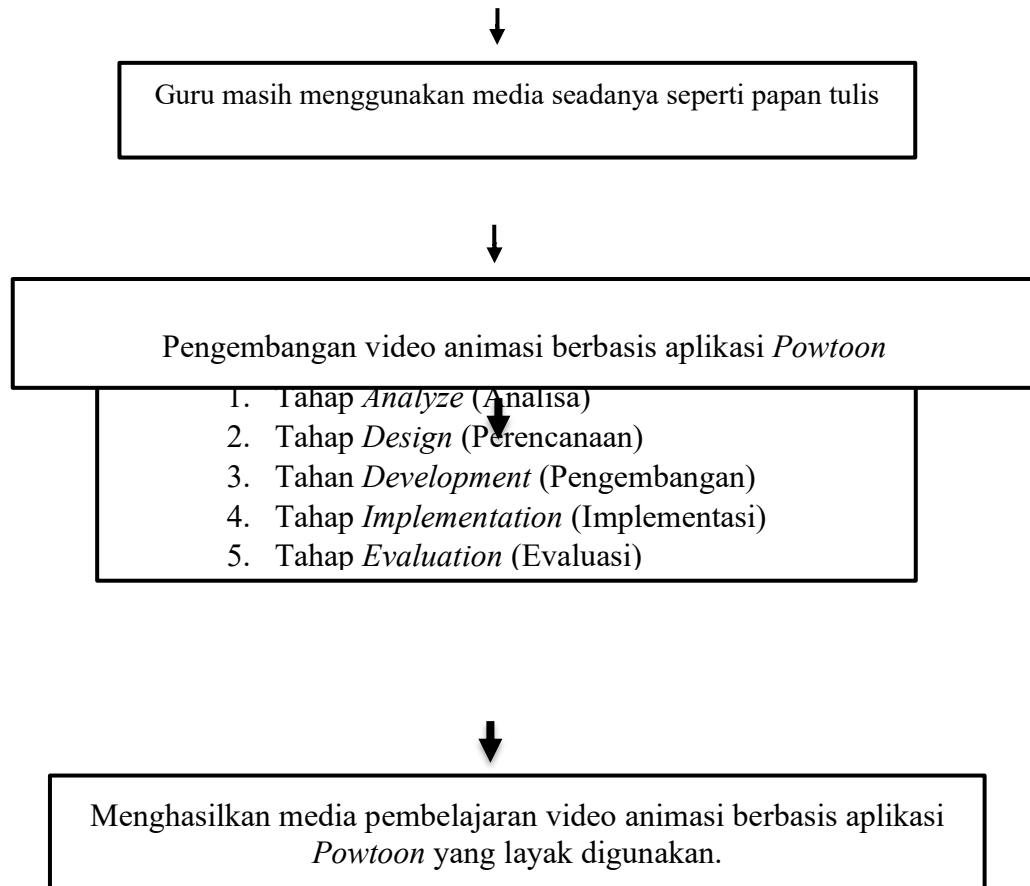
Video animasi secara umum memiliki manfaat dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena rasa tertariknya pada bahan ajar tersebut. Bahan ajar juga dapat menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien. Selain itu, bahan ajar tentunya dapat membantu guru dan peserta didik untuk berinteraksi dan menciptakan suasana belajar yang lebih berkualitas. Kehadiran bahan ajar sangat penting dalam proses pembelajaran, tak terkecuali pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Madrasah Tsanawiyah Suli melaksanakan upaya dalam meningkatkan kualitas Pendidikan Agama Islam melalui pengembangan bahan ajar yang berbasis video animasi proses ini melibatkan beberapa tahapan penting, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Tahap pertama adalah analisis, yaitu dilakukan kajian mendalam terhadap kebutuhan peserta didik di lingkungan sekolah. Dalam analisis ini, mengidentifikasi bahwa pada saat guru masuk pembelajaran fikih sebagian peserta didik lebih memilih untuk bermain di luar kelas dibandingkan ikut belajar. Hal ini dikarenakan guru masih menggunakan media konvensional seperti menggunakan buku cetak sehingga peserta didik tidak memiliki semangat untuk mengikuti pembelajaran. Tahap selanjutnya adalah mendesai video animasi. Video animasi dirancang sesuai

dengan kebutuhan peserta didik dengan pendekatan visualiasi dan menarik, menggunakan berbagai metode pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Desain ini juga mempertimbangkan penggunaan sumber dan media belajar yang mendukung, sehingga peserta didik semangat mengikuti pembelajaran fikih. Selanjutnya adalah tahap pengembangan, video animasi yang telah dirancang kemudian dikembangkan, memastikan bahwa materi yang disusun bisa diterapkan di kelas. Proses ini melibatkan pembuatan bahan ajar dan di validasi beberapa ahli seperti ahli materi, media dan bahasa. Setelah Video animasi selesai dikembangkan, tahap implementasi dilakukan di kelas. Peneliti di madrasah Tsanawiyah Suli menggunakan video animasi ini dalam proses pembelajaran. Peserta didik diajak untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Melalui pendekatan ini, diharapkan peserta didik belajar tentang materi haji dan umrah, dan juga menerapkan nilai-nilai yang telah diajarkan. Tahapan terakhir adalah evaluasi, yaitu efektifitas penggunaan video animasi diukur. Hasil evaluasi ini akan memberikan umpan balik yang berharga untuk melakukan perbaikan video animasi dimasa depan.

Melalui proses yang sistematis dan terencana ini, diharapkan Madrasah Tsanawiyah Suli dapat mencetak peserta didik yang cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki akhlakul karimah, sehingga dapat berkontribusi positif bagi masyarakat. Berikut gambar kerangka pikir pada penelitian pengembangan ini.



Gambar 2.2 Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah pengembangan atau sering disebut dengan istilah *Research and Development (R&D)*. Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu atau mengembangkan produk yang telah ada sebelumnya, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dengan kata lain sebagai metode penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu produk yang lebih baik dari produk sebelumnya dengan mengikuti arus perkembangan zaman.

Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggung jawabkan. Penelitian dan pengembangan di bidang pendidikan diawali adanya permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan menggunakan suatu produk tertentu.

Adapun model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahap yaitu :

1. Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh pengguna sistem, proses ini melakukan analisis kebutuhan (*need assesment*), mengidentifikasi masalah serta kurikulum yang digunakan di sekolah.

2. Desain (*Design*)

Proses desain merupakan proses yang dilakukan sebelum pengembangan. Pada proses ini, dilakukan dengan menentukan strategi pembelajaran, model pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan.

3. Pengembangan (*Development*)

Proses pengembangan merupakan proses mewujudkan desain yang telah dibuat. Desain yang ada kemudian di buat menjadi sebuah aturan perancangan dan kemudian divalidasi beberapa ahli.

4. Implementasi (*Implementation*)

Proses implementasi adalah proses yang akan dilaksanakan berdasarkan pada rancangan yang telah dibuat proses sebelumnya, untuk mengimplementasikan media yang dibuat kepada peserta didik.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi adalah tahapan akhir yang dilakukan dalam model ADDIE. Evaluasi adalah proses yang dilakukan untuk melihat apakah media pembelajaran yang telah dibuat sudah sesuai atau belum. Pada tahapan evaluasi media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis *powtoon* akan diuji cobakan untuk mencari serta memperbaiki kesalahan atau teknik yang mungkin dapat terjadi.⁷⁰

⁷⁰ Aisyah amaliah, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Daur Hidup Hewan Terintegrasi Ayat Al-Qur'an Pada Peserta Didik Kelas V SDN 09 matekko, (skripsi IAIN palopo),2022, 33 .

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Adapun lokasi penelitian yaitu di Madrasah Tsanawiyah Suli yang berlokasi di Desa Lempopacci Kecamatan Suli Kabupaten Luwu. Waktu penelitian dimulai 9 September 2024 sampai 27 Juni 2025.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah guru dan peserta didik Madrasah Tsawiyah Suli kelas kelas VIII. Sedangkan objek penelitian ini adalah media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *powtoon*.

D. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap pengembangan yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementatition* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan penelitian dalam pengembangan media pembelajaran *Powtoon* untuk peserta didik kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Suli yaitu:

1. Tahap Penelitian Pendahuluan

Tahap analisis adalah langkah awal yang dilakukan. Tahap ini dilakukan untuk menganalisis kebutuhan proses pembelajaran serta mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Adapun kegiatan yang dilakukan peneliti dalam tahapan ini adalah:

a. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan dilakukan dengan menganalisis bahan ajar terlebih dahulu sebagai informasi pokok dalam pembelajaran serta ketersediaan bahan ajar yang mendukung tercapainya suatu pembelajaran. Peneliti melakukan observasi dan wawancara baik itu kepada guru maupun peserta didik. Selanjutnya diketahui bahwa pada saat guru masuk pembelajaran fikih sebagian peserta didik lebih memilih untuk bermain di luar kelas dibandingkan ikut belajar. Hal ini dikarenakan guru masih menggunakan media konvensional seperti menggunakan buku cetak sehingga peserta didik tidak memiliki semangat untuk mengikuti pembelajaran. Melihat hal tersebut peneliti ingin membangkitkan semangat peserta didik dengan menawarkan media pembelajaran yang menarik yaitu media pembelajaran *Powtoon* yaitu media pembelajaran berbasis video animasi yang bergerak untuk mata pembelajaran fikih sehingga merangsang peserta didik untuk semangat mengikuti pembelajaran.

c. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum diwujudkan guna mengetahui bentuk jenis kurikulum apa yang digunakan di sekolah.⁷¹ Hal ini dilakukan agar peneliti pengembangan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Peneliti juga telah melakukan wawancara dengan guru fikih kelas VIII. Berdasarkan analisis kurikulum yang dilakukan, Madrasah Tsanawiyah Suli masih menggunakan kurikulum 2013 untuk kelas VIII.

⁷¹Hastuti, dkk, "Pengembangan Modul Pembelajaran Subtema Organ Gerak Hewan Berbasis Keterampilan Berfikir Kritis di Sekolah Dasar", *Jurnal REFLEKSI*, Vol. 11, No. 1, (2022), h.53

2. Tahap Pengembangan Produk Awal

Pada tahap ini peneliti mengembangkan media pembelajaran video animasi *powtoon* dan metode yang digunakan yaitu penelitian pengembangan (*Research and Development*) sehingga digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektivan produk tersebut. Dalam pembuatan produk ini digunakan beberapa aplikasi.

3. Tahap Validasi Ahli

Validasi merupakan proses penilaian rancangan produk yang dilakukan dengan memberi penilaian berdasarkan pemikiran rasional, tanpa uji coba lapangan. Validasi produk dapat dilakukan dengan meminta beberapa orang pakar dalam bidangnya untuk menilai desain produk yang dibuat. Validasi ini dikatakan sebagai validasi rasional, karena validasi ini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan.

Adapun tahap validasi desain antara lain yaitu:

- a. Uji ahli materi, bertujuan untuk menguji kelayakan dari segi materi dan kesesuaian materi dengan kurikulum. Uji ahli materi yang dipilih adalah orang yang kompeten dalam bidang ilmu fikih.
- b. Uji ahli media, merupakan kegiatan penilaian dari seorang ahli media terhadap penyajian media pembelajaran.
- c. Uji ahli bahasa, Ahli bahasa adalah seseorang yang memiliki keahlian dalam bidang bahasa, baik dari segi struktur, penggunaan, sejarah, perkembangan, maupun fungsinya dalam masyarakat.

4. Tahap Uji Coba

Produk yang telah selesai dibuat, selanjutnya diujicobakan dalam pembelajaran. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah media pembelajaran yang baru dibuat lebih efektif dan efisien dibandingkan produk media pembelajaran yang lama atau yang lain. Selain itu uji coba ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi apakah media pembelajaran ini dapat membangkitkan semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

5. Pembuatan Produk Akhir

Berdasarkan dari hasil uji coba produk, mendapat tanggapan guru maupun peserta didik bahwa produk ini baik dan menarik, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran ini telah selesai dikembangkan sehingga menghasilkan produk akhir. Namun apabila produk belum sempurna maka hasil dari uji coba ini dijadikan bahan perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran yang dibuat, sehingga dapat menghasilkan produk akhir yang siap digunakan di sekolah.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini bertujuan untuk mendapat gambaran sekolah dan pembelajaran pada sekolah terkait serta berguna untuk memvalidasi produk yang dihasilkan.⁷² Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah :

⁷² Wahyuni, S. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

1. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti melalui suatu pengamatan, disertai dengan pencatatan- pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran yang ada dilapangan.⁷³ Observasi di lakukan di Madrasah Tsanawiyah Suli dimana pengumpulan data dengan cara melihat langsung kesekolah agar peneliti dapat melihat langsung keadaan sekolah, kelas, peserta didik guru dan sarana dan prasarana yang ada disekolah. Jenis observasi yang akan digunakan penulis pada penelitian ini adalah observasi terbuka, dimana jenis observasi tersebut memungkinkan penulis mencatat apa saja yang dilihat di lapangan.

2. Wawancara

Wawancara adalah pengumpulan data yang dilakukan peneliti melalui proses tanya jawab lisan yang berlangsung dua arah, artinya pertanyaan dari pihak peneliti dan jawaban diberikan oleh guru dan peserta didik kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Suli. Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur, wawancara tidak terstruktur memungkinkan narasumber mengungkapkan jawaban tanpa adanya batas, lebih santai, dan dapat lebih dimengerti oleh narasumber.⁷⁴ Adapun kisi-kisi pedoman wawancara dapat dilihat sebagai berikut:

⁷³Singarimbun Masri dan Efendi Sofran, *Metode Penelitian Survey* (Jakarta: LP3S, 1995), h 46.

⁷⁴Sutrisno Hadi, *Metodologi Research*, (Yogyakarta: andi offset, 2022), h. 136

Tabel 3. 1 Kisi-kisi wawancara guru

NO	Indikator	Nomor Soal
1	Kurikulum yang diterapkan di sekolah	1
2	Tantangan guru selama mengajar di kelas	2
3	Metode yang digunakan pada saat mengajar di dalam kelas	3
4	Apakah sebelumnya guru pernah menggunakan media pembelajaran video animasi	4
5	Apakah peserta didik akan tertarik jika dalam proses pembelajaran menggunakan video animasi	5
Jumlah Pertanyaan		5

Sumber: Arsyad, A. (2021).

3. Angket

Pengumpulan data pada angket digunakan penulis untuk memperoleh data terkait kevalidan produk yang akan dibuat, angket diisi oleh ahli materi dan ahli desain, ahli bahasa, serta ahli praktisi (guru) dan peserta didik. Jenis angket pada penelitian ini menggunakan angket berjenis terbuka, angket ini memberikan penilaian pada produk serta memungkinkan ahli terkait menuliskan keadaan produk yang divalidasi, memberi saran, dan memaparkan kelebihan serta kekurangan. Kuesioner atau angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi atau data dari sumbernya secara langsung.⁷⁵

a. Angket Ahli Materi

⁷⁵ Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Revisi ed.). Jakarta: Rineka Cipta.

Angket ahli materi merupakan angket penilaian untuk mendapatkan data hasil penilaian kelayakan dari ahli materi.

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor Soal
1.	Relevansi Materi	Kesesuaian urutan materi yang disajikan	1
		Kesesuaian materi dengan isi video	2
		Kesesuaian kurikulum 2013	3
		Pembagian materi jelas	4
		Materi sesuai dengan kompetensi dasar	5
		Materi sesuai dengan indikator	6
		Video animasi cocok dengan materi yang diajarkan	7
		Bahasa yang digunakan dalam video sudah baik	8
		Materi dan gambar dapat di pahami dengan jelas	9
3.	Penyajian	Penyajian materi bersifat interaktif dan partisipatif	10
		Petunjuk penggunaan video mudah di pahami	11
Jumlah Pertanyaa			11

Sumber: Susanti, E., & Handayani, T. (2021).

b. Angket Ahli Media

Angket ahli media merupakan angket penelitian untuk mendapatkan data hasil penilaian kelayakan dari ahli media.

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Validasi Media

No	Kriteria	Indikator	Nomor Soal
1.	Desain	Tampilan video	1
		Desain penyusunan	2
		Sesuai dengan materi pembelajaran	3
		Video menarik	4
		Penyusunan teks	5
		Penyajian materi sederhana	6
		Kejelasan audio	7
3.	Kesuaian	Media sesuai dengan karakter peserta didik	8
		Jenis font yan jelas pada video	9
		Gambar memperjelas media	10
Jumlah Pertanyaan			10

Sumber: Arsyad, A. (2021).

c. Angket ahli bahasa

Angket ahli Bahasa digunakan untuk mengetahui sejauh mana bahasa yang digunakan dalam video animasi pembelajaran sudah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar, serta sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Validasi Bahasa

No	Kriteria	Indikator	Nomor Soal
1.	Bahasa yang digunakan lugas	Menggunakan bahasa yang baik dan benar	1
		Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami	2
		Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan	3

		Struktur kalimat yang sederhana	4
2.	Menggunakan istilah yang tepat	Menggunakan istilah-istilah yang tepat yang mudah dipahami peserta didik	5
		Penulisan serta ejaan dan tanda baca sesuai dengan podoman umum ejaan Bahasa indonesia	6
3.	Rumusan kalimat	Rumusan kalimat video animasi menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti	7
		Kejelasan kalimat pada judul dan nama-nama materi	8
Jumlah Pertanyaan			8

Sumber : Nugroho, D. A., & Lestari, P. (2022).

d. Angket respon guru

Angket respon guru merupakan angkat penilaian untuk mendapatkan data hasil penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi angket guru

No	Aspek yang dinilai	Indicator	Nomor Soal
1.	Desain Media	Media pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik	1
		Warna antara background, tulisan, gambar, dan animasi yang sesuai	2
		Jenis <i>font</i> dan ukuran yang digunakan	3
		Kejelasan suara	4
		Gambar dan animasai yang dugunakan	5
2.	Manfaat	Kemudahan guru dalam menyampaikan materi	6
		Penyajian materi	7

	Media dapat menarik belajar peserta didik	9
3. Bahasa	Kebakuan Bahasa/kata yang digunakan	10
	Keefektifan kalimat yang digunakan	11
	Ejaan yang digunakan	12
Jumlah Pertanyaan		12

Sumber: Putri, N. A., & Widodo, H. (2023).

e. Angket respon peserta didik

Angket respon peserta didik merupakan angket penilaian untuk mengukur tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 3. 6 Kisi-Kisi angket respon peserta didik

No	Indikator	Pernyataan	Nomor Soal
1	Efektif	Media yang disajikan dalam video animasi sesuai dengan tema dan kompetensi dasar.	1
		Terdapat tujuan pembelajaran yang akan dicapai.	2
		Materi yang disajikan cukup mudah dipahami oleh peserta didik.	3
		Materi dalam video animasi dapat menuntun peserta didik memahami materi haji dan umroh.	4
		Kesesuaiaan dengan materi yang disajikan.	5
2	Kreatif	Media video animasi menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik.	6
		Video animasi membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.	7
		Video animasi dilengkapi dengan gambar yang mudah dicontoh oleh peserta didik.	8

	Video animasi membantu memahami materi dalam bentuk visual.	9
	Peserta didik dapat belajar mandiri dengan media ini.	10
3	Efisien	
	Video animasi membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.	11
	Waktu yang dibutuhkan guru untuk menyampaikan materi menjadi lebih singkat.	12
	Penyajian materi dalam video animasi membantu peserta didik memahami isi pembelajaran.	13
4	Menarik	
	Tampilan media pembelajaran menarik.	14
	Background pada video animasi menarik.	15
	Gambar yang disajikan dalam contoh sudah sesuai dengan materi.	16
	Warna pada video animasi jelas.	17
	Bentuk dan ukuran huruf yang digunakan sesuai dan terbaca dengan jelas.	18
	Suara pada video animasi jelas.	19
	Video animasi membuat pembelajaran materi haji dan umroh menjadi tidak membosankan.	20
	Jumlah pertanyaan	20

Sumber: Fauziah, R., & Sari, D. M. (2022).

4. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang situasi yang ada di Madrasah Tsanawiyah Suli. Data dapat berupa dokumen-dokumen, foto atau gambar yang mana data tersebut dapat dijadikan sebagai pengumpulan bukti.

Dokumentasi sebagai proses dalam pengumpulan data, pencarian, penyediaan dokumen dengan menggunakan bukti yang akurat berdasarkan pencatatan berbagai sumber informasi untuk memperkuat proses pelaksanaan dalam penelitian ini.

F. Teknik Analisa Data

Analisis data pada penelitian ini menggunakan *Mixed Methods Research* yang sering disingkat dengan *Mix-Method*. *Mix-method* ini sendiri merupakan salah satu metode yang memadupadankan pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. *Mix-method* dapat membantu penulis untuk menemukan hasil penelitian yang lebih baik dibanding hanya menggunakan satu pendekatan saja. Pada *mix-method* ini terdiri atas empat tipe yaitu *embedded*, *explanatory*, *exploratory*, dan *triangulation*. Penulis menggunakan *tipe exploratory* pada jenis *mixed method sequential exploratory*. *Sequential* (urutan) adalah penelitian yang awalnya melakukan kuantitatif lalu melanjutkan penelitian kualitatif. Analisis data merupakan cara untuk mengolah data yang sudah dikumpulkan sehingga menjadi suatu informasi yang bisa dipahami untuk menemukan solusi permasalahan terutama dalam masalah penelitian.⁷⁶

⁷⁶ Gogo, S., & Musonda, I. (2022). *The Use of the Exploratory Sequential Approach in Mixed-Method Research: A Case of Contextual Top Leadership Interventions in Construction H&S*. International Journal of Environmental Research and Public Health, 19, 7276.

Berikut penjelasan teknik analisis data yang digunakan penulis pada penelitian ini.

1. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa sebagai validator melalui angket validasi yang berisi angka- angka dengan skor yang diperoleh dari skor validasi⁷⁷

Tabel 3. 7 Skor Penilaian Validasi Produk

Skor	Keterangan
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Tidak Baik
1	Sangat Tidak Baik

Sumber: Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023)

Adapun rumus data kuantitatif yang digunakan sebagai berikut rumus data kuantitatif per item yaitu:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase Kelayakan

F = Jumlah Skor hasil pengumpulan data

N = Skor Maksimal

⁷⁷Neira, A., Fuentes-Riffo, K., et al. (2024). *Development and validation of a self-perception instrument for critical media literacy in Chilean pre-service teachers. (Frontiers in Education)*.

100% = Konstanta:⁷⁸

Berdasarkan hasil analisis data tersebut, selanjutnya dapat ditentukan tingkat validan produk. Tingkat validan produk tergolong dari empat kategori seperti tidak valid, cukup valid, valid, dan sangat valid. Adapun lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 3. 8 Presentase Kriteria Validasi

Presentase Pencapaian	Kriteria
76%-100%	Sangat Valid
51%-75%	Valid
26%-50%	Tidak Valid
0%-25%	Sangat Tidak Valid

Sumber: Zamroni, A., & Rahayu, S. (2022)

Kepraktisan media diukur berdasarkan hasil penilaian guru dan peserta didik melalui angket respon. Angket respon peserta didik terhadap penggunaan produk yang dikembangkan di sekolah. Angket ini bertujuan untuk menguji praktikalitas dari produk yang akan dikembangkan. Data tentang respon peserta didik dan juga respon guru terhadap proses pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* dianalisis dengan menggunakan ketentuan yang dikonfirmasi seperti pada table berikut:

Tabel 3. 9 Kriteria Hasil Kepraktisan

Nilai	Kriteria
81% - 100%	Sangat praktis

⁷⁸Wulandari, R., & Prasetyo, Z. K. (2022). Pengembangan Media Interaktif untuk Pembelajaran IPA SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 8(2), 215–226.

61% – 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang praktis
0%- 20%	Tidak praktis

Sumber : Akbar, S. (2020).

Angket kelayakan uji coba produk dideskripsikan dengan teknik analisis data menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Tingkat Kelayakan} = \frac{\text{skor rata-rata}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%^{79}$$

Tabel 3. 10 Presentase Praktikalitas Guru dan Peserta didik

Presentase Pencapaian	Keterangan
76%-100%	Sangat Praktis
51%-75%	Praktis
26%-50%	Tidak Praktis
0%-25%	Sangat tidak Praktis

Sumber : Akbar, S. (2020).

2. Analisis data kualitatif

Teknik analisis data ini dilakukan dengan upaya mencari dan mengolah berbagai data baik yang bersumber dari hasil wawancara, pengamatan lapangan. Data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar dan bukan angka angka. Data kualitatif adalah data yang diperoleh dari validasi ahli materi, ahli media, dan ahli

⁷⁹Wulandari, R., & Prasetyo, Z. K. (2022). Pengembangan Media Interaktif untuk Pembelajaran IPA SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 8(2), 215–226.

bahasa yang berupa saran/komentar yang terdapat pada angket validasi dan juga dari wawancara guru dan peserta didik setelah ditampilkan video animasi.

Penilaian uji kevalidan dan kepraktisan dalam penelitian bertujuan untuk mendapatkan hasil kelayakan produk penelitian yang berupa media pembelajaran pada materi haji dan umrah sehingga analisis data perlu diperhatikan dengan baik. Data kualitatif yang berupa saran/komentar dari masing-masing validator digunakan untuk merevisi media video animasi sedangkan wawancara kepada guru dan peserta didik digunakan sebagai acuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran pada materi haji dan umrah. Setiap penelitian memiliki masing-masing cara dalam perhitungan dan presentase dalam mendapatkan hasil dari tujuan penelitian.

Data penelitian yang telah diolah dan dianalisis kemudian ditempatkan berdasarkan kriteria yang ada. Jika data yang diolah kurang dalam pencapaiannya maka harus dilakukan perbaikan untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Perbaikan yang dilakukan berdasarkan hasil dari kritik dan saran para validator untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

a. Identitas sekolah

Nama Madrasah	: Madrasa Tsanawiyah Suli
NPSN	: 40320238
Jenjang Guruan	: MTS
Status Madrasah	: Swasta
Kode Pos	: 91985
Kelurahan	: Suli
Kecamatan	: Suli
Kabupaten/Kota	: Luwu
Provinsi	: Sulawesi Selatan
Nama Kepala Madrasah	: Rapidah, SE
Kepemilikan Tanah	: Milik Sekolah
Status Bangunan	: Milik Sekolah

b. Biografi singkat Madrasah Tsanawiyah Suli Kabupaten Luwu

Madrasah Tsanawiyah Suli (MTS) merupakan salah satu lembaga Pendidikan Islam tingkat menengah pertama yang terletak di Kelurahan Suli, Kecamatan Suli, Kabupaten Luwu, Provinsi Sulawesi Selatan. Madrasah ini berdiri sebagai bentuk kepedulian masyarakat terhadap pentingnya pendidikan berbasis nilai-nilai keislaman dan keilmuan umum secara seimbang.

Madrasah Tsanawiyah Suli berada di bawah naungan yayasan pendidikan islam suli, yang secara resmi mendapatkan legalitas operasional sejak tahun 2011 berdasarkan SK Operasional No. 115/2011 dan legalisasi yayasan pada tahun 2015 melalui SK AHU-0006469.AH.01.04/2015 dari Kementerian Hukum dan HAM. Dalam penyelenggaraan pendidikannya, madrasah ini mengacu pada Kurikulum 2013 (K-13) dan secara konsisten mengembangkan metode pembelajaran berbasis teknologi serta pendekatan kontekstual islami.

Sejak tahun 2019, Madrasah Tsanawiyah Suli telah terakreditasi “B” berdasarkan SK dari BAN-S/M Nomor 1343/BAN-SM/SK/2019, menunjukkan bahwa kualitas Pendidikan di madrasah ini telah memenuhi standar nasional.

Dipimpin oleh Kepala Madrasah Ibu Rapidah, SE, Madrasah Tsanawiyah Suli memiliki sekitar 173 peserta didik, didukung oleh 14 tenaga guru dan kependidikan dengan 6 rombongan belajar (kelas). Proses pembelajaran difasilitasi dengan sarana seperti listrik, akses internet, dan ruang kelas yang terus mengalami perbaikan dari tahun ke tahun.

Sebagai lembaga pendidikan, Madrasah Tsanawiyah Suli memegang teguh visi untuk membentuk generasi berilmu, berakhlak mulia, dan mandiri, serta misi untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang dilandasi iman dan takwa (IMTAK). Dengan semangat kebersamaan, inovasi, dan pembinaan karakter, Madrasah Tsanawiyah Suli terus berkomitmen menjadi madrasah yang unggul di tengah masyarakat Kabupaten Luwu.

c. Visi Misi dan Tujuan

1) Visi:

“ Unggul dalam imtaq, handal dalam ilmu, teladan dalam akhlak”.

2) Misi:

- a) Menumbuhkan motivasi dalam kehidupan belajar mengajar bagi guru dan peserta didik
- b) Menghidupkan kehidupan madrasah yang religius.
- c) Menjalin silaturahmi yang harmonis dalam melaksanakan tugas pembelajaran.

3) Tujuan:

- a) Unggul dalam apresiasi kegiatan keagamaan dan kepedulian sekolah.
- b) Unggul dalam memperoleh nilai UN.
- c) Unggul dalam persaingan masuk kejenjang lanjut.
- d) Unggul dalam menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- e) Unggul dalam lomba olahraga, kesenian islami

d. Keadaan guru

Tabel 4. 1 Keadaan guru Madrasah Tsanawiyah Suli

No	Uraian	PNS		Non PNS	
		Laki- Laki	Perempuan	Laki- Laki	Perempuan
1	Jumlah Kepala Madrasah	-	-	-	1
2	Jumlah Wakil Kepala Madrasah	1	-	1	-
3	Jumlah Guru	2	2	1	12
4	Jumlah Guru sudah sertifikasi	2	2	1	1

5	Jumlah Tenaga Keguruan	-	-	-	2
---	------------------------	---	---	---	---

Sumber : Dokumentasi Madrasah Tsanawiyah Suli.

e. Keadaan peserta didik

Tabel 4. 2 Keadaan peserta didik Madrasah Tsanawiyah Suli

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
1.	VII.A	21	10	59
2.	VII.B	8	20	
4.	VIII.A	10	12	
5.	VIII.B	13	16	80
6.	VIII.C	9	15	
8.	IX	13	21	34
9.	Jumlah	78	24	168

Sumber : Dokumentasi Madrasah Tsanawiyah Suli.

2. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Fikih dengan Menggunakan Video Animasi Berbasis Aplikasi *Powtoon*.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti berlokasi di Madrasah Tsanawiyah Suli, Kec. Suli, Kab Luwu, Provinsi Sulawesi Selatan. Potensi dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* pada materi haji dan umrah. Penelitian dilakukan pada peserta didik kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Suli salah satu sekolah di kecamatan Suli. Adapun jumlah peserta didik pada kelas VIII berjumlah 22 orang. Kurikulum yang diterapkan pada sekolah ini khusus untuk kelas VIII masih menggunakan kurikulum 2013. Dalam proses pembelajaran guru belum menggunakan media video pembelajaran animasi. Media video pembelajaran animasi ini dikembangkan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan mempermudah peserta didik

dalam memahami materi pembelajaran pada mata pelajaran fikih khusus pada materi haji dan umrah.

Setelah peneliti melakukan penelitian pada peserta didik kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Suli, peneliti telah mempunyai rancangan dalam mengembangkan produk yang telah direncanakan sebelumnya sesuai dengan hasil analisis kebutuhan seperti yang telah diuraikan pada bab III bahwa bahan ajar yang berupa media pembelajaran pada penelitian ini disusun dan dikembangkan sesuai dengan model ADDIE. Adapun tahapan yang dikembangkan peneliti yaitu:

- a. Analisis (*Analyze*) kebutuhan media pembelajaran berbasis animasi *Powtoon* pada materi haji dan umrah.

Berdasarkan observasi atau pengamatan peneliti ketika berada di lokasi penelitian, saat guru masuk pembelajaran fikih sebagian peserta didik tidak memperhatikan penjelasan dari guru seperti cerita dengan temannya, mengantuk kebingungan dan bahkan disayangkan sebagian peserta didik lebih memilih untuk bermain di luar kelas dibandingkan ikut belajar. Hal ini dikarenakan guru masih menggunakan media konvensional seperti menggunakan buku cetak dan papan tulis sehingga peserta didik tidak memiliki semangat untuk mengikuti pembelajaran dan kurang memahami materi yang diajarkan. Maka dari itu, berdasarkan data yang diperoleh peneliti, menurut analisis kebutuhan peserta didik membutuhkan media berupa video animasi yang bergerak untuk mata pembelajaran fikih sehingga merangsang peserta didik untuk semangat mengikuti pembelajaran serta dapat membantu peserta didik memahami dengan mudah materi yang disampaikan oleh guru.

b. *Design* (Perancangan) Media Pembelajaran Animasi

Tahap kedua adalah perancangan yang bertujuan untuk merancang media pembelajaran yaitu video berbasis *powtoon* pada materi haji dan umrah. Disain produk ini dilakukan dengan merancang materi, dan memilih template animasi yang sesuai dengan pembelajaran.

1) Perancangan Materi

Penyusunan materi disesuaikan dengan referensi yang ada. Penyusunan materi dibuat secara runtut sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang dipaparkan. Materi yang dipilih adalah materi haji dan umrah dan dibuat berdasarkan kompetensi dasar. Berikut beberapa referensi sebagai acuan dalam penyusunan media video animasi:

a) Saenab, S.Pd., M.Pd., et al. *Powtoon* sebagai Media Pembelajaran yang efektif (September 2024)⁸⁰

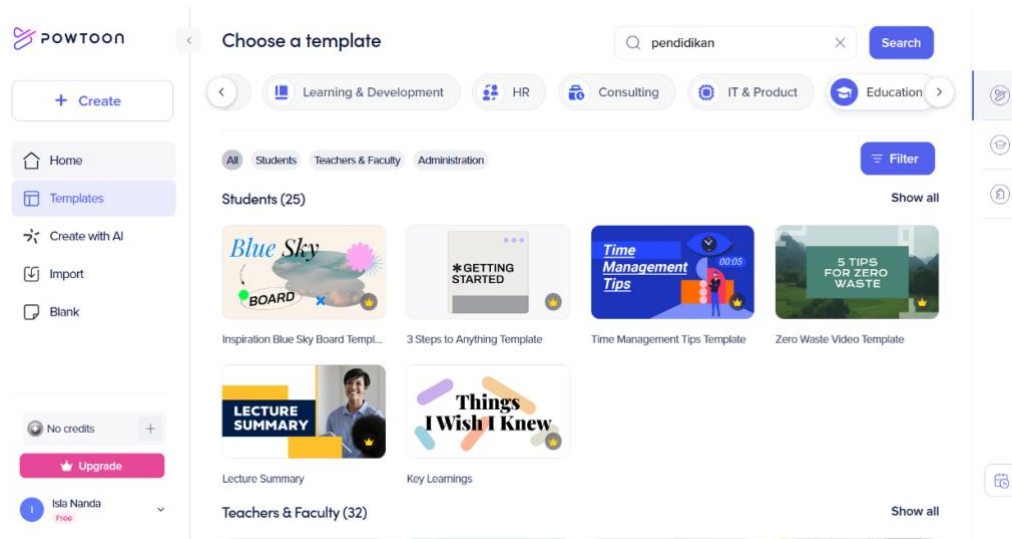
b) Buku fikih Kelas 8 MTS Revisi K13 – Buku Peserta didik⁸¹

2) Menentukan template animasi, gambar dan audio. Template animasi dipilih dengan menyesuaikan pada materi pembelajaran yang akan diajarkan kepada peserta didik. Peneliti memilih template semenarik mungkin agar peserta didik tertarik dalam mempelajari fikih pada materi haji dan umrah. Dalam hal ini, peneliti menggunakan template pendidikan sesuai dengan karakter peserta didik

⁸⁰ Saenab, S. P., M. P. d., et al. (2024, 13 November). *PowToon sebagai media pembelajaran yang efektif*.

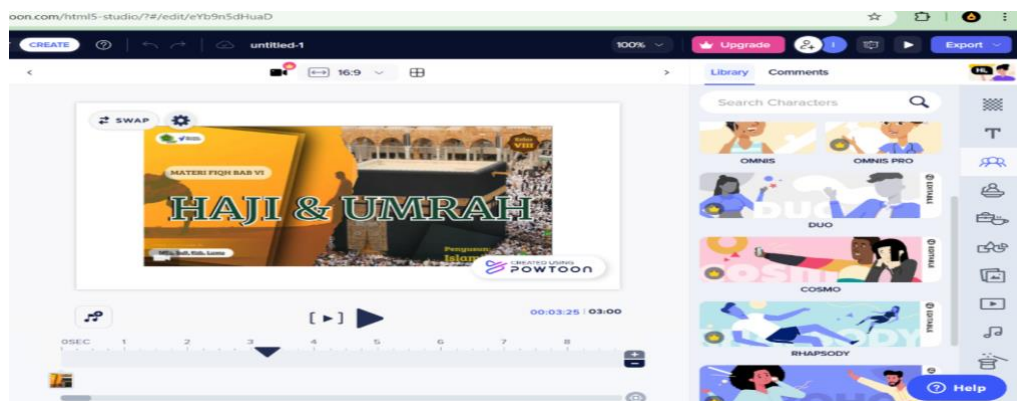
⁸¹ Ma'arif, Z. (2020). *Fikih Madrasah Tsanawiyah Kelas VIII* (Edisi revisi K13; Z. M. Adi Leksono, Ed.). Direktorat KSKK Madrasah, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama Republik Indonesia. ISBN 978-623-6687-31-4

dan memilih gambar-gambar yang sesuai dengan materi haji dan umrah, seperti pada gambar berikut.



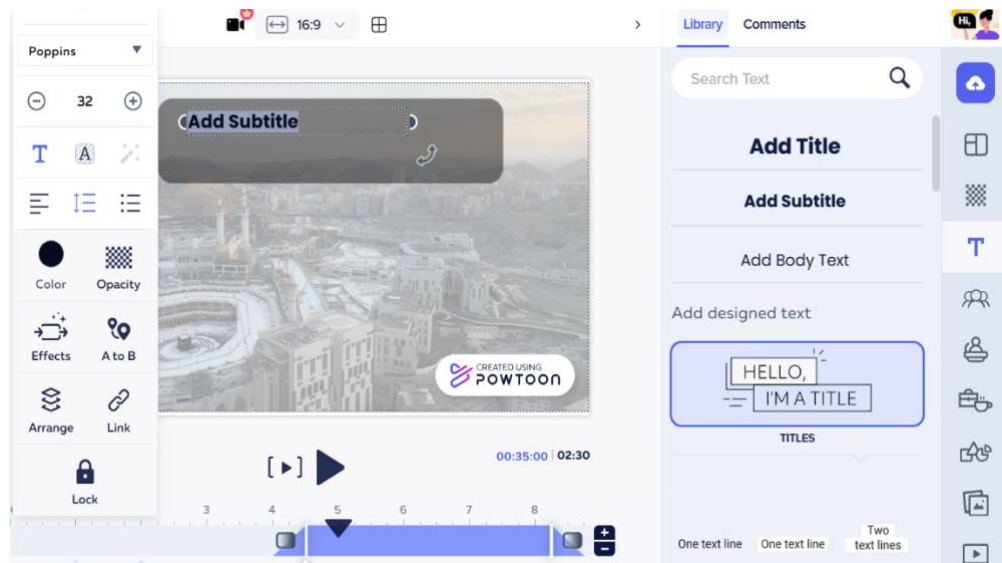
Gambar 4. 1 Tampilan template pendidikan pada aplikasi *powtoon*

- 3) Setelah pemilihan template selesai kemudian menambahkan *background* pada *powtoon*. *Properti* dan *setting background* disesuaikan dengan materi yang dibahas yaitu haji dan umrah. Dengan cara mengklik bagian *background* yang berada di sebelah kanan *powtoon*. Kemudian akan ditampilkan berapa pilihan *background* yang sudah disediakan. seperti pada gambar berikut.



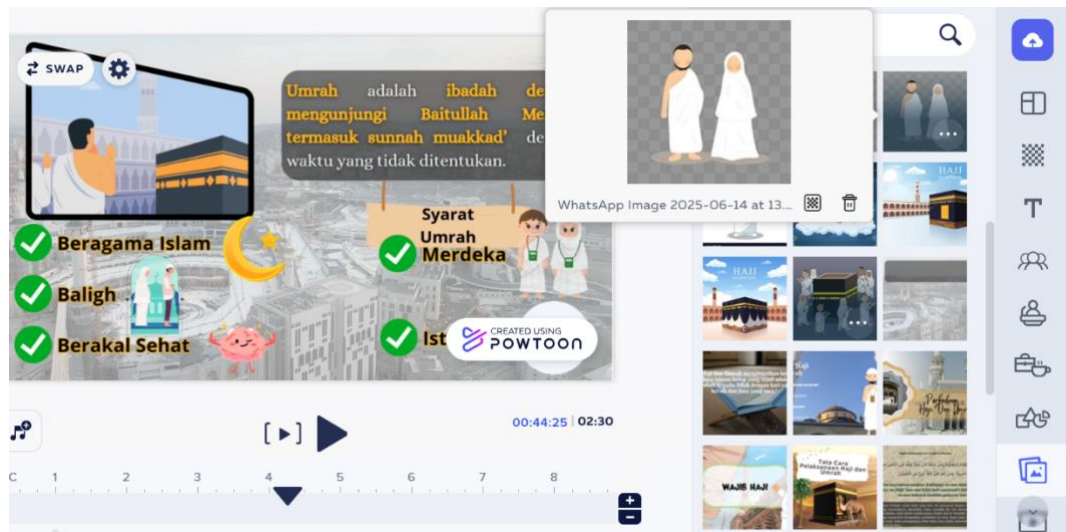
Gambar 4. 2 *background* haji dan umrah

- 4) Tahap selanjutnya yaitu memasukkan teks atau tulisan pada *powtoon* yaitu dengan mengklik bagian pilihan teks yang berada di bagian kanan atas, maka akan ditampilkan beberapa pilihan bentuk teks yang menarik untuk perbaikan media pembelajaran video animasi. Sebagaimana pada gambar berikut ini:



Gambar 4. 3 penulisan teks *powtoon*

- 5) Kemudian untuk menambahkan karakter animasi kita perlu mengklik bagian pemilihan karakter animasi yang berada di sebelah kanan setelah itu akan ditampilkan beberapa karakter animasi yang akan digunakan. Seperti pada gambar berikut.



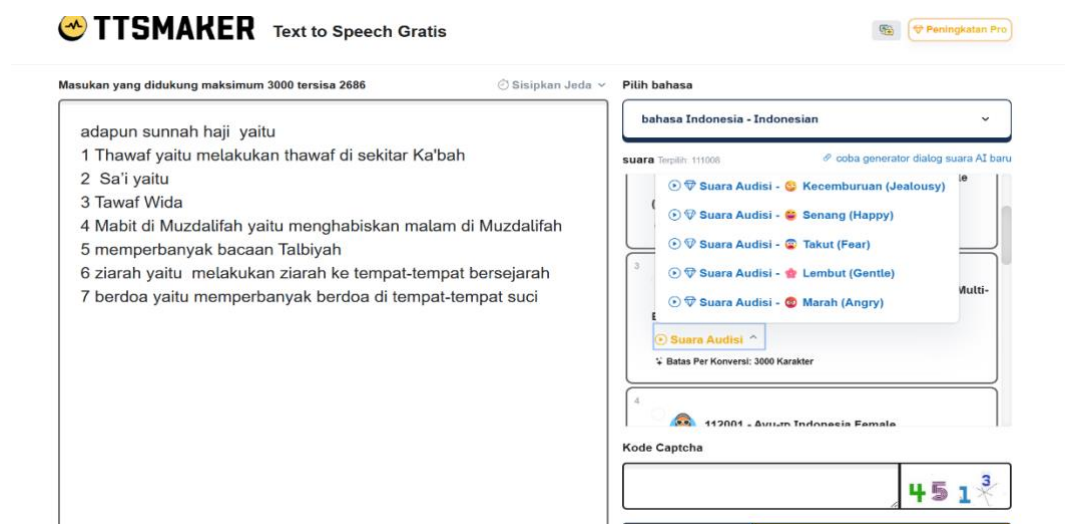
Gambar 4. 4 karakter animasi *powtoon*

- 6) Setelah di masukkan karakter pada *property* dan *background* selesai dipilih, langkah selanjutnya itu *software capcut* untuk menambah durasi video pada *Powtoon* karena keterbatasan dari *software Powtoon* yang digunakan oleh peneliti, video yang telah diolah di *powtoon software* harus di ekspor menjadi beberapa bagian video. Kemudian digabungkan menjadi satu berkas dan ditambahkan *backsound* suara yang di unduh dari *ttsmakar*, Seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 4. 5 Software *capcut*

7) Setelah seluruh slide tersusun, tahap selanjutnya adalah melakukan pengisian suara pada setiap *slide* naskah menggunakan *ttsmaker*. *Ttsmaker* memudahkan proses pengisian suara karena menyediakan fitur pengeditan suara yang praktis. Selain itu, melalui fitur *tool effect*, pengguna dapat mengganti suara sesuai dengan karakter tokoh yang diinginkan, sehingga narasi menjadi lebih hidup dan sesuai konteks, untuk mengedit rekaman suara sehingga menjadi video pembelajaran.



Gambar 4. 6 pengisi suara video animasi

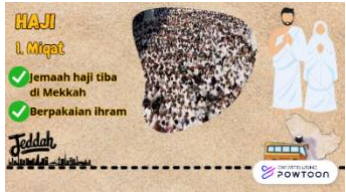
c. Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga yaitu pengembangan, pada tahap pengembangan dimulai dengan perancangan kemudian melakukan proses validasi melalui lembar validasi dan diskusi langsung dengan validator tentang kevalidan atau kelayakan media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi *powtoon* yang dirancang, serta meminta saran-saran untuk perbaikan media pembelajaran video animasi.

Setelah itu dilakukan tahap validasi dengan para ahli. Media video pembelajaran divalidasi oleh tiga validator yaitu validator materi, bahasa dan

media. Adapun revisi yang telah dilakukan sesuai saran dan masukan dari validator sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Hasil Revisi Saran Validator

Yang direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Memperbaiki desain awal, pembuka serta animasi yang digunakan.		
Sesuaikan warna teks dengan video		
Memperbaiki penulisan kalimat yang benar sehingga tidak salah penafsiran.		
Sesuaikan materi dengan kompetensi dasar dan peserta didik		Ket: Telah diperbaiki
Jangan terlalu cepat memberikan umpan balik kepada peserta didik.		Ket: Telah diperbaiki

5) Analisis data

Tahap selanjutnya setelah pembuatan produk adalah tahap validasi produk oleh validator. Validasi dilakukan oleh validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Validator ahli media menilai beberapa aspek yakni aspek tampilan,

kesesuaian isi dan kelayakan penyajian, validator ahli materi menilai aspek kelayakan isi, aspek penyajian dan penilaian kontekstual, sedangkan ahli bahasa menilai aspek kelugasan, komunikatif, penggunaan kaidah Bahasa dan penggunaan ejaan. Hasil dari tahap validasi ini dijadikan acuan untuk merevisi media pembelajaran agar layak digunakan.

Adapun nama-nama validator yang memvalidasi media video animasi yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 4 4 Daftar Nama Validator

No	Nama Validator	Jabatan	Ahli
1.	Dr.Hj.Fauziah Zainuddin M.Ag.	Dosen UIN Palopo	Materi
2.	Dr.Dodi Ilham M.Pd.I.	Dosen UIN Palopo	Media
3.	Dr. Bustanul Iman RN,M.A.	Dosen UIN Palopo	Bahasa
4.	Juhaedah S.Pd.I.	Guru Madrasah Tsanawiyah Suli	Materi

Pada tahap ini masukan dari setiap validator digunakan sebagai acuan dalam merevisi media pembelajaran yang dikembangkan serta pengecekan kembali dalam produk yang dirancang mulai dari pengetikan, tata letak gambar, penggunaan kata yang sesuai dengan KBBI. Adapun hasil validasi oleh setiap validator dijabarkan sebagai berikut:

a) Analisis Penilaian Ahli Materi

Produk pembelajaran yang disarankan kepada ahli materi adalah berupa media pembelajaran berbentuk video animasi. Validasi pada ahli materi dilakukan pada tanggal 21 April 2025 oleh Ibu Dr.Hj.Fauziah Zainuddin M.Ag. (dosen UIN Palopo) selaku dosen yang ahli dalam bidang pembelajaran fikih. Hasil validasi

yang diperoleh kemudian diolah dengan menggunakan rumus yaitu $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ terdapat 11 item indikator yang memiliki 4 kriteria penilaian sehingga skor maksimal atau nilai harapan yang diperoleh adalah 44 (11 item indikator x 4 kriteria penilaian), hasil validasi diperoleh total skor 44 sehingga diperoleh nilai kelayakan 100%.

Berikut analisis data penilaian validasi ahli materi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 5 Data Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian urutan materi yang disajikan pada media animasi			✓	
2.	Kesesuaian video pembelajaran dengan penejelasan isi materi			✓	
3.	Kesesuaian dengan kurikulum 20213			✓	
4.	Pembagian materi jelas			✓	
5.	Materi yang disampaikan sesuai dengan kompetensi dasar				✓
6.	Materi yang di paparkan sesuai dengan indikator			✓	
7.	Bahasa yang digunakan pada video animasi sudah baik			✓	
8.	Video animasi yang dugunakan cocock dengan materi yang di ajarkan			✓	
9.	Materi dan gamabar dapat dipahami dengan jelas			✓	
10.	Penyajian materi bersifat interktif dan partisipatif				✓
11.	Petunjuk penggunaan video animasi yang jelas dan mudah dipahami peserta didik				✓
Total skor		36			
ktiteria		Sangat valid			

Berikut hasil perhitungan validasi ahli materi

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{36}{44} \times 100\% \\
 &= 81.81 \%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil validasi ahli materi diketahui bahwa pada semua aspek penilaian, media pembelajaran fikih dengan menggunakan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* yang dikembangkan diperoleh nilai rata-rata dengan presentase yaitu 81.82% dan dikategorikan sangat valid.

b) Analisis Penilaian Validasi Media

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli media adalah berupa media pembelajaran berbentuk video animasi. Validasi pada ahli media dilakukan pada tanggal 30 Mei 2025 oleh Bapak Dr. Dodi Ilham M.Pd.I. (dosen UIN Palopo) selaku dosen yang pernah mengikuti pelatihan desain grafis. Hasil validasi yang diperoleh kemudian diolah dengan menggunakan rumus, yaitu $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ terdapat 10 item indikator yang memiliki 4 kriteria penilaian sehingga skor maksimal atau nilai harapan diperoleh adalah 40 (10 item indikator x 4 kriteria penilaian), hasil validator diperoleh total 39 sehingga diperoleh total skor 100%.

Berdasarkan analisis data penilaian validasi ahli media disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 6 Data Hasil Validasi Ahli Media

No.	Indikator	nilai			
		1	2	3	4
1.	Menampilkan video animasi yang mudah dipahami peserta didik				✓
2.	Desain penyusunan materi dan gambar menarik pada media				✓
3.	Video animasi yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran				✓
4.	Tampilan video animasi yang menarik dan penuh warna				✓
5.	Penyusunan ukuran huruf dan teks pada video animasi tersusun dengan menarik dan dapat dibaca			✓	
6.	Penyajian materi yang sederhana dan tidak berlebihan				✓
7.	Kejelasan audio dalam penyampaian materi serta durasi waktu sesuai				✓
8.	Sesuai dengan karakter dan prinsip media				✓
9.	Menggunakan jenis font yang jelas pada video animasi				✓
10.	Gambar mempejelas media				✓
Total skor		39			
Kriteria		Sangat Valid			

Berikut hasil perhitungan validasi ahli media

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{39}{40} \times 100\%$$

$$= 97,5\%$$

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media diketahui bahwa pada semua aspek penilaian, media pembelajaran fikih dengan menggunakan video animasi berbasis *powtoon* yang dikembangkan diperoleh nilai rata-rata dengan presentase yaitu 97,5% dan dikategorikan sangat valid.

c) Analisis Penilaian Validasi Bahasa

Sebelum dilakukan uji coba penggunaan media pembelajaran berbasis *Powtoon* berupa video animasi dalam pembelajaran oleh guru kepada peserta didik yang dikembangkan terlebih dahulu oleh peneliti yaitu validasi kepada dosen ketua prodi pendidikan agama islam yaitu Dr. Bustanul Iman RN, M.A. (dosen UIN Palopo). validasi ini dilakukan untuk memperoleh data kelayakan media pembelajaran animasi terlihat dari aspek bahasa.

Validasi oleh ahli bahasa dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kelayakan penggunaan media animasi dalam pembelajaran, kritik dan saran dari validator yang dikembangkan oleh peneliti sehingga menjadi produk yang berkualitas. Hasil validasi yang diperoleh kemudian diolah dengan menggunakan rumus, yaitu $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ terdapat 8 item indikator yang memiliki 4 kriteria penilaian sehingga skor maksimal atau nilai harapan diperoleh adalah 32 (8 item indikator x 4 kriteria penilaian), hasil validator diperoleh total 32 sehingga diperoleh total skor 100%.

Tabel 4. 7 Data Hasil Validasi Ahli bahasa

No	Indikator	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Menggunakan Bahasa yang baik dan benar			✓	
2.	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah di pahami			✓	
3.	Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan			✓	
4.	Struktur kalimat yang sederhana			✓	
5.	Menggunakan istilah yang tepat yang mudah dipahami peserta didik			✓	
6.	Penulisan serta ejaan dan tanda baca sesuai dengan podoman umum ejaan bajasa indonesia			✓	
7.	Rumusan kalimat video animasi menggunakan Bahasa yang sederhana, mudah dimergerti			✓	
8.	Kejelasan kalimat pada judul dan nama-nama materi			✓	
Total skor		24			
ktiteria		Valid			

Berikut hasil perhitungan validasi ahli media

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{24}{32} \times 100\%$$

$$= 75\%$$

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media diketahui bahwa pada semua aspek penilaian, media pembelajaran fikih dengan menggunakan video animasi berbasis *powtoon* yang dikembangkan diperoleh nilai rata-rata dengan presentase yaitu 75% dan dikategorikan valid.

d. Implementasi (*Imlementation*)

Tahap selanjutnya yaitu implementasi, bertujuan untuk menerapkan media pembelajaran video dan mengetahui pratikalitas respon peserta didik terhadap media pembelajaran video berbasis *Powtoon* yang telah dikembangkan pada proses pembelajaran peserta didik kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Suli.

Setelah dilakukan validasi kepada beberapa ahli, media pembelaran berbasis animasi yang dikembangkan akan diuji kepraktisannya di sekolah. Uji praktikalitas ini dilakukan dengan melibatkan satu guru yaitu guru fikih Madrasah Tsanawiyah Suli dan 22 peserta didik kelas VIII dengan cara peneliti memberikan media pembelajaran berbasis animasi kepada guru kemudian meminta guru untuk mengisi angket praktikalitas, kemudian dilakukan uji coba kepada peserta didik. Sebelum memulai proses pembelajaran terlebih dahulu peneliti menyiapkan media pembelajaran berupa video pembelajaran animasi kemudian peneliti mengarahkan peserta didik untuk duduk tertib di tempat masing-masing. Media pembelajaran video animasi digunakan oleh peneliti menggunakan laptop, dan Lcd setelah itu peneliti menampilkan produk media pembelajaran video animasi dan peserta didik memperhatikan dengan baik.

Setelah menggunakan media dan semua proses pembelajaran di kelas berakhir, peneliti selanjutnya pemberian angket kepada peserta didik. Didalam angket tersebut terdapat lembar penilaian terhadap produk yang dibuat.

Penerapan media pembelajaran video pada mata pelajaran fikih materi haji dan umrah dilakukan untuk mengetahui adanya perubahan perilaku peserta didik sebelum dan sesudah belajar dengan menggunakan media video animasi. Saat

pengamatan proses pembelajaran di kelas, sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran video terdapat perubahan perilaku peserta didik saat mengikuti pembelajaran yaitu, peserta didik terlihat sangat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Maka dari hasil tersebut peneliti simpulkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi yang peneliti kembangkan sudah baik dan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Berikut analisis data hasil angket praktikalitas guru disajikan pada table berikut:

Tabel 4. 8 Hasil Analisis angket praktikalitas guru

No.	Indikator	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Media pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik				✓
2.	Warna antara <i>background</i> , tulisan, gambar, dan animasi yang sesuai				✓
3.	Jenis <i>font</i> dan ukuran yang digunakan				✓
4.	Kejelasan suara				✓
5.	Gambar dan animasi yang digunakan			✓	
6.	Kemudahan guru dalam menyampaikan materi				✓
7.	Penyajian materi				✓
8.	Media dapat menarik minat belajar peserta didik				✓
9.	Kebakuan Bahasa/kata yang digunakan				✓
10.	Keefektifan kalimat yang digunakan			✓	
11.	Ejaan yang digunakan				✓
Total skor		42			
kriteria		Sangat Baik			

Berikut hasil perhitungan respon guru:

$$\begin{aligned} P &= \frac{f}{N} \times 100\% \\ &= \frac{42}{44} \times 100\% \\ &= 95,45\% \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel hasil analisis angket praktikalitas guru terhadap media pembelajaran fikih dengan menggunakan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* pada materi haji dan umrah, diperoleh nilai rata-rata 95,45% dengan kategori sangat baik.

Pembelajaran di kelas sebelum penggunaan media video animasi adalah peserta didik tidak terlalu fokus, kebingungan jika guru sedang menjelaskan materi, peserta didik ada yang bermain, bercerita dengan temanya dan bahkan ada yang tidak mau ikut belajar. Setelah menggunakan media video animasi peserta didik jadi bersemangat dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran didalam kelas.

Untuk melihat respon peserta didik terhadap media video animasi, peneliti melakukan uji coba satu kelas yaitu kelas VIII A Madrasah Tsanawiyah Suli yang berjumlah 22 orang. Prosedur uji coba kepada peserta didik diawali dengan memutar video animasi kepada peserta didik materi haji dan umrah. Kemudian setelah peserta didik menonton video animasi, peserta didik diarahkan untuk mengisi angket respon pada lembar angket. Hasil angket respon peserta didik disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 9 Hasil Respon Peserta didik Terhadap Media Video Animasi

No	Nama	Butir Pernyataan																Jumlah	Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	skor	
1.	Marsyah ismail	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	59	64
2.	Nasipa	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	59	64
3.	Reski amanda	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	58	64
4.	Andi keysa	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	59	64
5.	Nirwana putri kadir	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	57	64
6.	Nur afni	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	52	64
7.	Nuraini	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	56	64
8.	Sinta	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	61	64
9.	Nurul madila	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	58	64
10.	Surianto	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	60	64
11.	Muh zaid	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	60	64
12.	Nur annisa	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	60	64
13.	Al azdal	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	59	64
14.	Fauzan al safar	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	56	64
15.	Muhamma d hairul	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	64
16.	Devi yanti	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	57	64
17.	Firgiawan cacsar	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	55	64
18.	Zahira	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	56	64
19.	Surianti	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	54	64
20.	Adam saputra	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	55	64
21.	Riski saputra	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	60	64
22.	Nur annisa	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	56	64
Total skor																		1.408	1.540
persentase																		91,43 %	
Kriteria																		Sangat praktis	

Berikut hasil perhitungan respon peserta didik:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{1.408}{1.540} \times 100\%$$

$$= 91,43 \%$$

Berdasarkan angket respon peserta didik, diperoleh hasil dari angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran fikih dengan menggunakan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* dengan persentase 91,43 % dan dikategorikan sangat baik.

Setelah menguji kepraktisan produk yang dibuat oleh peneliti, selanjutnya peneliti mewawancarai guru dan peserta didik untuk menguji efektivitas video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, yang dimana diukur melalui data kualitatif untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang bagaimana video memengaruhi pengalaman belajar peserta didik dari perspektif motivasi dan pemahaman. Data di dapatkan melalui wawancara dengan guru dan tanggapan terbuka peserta didik. wawancara terhadap guru maupun peserta didik untuk diminta tanggapan, mengenai media pembelajaran berbasis animasi yang dikembangkan. Hasil wawancara yang peneliti dapatkan dari Ibu Juhaedah S.Pd.I. guru fikih terhadap media pembelajaran berbasis animasi mendapat respon yang sangat baik. Dalam media pembelajaran berbasis animasi ini interaksi antara guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, maupun media dengan peserta didik berjalan dengan baik. Hal ini didukung dengan pernyataan Ibu Juhaeda sebagai berikut:

“Dulu kalau saya jelaskan pakai buku atau papan tulis, anak-anak banyak yang mengantuk atau sibuk sendiri. Tapi begitu video diputar, Saya melihat peserta didik menjadi lebih antusias dan fokus. Mereka tidak lagi terlihat bosan. Contohnya, saat video menampilkan animasi tawaf, mereka terlihat mengikuti dengan cermat dan mereka jadi lebih banyak bertanya. ”.

"Ketika saya menjelaskan tentang tawaf atau sa'i, kadang anak-anak bingung membayangkan arahnya. Tapi di video, mereka bisa melihat animasinya bergerak, arahnya jelas, lokasinya digambar, jadi mereka langsung paham, 'Oh, begini bu,'"

Wawancara juga dilakukan ke beberapa peserta didik kelas VIII A Madrasah Tsanawiyah Suli mengenai media pembelajaran yang sudah peneliti buat.

Pendapat dari adik nur afni:

“Menurut saya media pembelajaran ini sangat menarik, saya jadi lebih semangat. karena tampilanya ada animasi yang sangat menarik dan bergerak sehingga saya tidak bosan untuk mengikuti pembelajaran di kelas”.

Wawancara juga dilakukan kepada peserta didik atas nama adik sinta:

“Menurut saya kak dengan adanya media pembelajaran seperti ini saya dapat lebih mudah memahami pembelajaran karena saya dapat melihat langsung tata cara pelaksanaan haji dan umrah melalui video animasi yang kaka buat”.

Beberapa hasil wawancara tersebut, respon dari peserta didik sangat variatif, hal ini dapat dilihat dari beberapa hasil wawancara dengan peserta didik yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis animasi sangatlah menarik, memudahkan peserta didik dalam memahami materi, dan meningkatkan semangat peserta didik pada saat mengikuti pembelajaran di kelas.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan tahap terakhir dari metode ADDIE. Evaluasi dalam penelitian yaitu evaluasi formatif. Evaluasi Formatif di lakukan oleh peneliti setelah desain produk divalidasi oleh beberapa ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Kemudian peneliti melakukan tahap uji coba produk yaitu berupa uji coba skala terbatas yang di lakukan oleh 22 peserta didik Madrasah Tsanawiyah Suli. Dari hasil analisis yang di peroleh maka di lakukan tahap desain dengan menyesuaikan dari tahap analisis yaitu analisis kebutuhan dari peserta didik yang kemudian mendorong peneliti untuk mengembangkan media video animasi

pemberajaran. Jika tahap desain telah dilakukan untuk selanjutnya tahap pengembangan yaitu produk validasi oleh para ahli.

Setelah mendapatkan penilaian dari para ahli untuk mendapatkan hasil validitas produk yang dikembangkan, melakukan uji coba produk untuk mengetahui tingkat praktikalitas produk yang dikembangkan. Maka selanjutnya adalah melakukan revisi produk yang dikembangkan dalam tahap model pengembangan ADDIE yakni evaluasi.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian yang berjudul pengembangan video animasi berbasis aplikasi *Powtoon* pada materi haji dan umrah kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Suli Kabupaten Luwu ini bertujuan untuk mengetahui tahapan pengembangan media pembelajaran fikih, kelayakan, kepraktisan dan efektivitas media pembelajaran dengan menggunakan media video animasi berbasis aplikasi *Powtoon* materi haji dan umrah.

Peneliti juga memperoleh hasil bahwa dalam proses pembelajaran fikih belum pernah digunakan bahan ajar berupa video animasi pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan bahan ajar berupa video animasi pembelajaran fikih berbasis aplikasi *Powtoon*. Hal ini sependapat dengan Fifit Fitria Dewi dkk mengatakan bahwa *Powtoon* merupakan sebuah program aplikasi berbasis web yang bersifat *online* dan berfungsi sebagai aplikasi pembuat video animasi untuk presentasi dan membantu memberikan penjelasan materi yang sulit dipahami.⁸²

⁸²Fifit Fitria Dewi dan Sri Lestari Handayani, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi *Powtoon* Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, Vol. 1, No 4, (2021), h. 2532.

1. Proses pengembangan media pembelajaran ikh dengan menggunakan video animasi berbasis aplikasi *Powtoon* materi haji dan umrah.

Dalam pengembangan media pembelajaran video animasi ini dikembangkan menggunakan model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan yaitu tahap pertama adalah analisis (*analyze*) yang didalamnya terdapat analisis kebutuhan. Tahap kedua adalah perancangan (*design*) yang terdiri dari perancangan materi dan menentukan template animasi, gambar, dan audio. Tahap ketiga adalah pengembangan (*development*) yaitu pembuatan video animasi yang telah dirancang sebelumnya, serta pemberian lembar validasi kepada validator ahli materi dan ahli media untuk diuji produk. Tahap keempat adalah implementasi (*implementation*) yaitu uji coba produk serta pemberian angket respon guru fikih dan peserta didik. Tahap kelima adalah evaluasi (*evaluation*) yaitu setelah melakukan uji validasi sehingga media pembelajaran video animasi materi haji dan umrah dapat digunakan.

2. Validitas media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Powtoon* materi haji dan umrah.

Dalam pengembangan media pembelajaran, peneliti melakukan validasi media pada para ahli untuk memperoleh kritik dan saran dari validator. Validasi oleh para ahli dilakukan dengan tujuan mengetahui kelayakan media video untuk digunakan di sekolah tersebut. Proses validasi media video dilakukan oleh tiga validator. Validator pertama yaitu ahli materi yang melakukan penilaian terhadap aspek materi yang ada dalam media. Kemudian validator kedua yaitu ahli media yang melakukan penilaian terhadap aspek media seperti kualitas visual, audio, dan

yang ketiga yaitu validator ahli bahasa yang melakukan penilaian terhadap aspek bahasa seperti menggunakan kata yang lugas, rumusan kalimat yang benar dan penggunaan istilah yang tepat.

Validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan video animasi berbasis aplikasi *Powtoon* sebelum di uji cobakan. Berdasarkan hasil validasi video pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon* pembelajaran fikih yang divalidasi oleh beberapa validator, sebagaimana yang terlihat pada tabel 4.5 menunjukkan perolehan skor hasil validasi ahli materi yakni 81,81% dengan kategori memenuhi kriteria sangat valid. Sedangkan pada tabel 4.6 menunjukkan perolehan skor hasil validasi ahli media yakni 97,5% dengan kategori memenuhi kriteria sangat valid dan pada tabel 4.7 menunjukkan perolehan skor hasil validasi ahli bahasa yakni 75% dengan kategori memenuhi kriteria valid.

3. Praktikalitas media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Powtoon* materi haji dan umrah.

Media pembelajaran video animasi ini dilakukan dengan jumlah peserta didik 22 di kelas VIII A Madrasah Tsanawiyah Suli, Kabupaten Luwu, provinsi Sulawesi Selatan. Sebelum produk ini digunakan oleh peserta didik, peneliti menyiapkan produk untuk digunakan didalam kelas serta membagikan lembar angket untuk menilai media video animasi tersebut. Media pembelajaran video animasi digunakan oleh peneliti menggunakan laptop, dan Lcd setelah itu peneliti menampilkan produk media pembelajaran video animasi dan peserta didik mengikuti instruksi dari peneliti. Setelah selesai menampilkan produk media video animasi, peserta didik diminta mengisi angket dengan jumlah 16 pernyataan.

Selanjutnya, Hasil penilaian dari angket guru dan peserta didik dilakukan analisis. Berdasarkan angket respon peserta didik, diperoleh hasil rata-rata 91.43% dengan kriteria “sangat baik”. Adapun respon guru fikih terhadap media pembelajaran video animasi, peneliti dapat menyimpulkan dengan memberikan lembar angket yang berisikan penilaian terhadap aspek materi, tampilan, dan kebermanfaatan media. Sedangkan hasil dari analisis angket respon guru terhadap media pembelajaran video animasi adalah 95,45% dengan kriteria “sangat baik”. Hal ini sependapat dengan Ningsih, tri wahyu dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi *Powtoon* Materi Pengurusan Jenazah pada Mata Pelajaran Fikih untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Kelas IX di MtsN 1 Nganjuk” mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi *Powtoon* dengan model pengembangan ADDIE. Hasil uji kelayakan menunjukkan kategori sangat valid dari ahli materi (81,81%) dan ahli media (97,5%), serta valid dari ahli bahasa (75%). Kepraktisan media dinilai sangat tinggi berdasarkan respon guru sebesar 95,45% dan peserta didik sebesar 91,43 %. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* sangat layak dan efektif dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman peserta didik pada materi fikih di tingkat Mts.⁸³

4. Efektivitas pengembangan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* pada materi haji dan umrah

⁸³ Ningsih, T. W. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Powtoon Materi Pengurusan Jenazah pada Mata Pelajaran Fiqih untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX di MtsN 1 Nganjuk* (Skripsi, IAIN Kediri).

Efektivitas menunjukkan bahwa video animasi *Powtoon* berhasil memenuhi kebutuhan mereka akan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami. Tampilan visual yang menarik dan penyajian materi yang jelas merupakan faktor utama yang berkontribusi meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan tahap efektivitas peneliti dapat menyimpulkan hasil penilaian pendidik dan peserta didik. Melalui wawancara dengan pendidik dan beberapa peserta didik, dengan itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi di kelas sebelum penggunaan media pembelajaran yaitu: kurang kondusif, dimana peserta didik kurang memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi, kebingungan, bercerita dengan temannya dan bahkan disayangkan ada yang tidak mau ikut proses pembelajaran setelah penerapan media pembelajaran video animasi pembelajaran maka: (1) peserta didik lebih memperhatikan selama proses pembelajaran dengan adanya media video pembelajaran, (2) peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, (3) peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran, (4) peserta didik tidak bosan selama proses pembelajaran, (5) peserta didik Antusias dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis animasi.

Hal ini sejalan dengan prinsip bahwa media visual-audio yang interaktif dapat meningkatkan minat belajar dan mempermudah pemahaman konsep abstrak. Guru juga menegaskan bahwa video tersebut menjadi alat bantu yang efektif dalam proses pengajaran. Guru merasa terbantu dalam menyampaikan materi yang secara tradisional seringkali dianggap sulit dijelaskan secara verbal. Secara keseluruhan, video animasi *powtoon* ini diterima dengan baik oleh guru dan peserta didik sebagai

inovasi yang relevan dan bermanfaat dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi haji dan umrah.

Tahap terakhir adalah evaluasi secara keseluruhan dari tahap yang telah dilakukan. Media pembelajaran yang telah di buat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Sehingga pengembangan media video animasi pembelajaran untuk peserta didik kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Suli dikatakan valid dan efektif. Media video animasi pembelajaran dapat di gunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran sesuai dengan manfaat media video pembelajaran menjadi efesien dalam waktu dan tenaga, proses pembelajaran mejadi lebih menarik dan media pembelajaran ini membantu peserta didik dalam memahami materi haji dan umrah dimana media ini dapat digunakan dimana saja.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Dalam pengembangan media pembelajaran fikih menggunakan video animasi berbasis aplikasi *Powtoon* materi haji dan umrah ini dikembangkan menggunakan model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan yaitu: (1) analisis (*analyze*), yang berisi informasi tentang kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran, (2) perencanaan (*design*), yang berisi tentang format, desain, dan media pembelajaran animasi, (3) pengembangan (*development*), yang berisi informasi tentang penilaian para ahli, hasil revisi yang sesuai dengan kritik dan saran dari validator sehingga memperoleh media pembelajaran berbasis animasi yang valid. (4) implementasi (*implementation*), yang berisi informasi tentang proses penayangan video animasi kepada guru dan peserta didik untuk menilai praktikalitas dari video animasi (5) evaluasi (*evaluation*) yang berisi informasi proses perbaikan video animasi dari saran para validator dan guru serta peserta didik.
2. Kelayakan media pembelajaran fikih dengan menggunakan video animasi berbasis aplikasi *Powtoon* materi haji dan umrah dinilai oleh beberapa ahli yaitu ahli materi yakni 81,81% dengan kategori sangat valid, ahli media yakni 97,5% dengan kategori sangat valid dan ahli bahasa yakni 75% dengan kategori valid.

3. Pengembangan media pembelajaran fikih dengan menggunakan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* materi haji dan umrah adalah menyatakan bahwa produk yang dikembangkan memiliki tingkat kepraktisan yang sangat baik dengan hasil presentase 95,45% dan 91,43 %.
4. Pengembangan video animasi berbasis Powtoon untuk materi haji dan umrah terbukti efektif karena meningkatkan motivasi belajar dan mempermudah pemahaman hal-hal yang tidak terlihat atau sulit dibayangkan peserta didik melalui tampilan visual yang menarik dan penyajian materi yang jelas. Media ini juga merupakan alat bantu yang efektif bagi guru dalam menyampaikan materi yang kompleks.

B. Saran

Saran yang dapat penulis kemukakan sehubungan dengan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti yang akan datang

Peneliti berikutnya diharapkan kembangkan media pembelajaran dengan materi fikih yang belum dikembangkan dengan video yang lebih menarik lagi.

2. Bagi guru

Bagi guru diharapkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung dan guru dapat mengembangkan media video animasi pada pembelajaran fikih dengan menggunakan aplikasi *Powtoon*.

3. Bagi peserta didik

Jika ingin mendapatkan hasil yang maksimal, sebagai peserta didik maka perhatikan apa yang disampaikan guru, jadikanlah setiap media pembelajaran diikuti dengan serius dalam pembelajaran untuk menghasilkan pembelajaran yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. (2023). Pembelajaran praktek manasik haji terhadap peningkatan pemahaman dan keterampilan fikih haji dan umroh. *Tihamah: Jurnal Studi Islam*, 1(1),
- Andi Kristanto. (2016). *Media pembelajaran*. Surabaya: Bintang.
- Anggita, Z. (2020). Penggunaan *Powtoon* sebagai solusi media pembelajaran di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Bahasa Sastra dan Pengajaran*, 7(2)
- Arif Aulia Rahman, dkk. (2022). *Media dan teknologi pembelajaran*. Sumatera Barat: PT Global Eksekutif Teknologi.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Revisi ed.). Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Cahyani, R. A. (2021). *Pengembangan media video animasi menggunakan Powtoon untuk meningkatkan kreativitas peserta didik SMA* (Skripsi, Universitas Negeri Semarang).
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan media pembelajaran video animasi En-Alter Sources berbasis aplikasi *Powtoon* materi sumber energi alternatif sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 1(4).
- Dewi, I. P., dkk. (2021). *Membuat media pembelajaran inovatif dengan aplikasi Articulate Storyline 3*. Padang: UNP Press.
- Fahreza, R., Putri, S. M., & Gulo, T. N. (2024). Dampak media video animasi terhadap motivasi belajar peserta didik sekolah dasar pada pembelajaran PAI. *Nuansa: Jurnal Studi Islam dan Kemasyarakatan*, 17(1).
- Fitri Nurmalasari, dkk. (2019). Pengembangan video animasi berbasis sains pada anak usia 5–6 tahun di TK Melati Prima Palembang. *Jurnal PG-PAUD FKIP Universitas Sriwijaya*, 6(2).
- Gogo, S., & Musonda, I. (2022). The use of the exploratory sequential approach in mixed method research: A case of contextual top leadership interventions in construction H&S. *International Journal of Environmental Research and Public Health*.
- Hadi, S. (2022). *Metodologi research*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hasriadi, & St. Marwiyah. (2023). Teknik pemeliharaan media pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Sinestesia*, 13(1).

- Hastuti, dkk. (2022). Pengembangan modul pembelajaran subtema organ gerak hewan berbasis keterampilan berfikir kritis di sekolah dasar. *Jurnal Refleksi*, 11(1).
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2020). *Buku guru dan buku peserta didik Guruan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII Mts*. Jakarta: Direktorat Guruan Islam.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2024). *Tuntunan manasik haji dan umrah* (Edisi Infografis 2025). Jakarta: Direktorat Jenderal Penyelenggaraan Haji dan Umrah.
- Khairunnisa. (2023, April 2). Analisis penggunaan media pembelajaran Wordwall berbasis TPACK pada pembelajaran IPA materi siklus air peserta didik kelas IV SDN. *Seminar Nasional LPPM UMMAT*.
- Lisnawati, R., Riawarda, & Al Hamdany, A. (2024). *Pengembangan media pembelajaran video animasi materi dahsyatnya persatuan dalam ibadah Haji dan Umrah kelas IX di SMPN 2 Bua Ponrang* (Tesis, Universitas Negeri Makassar).
- Ma'arif, Z. (2020). *Fikih Madrasah Tsanawiyah Kelas VIII* (Edisi revisi K13; Z. M. Adi Leksono, Ed.). Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah, Direktorat Jenderal Guruan Islam, Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Mirawati, A. (2023). *Metode bimbingan manasik haji dalam meningkatkan pemahaman calon jamaah haji di Kantor Kementerian Agama Kota Metro* (Skripsi, Universitas Islam Negeri Metro).
- Mustofa Abi Hamid, dkk. (2020). *Media pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Neira, A., Fuentes Riffo, K., et al. (2024). Development and validation of a self perception instrument for critical media literacy in Chilean pre-service teachers. *Frontiers in Education*.
- Ningsih, T. W. (2023). *Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi Powtoon materi pengurusan jenazah pada mata pelajaran fikih*. Skripsi, IAIN Kediri.
- Ningsih, T. W. (2023). *Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi Powtoon materi pengurusan jenazah pada mata pelajaran fikih untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IX di MtsN 1 Nganjuk* (Skripsi, IAIN Kediri).
- Noor, M. (2018). Haji dan umrah. *Jurnal Humaniora Teknologi*, 4(1).

- Ni Made Liana Candra Dewi, & I Gusti Agung Oka Negara. (2021). Meningkatkan semangat belajar peserta didik melalui video animasi IPA pada pokok bahasan sistem pencernaan kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1).
- Rahmida Putri, Abd. Mukti, & Rusydi Ananda. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis animasi *Powtoon* pada materi salat jamak dan qasar dalam PAI di SMPN 1 Panyabungan Barat. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 1124.
- Rangkuti, Y. M., dkk. (2022). Pengembangan media video pembelajaran berbasis *Powtoon* pada materi fungsi komposisi. *Jurnal Guruan Matematika*, 15(1).
- Raraswari, N. A. (2023). *Pengembangan media video pembelajaran interaktif berbasis Powtoon pada mata pelajaran PAI* (Skripsi, IAIN Kediri).
- Republik Indonesia. (2021). *Standar Nasional Guruan* (UU RI No. 57 Th. 2021).
- Rudy Sumiharsono, & Hisbiyatul Hasanah. (2017). *Media pembelajaran*. Jawa Timur: CV Pustaka Abadi.
- Saenab, S. P., et al. (2024, November 13). *Powtoon sebagai media pembelajaran yang efektif*. [Media Presentasi].
- Syamsu, S. (2015). Strategi pembelajaran PAI. *Inferensi: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 9(2).
- Safitri, E., & Titin. (2021). *Studi literatur: Pengembangan media pembelajaran dengan video animasi Powtoon* (Tesis, Universitas Negeri Jakarta).
- Safitri, N. H. (2022). *Pengembangan media pembelajaran Powtoon berbentuk video animasi pada mata pelajaran Fikih kelas VII di Mts Maulana Ishaq* (Tesis, IAIN Ponorogo).
- Salsabila, S. M., Dewi, R., & Sakdiah, H. (2023). *Pengembangan video Powtoon materi gerak lurus kelas VIII di SMP Negeri 1 Gamping* (Tesis, Universitas Negeri Yogyakarta).
- Sari, dkk. (2019). *Modul media pembelajaran*. Bandung: Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati.
- Shihab, M. Q. (2020). *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, kesan dan keserasian Al-Qur'an* (Jilid 2). Jakarta: Lentera Hati.
- Singarimbun, M., & Efendi, S. (1995). *Metode penelitian survey*. Jakarta: LP3S.
- Sukanta, W. (2017). Pengaruh media pembelajaran film kartun terhadap hasil belajar IPS terpadu geografis pada materi lingkungan dan pelestariannya di

- kelas VIII SMP Negeri 1 Belitang III Kabupaten OKU Timur tahun pelajaran 2016/2017. *Jurnal Swarnabhumi*, 2(1).
- Tarlim. (2023). Analisis efektivitas media pembelajaran *Powtoon* dalam meningkatkan hasil belajar PAI peserta didik SMP. *Jurnal TARLIM: Guruan Agama Islam*, 5(1).
- Tazkiyah, U., Muhajarah, K., & Anasom. (2025). Manajemen haji dalam kitab Pegon Manasik al-Hajj wa al-'Umrah wa Ziyārah al-Madīnah al-Munawwarah. *Jurnal Manajemen Guruan dan Ilmu Sosial*, 6(2).
- Tika Yuliani, & Armaini. (2019). Media video animasi dalam guruan seks anak dengan hambatan kecerdasan ringan. *Jurnal Penelitian Guruan Kebutuhan Khusus*, 7(1).
- Wahyuni, S. (2020). *Metodologi penelitian guruan: Teori dan praktik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wawan Akbar, dkk. (2022). Penerapan media digital *Powtoon* dalam pembelajaran PPKn sebagai metode pembelajaran peserta didik. *Jurnal Mahesa Research Center*, 1(1).
- Wulandari, R., & Prasetyo, Z. K. (2022). Pengembangan media interaktif untuk pembelajaran IPA SMP. *Jurnal Inovasi Guruan IPA*, 8(2), 215–226.
- Wulandari, S., Azizi, S. D. N., & Hidayat, R. T. (2023). Paradigma ibadah haji dan umroh ditinjau berdasarkan perspektif hukum Islam dan hukum positif di Indonesia. *Komparatif: Jurnal Perbandingan Hukum dan Pemikiran Islam*, 3(2).
- Yulia, D., & Ervinalisa, N. (2017). Pengaruh media pembelajaran *Powtoon* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik IIS kelas X di SMA Negeri 17 Batam tahun pelajaran 2017/2018. *Jurnal Program Studi Guruan Sejarah*.
- Yusuf, M. (2023). *Inovasi Guruan Abad-21: Perspektif, Tantangan, dan Praktik Terkini*. Palopo: IAIN Palopo Press.
- Yuni Arsih Indah Lestari, & Tiara Anggia Dewi. (2020). Pengembangan media pembelajaran *Powtoon* terintegrasi nilai-nilai keislaman kelas X MAN 1 Metro. *PROMOSI (Jurnal Guruan Ekonomi)*, 8(2).
- Yunus, M. (2021). *Teknik penyusunan instrumen penelitian guruan*. Bandung: Alfabeta.
- Zahara, N., & Ramadhan, R. (2024). Efektivitas penggunaan video animasi berbasis *Powtoon* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Teknologi Guruan*, 12(1).

Zulfa, M. N. (2023). *Desain dan implementasi media pembelajaran berbasis video animasi untuk materi fikih di madrasah tsanawiyah* (Skripsi, UIN Sunan Kalijaga).

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1: Surat Izin Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN LUWU DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Alamat : Jln. Jend. Sudirman, Kelurahan Senga, Kecamatan Belopa, Kab. Luwu Telpn : (0471) 3314115

Nomor : 0218/PENELITIAN/03.01/DPMTSP/V/2025
Lamp : -
Sifat : Biasa
Perihal : Izin Penelitian

Kepada
Yth. Madrasah Tsanawiyah Suli Kab. Luwu
di -
Tempat

Berdasarkan Surat Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Palopo :
B-379/In.19/Ps/PP.00.9/05/2025 tanggal 23 Mei 2025 tentang permohonan Izin Penelitian.
Dengan ini disampaikan kepada saudara (i) bahwa yang tersebut di bawah ini :

Nama	: Islamia Nanda
Tempat/Tgl Lahir	: Botta / 09 September 2001
Nim	: 2305010037
Jurusan	: Pendidikan Agama Islam
Alamat	: Dsn Botta Desa Botta Kecamatan Suli

Bermaksud akan mengadakan penelitian di daerah/instansi Saudara (i) dalam rangka penyusunan "Tesis" dengan judul :

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS APLIKASI POWTOON PADA MATERI HAJI DAN UMRAH DI KELAS VIII MADRASAH TSANAWIYAH SULI KABUPATEN LUWU

Yang akan dilaksanakan di MADRASAH TSANAWIYAH SULI KAB. LUWU, pada tanggal 27 Mei 2025 s/d 27 Juni 2025

Sehubungan hal tersebut di atas pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan sbb :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan harus melaporkan kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan.
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
5. Surat Izin akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.



Diterbitkan di Kabupaten Luwu
Pada tanggal : 27 Mei 2025
Kepala Dinas



Drs. MUHAMMAD RUDI, M.Si
Pangkat : Pembina Utama Muda IV/c
NIP : 19740411 199302 1 002

Tembusan :

1. Bupati Luwu (sebagai Laporan) di Belopa;
2. Kepala Kesbangpol dan Linmas Kab. Luwu di Belopa;
3. Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Palopo ;
4. Mahasiswa (i) Islamia Nanda;
5. Arsip.

Lampiran 2: Permohonan Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO
PASCASARJANA**

Kampus 1, Jl. Agatis Kel. Balandai Kec. Bara Kota Palopo Sulawesi Selatan Pos 91914

UIN Palopo

Email: pascasarjana@iainpalopo.ac.id Web: pascasarjana.iainpalopo.ac.id

Nomor : **B-379/In.19/Ps/PP.00.9/05/2025** Palopo, 23 Mei 2025
Lamp. : 1 (Satu) Exp. Proposal
Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada Yth.

Kepala Kantor DPMPSTSP Kabupaten Luwu

di-

Tempat

Assalamu 'Alaikum Wr. Wb.

Disampaikan dengan hormat bahwa mahasiswa, sebagai berikut:

Nama : Islamia Nanda
Tempat/Tanggal Lahir : Botta, 09 September 2001
NIM : 2305010037
Semester : IV (Empat)
Tahun Akademik : 2024/2025
Alamat : Jln. Pendidikan, Desa Botta, Kec. Suli, Kab. Luwu
HP : 085 825 588 089
Lokasi Penelitian : Mts Suli
Alamat Lokasi Penelitian : Jln. Pendidikan No.11, Lempopacci, Kec. Suli, Kab. Luwu

akan melaksanakan penelitian ilmiah dalam rangka penulisan Tesis Program Magister (S-2) dengan judul penelitian: **"Pengembangan Video Animasi Berbasis Aplikasi Powtoon pada Materi Haji dan Umrah di Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Suli Kabupaten Luwu."**

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, dimohon kiranya dapat diizinkan melakukan penelitian guna kelancaran pengumpulan data penelitian tersebut.

Demikian disampaikan untuk diketahui, atas perhatian dan kerjasamanya dihaturkan terima kasih.

Wa'alaikum Salam Wr. Wb.

Direktur

Prof. Dr. Muhaemin, M.A.
NIP. 19790203 200501 1 006

Lampiran 3: Surat Keterangan telah melakukan penelitian dari sekolah



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN LUWU
MADRASAH TSANAWIYAH SULI
Jl. Pendidikan No. 10 Kel. Suli Kec. Suli Kab. Luwu 91996
Email : mtssuli10@gmail.com, Facebook : Mtssuli Kab luwu

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : B-099/MTs.21.09.0010/PP.00.5/06/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Rapidah, SE

Jabatan : Kepala Madrasah

Memberikan keterangan kepada :

Nama : Islamia Nanda

NIM : 2305010037

Jenis Kelamin : Perempuan

Fakultas : Tarbiyah

Program studi : Pendidikan Agama Islam

Bahwa nama tersebut di atas benar-benar telah melakukan penelitian di Madrasah Tsanawiyah Suli pada tanggal 27 Mei 2025 sampai dengan 27 Juni 2025 dengan judul **"Pengembangan Video Animasi Berbasis Aplikasi Powtoon Pada Materi Haji Dan Umrah Di Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Suli Kabupaten Luwu"**.

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Lampiran 4: Dokumentasi Implementasi Video Animasi





Ket: Wawancara Guru Fikih

Lampiran 5: Lembar Wawancara Guru

Lembar Wawancara

Analisis Kebutuhan dan Kurikulum

Hari/Tanggal : Kamis, 05 September 2024

Tempat Wawancara : Madrasah Tsanawiyah Suli

Nama : Juhaidah S.Pd.I

Jabatan : Guru Fikih

No	Pertanyaan	Hasil Wawancara
1	Kurikulum apa yang diterapkan di sekolah ini?	Di sekolah ini masih menggunakan kurikulum 2013
2	Apa tantangan ibu selama mengajar di kelas khususnya di kelas VIII?	Biasanya kalau saya mengajar itu kadang ada peserta didik yang bermain, mengantuk dan bahkan sampai ada yang tidak ikut dalam proses pembelajaran .
3	Metode apa yang biasa ibu gunakan pada saat mengajar di dalam kelas?	Metode yang biasa saya gunakan pada saat di kelas yaitu metode ceramah, diskusi dan cerita.
4	Apakah sebelumnya ibu pernah menggunakan media pembelajaran video animasi?	Selama saya mengajar di sekolah ini saya belum pernah menggunakan media pembelajaran video animasi di dalam kelas.
5	Apakah peserta didik akan tertarik jika dalam proses pembelajaran menggunakan video animasi?	Menurut saya jika menggunakan media pembelajaran video animasi peserta didik akan lebih tertarik mengikuti pembelajaran di kelas.

Lampiran 5: Lembar Wawancara Guru untuk Mengukur Efektivitas

Lembar Wawancara

Analisis Kebutuhan dan Kurikulum

Hari/Tanggal : Rabu, 18 Juni 2025

Tempat Wawancara : Madrasah Tsanawiyah Suli

Nama : Juhaidah S.Pd.I

No	Pertanyaan	Hasil Wawancara
1	Sebelum menggunakan video Powtoon, bagaimana tingkat motivasi belajar peserta didik terhadap materi ini?	Sebelumnya, motivasi peserta didik pada materi haji dan umrah cenderung bervariasi. Sebagian antusias, tapi banyak juga yang terlihat kurang bersemangat, terutama materinya dianggap rumit.
2	Setelah Anda menggunakan video Powtoon dalam pembelajaran. Apakah Ibu melihat adanya perubahan motivasi atau antusiasme peserta didik terhadap materi haji dan umrah?	Jelas sekali ada perubahannya. Mereka jadi lebih aktif bertanya tentang detail-detail kecil yang tidak ada di buku.
3	Dari pengamatan Ibu, bagaimana pandangan peserta didik terhadap video animasi ini sebagai media pembelajaran?	Menurut pengamatan saya, mereka sangat menyukai media ini. Mereka bilang video ini 'tidak membosankan. Mereka merasa lebih mudah belajar dengan video daripada hanya membaca buku.
4	Menurut Ibu, apakah video ini membantu peserta didik memahami konsep-konsep kompleks dalam haji dan umrah?	Pasti. Contohnya saat menjelaskan tata cara tawaf dan sa'i. Dulu, banyak yang bingung putarannya ke mana atau berapa kali. Dengan animasi, mereka melihat langsung pergerakan karakternya, jadi langsung mengerti

Lampiran 5: Lembar Wawancara Peserta Didik untuk Mengukur Efektivitas

Lembar Wawancara

Analisis Kebutuhan dan Kurikulum

Hari/Tanggal : Rabu, 18 Juni 2025

Tempat Wawancara : Madrasah Tsanawiyah Suli

Nama : sinta

Jabatan : Peserta didik

Lampiran 6 : Lembar Validasi Ahli Materi

No	Pertanyaan	Hasil Wawancara
1	Sebelum menggunakan video Powtoon ini, bagaimana perasaan Anda terhadap materi haji dan umrah?	Sebelumnya, saya jujur merasa materi haji dan umrah ini agak membosankan dan susah untuk di pahami.
2	Apakah video ini membuatmu lebih tertarik dan semangat belajar materi haji dan umrah?	Menurut saya media pembelajaran ini sangat menarik, saya jadi lebih semangat. karena tampilanya ada animasi yang sangat menarik dan bergerak sehingga saya tidak bosan untuk mengikuti pembelajaran di kelas.
3	Apakah informasi tentang haji dan umrah di video ini mudah kamu pahami?	Menurut saya kak dengan adanya media pembelajaran seperti ini saya dapat lebih mudah memahami pembelajaran karena saya dapat melihat langsung tata cara pelaksanaan haji dan umrah melalui video animasi yang kaka buat
4	Apakah video ini membantumu membayangkan atau memahami langkah-langkah (tata cara) haji dan umrah dengan lebih jelas?	"Banget! Pas lihat animasi orang tawaf, jadi tahu arahnya ke mana, terus ngapain aja. Kalau cuma dijelaskan guru, saya suka lupa itu putaran ke berapa atau harusnya ke arah mana."

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI PENGEMBANGAN *VIDEO* ANIMASI BERBASIS APLIKASI *POWTOON* PADA MATERI HAJI

**DAN UMRAH KELAS VIII MADRASAH TSANAWIYAH SULI
KABUPATEN LUWU**

Mata Pelajaran : FIKIH

Kelas/Semester : VIII/II

Materi : Haji dan Umrah

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap *video* animasi pembelajaran Fikih sesuai dengan kriteria yang termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda ✓ pada kolom yang tersedia dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
Stv (1) = Sangat Tidak Valid
Tv (2) = Tidak Valid
V (3) = Valid
Sv (4) = Sangat Valid
3. Apabila bapak/ibu menilai kurang baik atau terdapat hal yang perlu diperbaiki, mohon untuk memberi tanda agar dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/ Ibu dimohon untuk memberi saran pada halaman yang tersedia.
5. Bapak/ Ibu dimohon memberi tanda ✓ terhadap hasil akhir penilaian penelitian pada pengembangan *video* pembelajaran Fikih.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

B. TABEL PENILAIAN

No	Indikator	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian urutan materi yang disajikan pada media animasi			✓	
2.	Kesesuaian video pembelajaran dengan penjelasan isi materi			✓	
3.	Kesesuaian dengan kurikulum 2013			✓	
4.	Pembagian materi jelas			✓	
5.	Materi yang disampaikan sesuai dengan kompetensi dasar				✓
6.	Materi yang di paparkan sesuai dengan indikator			✓	
7.	Bahasa yang digunakan pada video animasi sudah baik			✓	

8.	Video animasi yang digunakan cocok dengan materi yang di ajarkan			✓	
9.	Materi dan gambar dapat dipahami dengan jelas			✓	
10.	Penyajian materi bersifat interaktif dan partisipatif				✓
11.	Petunjuk penggunaan video animasi yang jelas dan mudah dipahami peserta didik				✓

C. Kritik dan Saran

.....
Dikanditke dg materi dan peserta didik.

D. Kesimpulan Penilaian

Berilah tanda centang (✓) sesuai dengan kesimpulan penilaian:

- ☐ Belum dapat digunakan
☐ Dapat digunakan dengan revisi besar
☐ Dapat digunakan dengan revisi kecil
☒ Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo ,21-4-.....2025

Validator



DR. FAUZH Z. M. A.

NIP. 19771229 200003 2 007

mpiran 7: Lembar Validasi Ahli Media

**LEMBAR VALIDASI AHLI MADIA PENGEMBANGAN *VIDEO*
ANIMASI BERBASIS APLIKASI *POWTOON* PADA MATERI HAJI
DAN UMRAH KELAS VIII MADRASAH TSANAWIYAH SULI
KABUPATEN LUWU**

Mata Pelajaran : FIKIH

Kelas/Semester : VIII/II

Materi : Haji dan Umrah

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap *video* animasi pembelajaran Fikih sesuai dengan kriteria yang termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda ✓ pada kolom yang tersedia dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
 Stv (1) = Sangat Tidak Valid
 Tv (2) = Tidak Valid
 V (3) = Valid
 Sv (4) = Sangat Valid
3. Apabila bapak/ibu menilai kurang baik atau terdapat hal yang perlu diperbaiki, mohon untuk memberi tanda agar dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/ Ibu dimohon untuk memberi saran pada halaman yang tersedia.
5. Bapak/ Ibu dimohon memberi tanda ✓ terhadap hasil akhir penilaian penelitian pada pengembangan *video* pembelajaran Fikih.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

B. TABEL PENILAIAN

No.	Indikator	nilai			
		1	2	3	4
1.	Menampilkan video animasi yang mudah dipahami peserta didik				✓
2.	Desain penyusunan materi dan gambar menarik pada media				✓
3.	Video animasi yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran				✓
4.	Tampilan video animasi yang menarik dan penuh warna				✓

5.	Penyusunan ukuran huruf dan teks pada video animasi tersusun dengan menarik dan dapat dibaca			✓	
6.	Penyajian materi yang sederhana dan tidak berlebihan				✓
7.	Kejelasan audio dalam penyampaian materi serta durasi waktu sesuai				✓
8.	Sesuai dengan karakter dan prinsip media				✓
9.	Menggunakan jenis font yang jelas pada video animasi				✓
10.	Gambar mempejelas media				✓

C. Kritik dan Saran

- Perbaiki Desain Awal, Pembuka Serta Animasi yang digunakan
- Sesuaikan Warna Teks Dengan Video
- Jangan terlalu cepet memberikan umpan balik

D. Kesimpulan Penilaian

Berilah tanda centang (✓) sesuai dengan kesimpulan penilaian:

- ☐ Belum dapat digunakan
- ☐ Dapat digunakan dengan revisi besar
- ☒ Dapat digunakan dengan revisi kecil
- ☐ Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 30 Mei 2025

Validator


 Dr. Dad Itham Mustaring S.H., M.Pd.I.
 NIP. 190510032018011001

Lampiran 8 : Lembar Validasi Ahli Bahasa

**LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA PENGEMBANGAN *VIDEO*
ANIMASI BERBASIS APLIKASI *POWTOON* PADA MATERI HAJI
DAN UMRAH KELAS VIII MADRASAH TSANAWIYAH SULI
KABUPATEN LUWU**

Mata Pelajaran : FIKIH

Kelas/Semester : VIII/II

Materi : Haji dan Umrah

G. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap *video* animasi pembelajaran Fikih sesuai dengan kriteria yang termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda ✓ pada kolom yang tersedia dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
Stv (1) = Sangat Tidak Valid
Tv (2) = Tidak Valid
V (3) = Valid
Sv (4) = Sangat Valid
3. Apabila bapak/ibu menilai kurang baik atau terdapat hal yang perlu diperbaiki, mohon untuk memberi tanda agar dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/ Ibu dimohon untuk memberi saran pada halaman yang tersedia.
5. Bapak/ Ibu dimohon memberi tanda ✓ terhadap hasil akhir penilaian penelitian pada pengembangan *video* pembelajaran Fikih.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

H. TABEL PENILAIAN

No	Indikator	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Menggunakan Bahasa yang baik dan benar			✓	
2.	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah di pahami			✓	
3.	Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan			✓	
4.	Struktur kalimat yang sederhana			✓	
5.	Menggunakan istilah yang tepat yang mudah dipahami peserta didik			✓	
6.	Penulisan serta ejaan dan tanda baca sesuai dengan podoman umum ejaan bajasa indonesia			✓	

7.	Rumusan kalimat video animasi menggunakan Bahasa yang sederhana, mudah dimengerti			✓	
8.	Kejelasan kalimat pada judul dan nama-nama materi			✓	

C Kritik dan Saran

- Perbaiki penulisan kalimat yang benar
 Sehingga tidak menghasilkan penafsiran baru

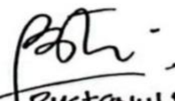
D. Kesimpulan Penilaian

Berilah tanda centang (✓) sesuai dengan kesimpulan penilaian:

- ☐ Belum dapat digunakan
☐ Dapat digunakan dengan revisi besar
☒ Dapat digunakan dengan revisi kecil
☐ Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 08.05.2025

Validator


 Dr. Bustanul Imam RN, MA
 NIP. 196911062005011007

Lampiran 9 : Lembar Penilaian Guru

**LEMBAR VALIDASI PRAKTIKALITAS PENGEMBANGAN *VIDEO*
ANIMASI BERBASIS APLIKASI *POWTOON* PADA MATERI HAJI
DAN UMRAH KELAS VIII MADRASAH TSANAWIYAH SULI
KABUPATEN LUWU**

Nama validator : Juhaida S.Pd.I

Nama sekolah : Madrasah Tsanawiyah Suli

A. Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* pada mata materi haji dan umrah kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Suli kabupaten luwu ”. Penelitian ini menggunakan video animasi, untuk itu, peneliti meminta kesediaan bapak/ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk dibawa ini:

1. Dimohon agar bapak/ibu memberi penilaian terhadap video animasi yang telah dibuat sebagaimana lampiran.
2. Pada tabel penilaian, dimohon bapak/ibu memberikan tanda ✓ sesuai dengan penilaian bapak/ibu berdasarkan pada keterangan skala penilaian.
Sv (4) = Sangat Valid
V (3) = Valid
Tv (2) = Tidak Valid
Stv (1) = Sangat tidak Valid
3. Untuk penilaian akhir, dimohon bapak/ibu memberi tanda ✓ pada kolom yang tersedia.
4. Untuk saran revisi, bapak/ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan bapak/ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan bapa/ibu, peneliti ucapkan terimakasih.

B. Pernyataan:

No.	Indikator	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Media pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik				✓
2.	Warna antara <i>background</i> , tulisan, gambar, dan animasi yang sesuai				✓
3.	Jenis <i>font</i> dan ukuran yang digunakan				✓

4.	Kejelasan suara				✓
5.	Gambar dan animasi yang digunakan			✓	
6.	Kemudahan guru dalam menyampaikan materi				✓
7.	Penyajian materi				✓
8.	Media dapat menarik minat belajar peserta didik				✓
9.	Kebakuan Bahasa/kata yang digunakan				✓
10.	Keefektifan kalimat yang digunakan			✓	
11.	Ejaan yang digunakan				✓

C. Penilaian Umum

Berikan tanda centang (✓) sesuai dengan kesimpulan penilaian

- ☐ Belum dapat digunakan
☐ Dapat digunakan dengan revisi besar
☐ Dapat digunakan dengan revisi kecil
☒ Dapat digunakan tanpa revisi

D. Kritik dan Saran

.....

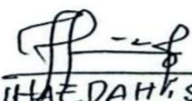
.....

.....

.....

Palopo, 20 JUNI2025

Validator


GUTHA EDHIS. Pd. 1
 NIP. 197010012022212011

Lampiran 10 : Lembar Angket Penilaian Peserta Didik

LEMBAR ANGKET PRAKTIKALITAS VIDEO ANIMASI BERBASIS APLIKASI POWTOON PADA MATERI HAJI DAN UMRAH DI KELAS VIII MADRASAH TSANAWIYAH SULI KABUPATEN LUWU

IDENTITAS

Nama Peserta Didik : MARSYAH ISMAIL

Kelas/Semester : VIII A

Petunjuk Pengisian:

Berikut ini diberikan sejumlah pertanyaan sehubungan dengan uji praktikalitas media pembelajaran video berbasis aplikasi powtoon pada kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Suli Kabupaten Luwu. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda. Terdapat beberapa alternative pada pilihan jawaban, yaitu:

1	TS	Tidak Setuju
2	KS	Kurang Setuju
3	S	Setuju
4	SS	Sangat Setuju

Tabel Penilaian

NO	Indikator Penilaian	Pernyataan	Respon			
			TS	KS	S	SS
1	Efektif	1. Media yang disajikan dalam video animasi sesuai dengan tema dan kompetensi dasar.				✓
		2. Terdapat tujuan pembelajaran yang akan dicapai.				✓
		3. Materi yang disajikan cukup mudah dipahami oleh peserta didik				✓
		4. Kesesuaian dengan materi yang disajikan.			✓	

		5. Materi yang terdapat pada video animasi dapat menuntun peserta didik untuk memahami materi haji dan umroh.				✓
2	Kreatif	1. Media video animasi menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik.			✓	
		2. video animasi membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.				✓
		3. Video animasi dilengkapi dengan gambar yang mudah di contoh oleh peserta didik.			✓	
		4. Dengan adanya video animasi ini akan lebih membantu memahami materi dalam bentuk video pembelajaran.				✓
		5. Peserta didik dapat belajar dengan mandiri dengan adanya media ini.			✓	
3	Efesien	1. video animasi membuat pembelajaran menjadi semakin menyenangkan.				✓
		2. Waktu yang dibutuhkan pendidik dalam menyampaikan materi lebih singkat.			✓	
		3. Penyajian materi dalam video animasi dapat membantu peserta didik dalam memahami materi.				✓
4	Menarik	1. Tampilan media pembelajaran menarik.				✓
		2. Background pada video animasi menarik.				✓
		3. Gambar yang disajikan dalam contoh sudah sesuai dengan materi.				✓

**LEMBAR ANGKET PRAKTIKALITAS VIDEO ANIMASI BERBASIS
APLIKASI POWTOON PADA MATERI HAJI DAN UMRAH DI KELAS
VIII MADRASAH TSANAWIYAH SULI KABUPATEN LUWU**

IDENTITAS

Nama Peserta Didik : Oevi Yanti

Kelas/Semester : VIII A

Petunjuk Pengisian:

Berikut ini diberikan sejumlah pertanyaan sehubungan dengan uji praktikalitas media pembelajaran video berbasis aplikasi powtoon pada kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Suli Kabupaten Luwu. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda. Terdapat beberapa alternative pada pilihan jawaban, yaitu:

1	TS	Tidak Setuju
2	KS	Kurang Setuju
3	S	Setuju
4	SS	Sangat Setuju

Tabel Penilaian

NO	Indikator Penilaian	Pernyataan	Respon			
			TS	KS	S	SS
1	Efektif	1. Media yang disajikan dalam video animasi sesuai dengan tema dan kompetensi dasar.			✓	
		2. Terdapat tujuan pembelajaran yang akan dicapai.				✓
		3. Materi yang disajikan cukup mudah dipahami oleh peserta didik			✓	
		4. Kesesuaian dengan materi yang disajikan.				✓

		5. Materi yang terdapat pada video animasi dapat menuntun peserta didik untuk memahami materi haji dan umroh.			✓	
2	Kreatif	1. Media video animasi menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik.				✓
		2. video animasi membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.			✓	
		3. Video animasi dilengkapi dengan gambar yang mudah di contoh oleh peserta didik.			✓	
		4. Dengan adanya video animasi ini akan lebih membantu memahami materi dalam bentuk video pembelajaran.				✓
		5. Peserta didik dapat belajar dengan mandiri dengan adanya media ini.			✓	
3	Efesien	1. video animasi membuat pembelajaran menjadi semakin menyenangkan.				✓
		2. Waktu yang dibutuhkan pendidik dalam menyampaikan materi lebih singkat.				✓
		3. Penyajian materi dalam video animasi dapat membantu peserta didik dalam memahami materi.				✓
4	Menarik	1. Tampilan media pembelajaran menarik.				✓
		2. Background pada video animasi menarik.			✓	
		3. Gambar yang disajikan dalam contoh sudah sesuai dengan materi.				✓

Lampiran 11: Tampilan hasil video animasi pembelajaran



Allah Subhanahu wa Ta'ala berfirman:

فِيهِ آيَاتٌ بَيِّنَاتٌ مَّقَامُ إِبْرَاهِيمَ ۖ وَمَنْ دَخَلَهُ كَانَ آمِنًا ۚ وَلِلَّهِ عَلَى النَّاسِ حُجُّ الْبَيْتِ مَنِ اسْتَطَاعَ إِلَيْهِ سَبِيلًا ۚ وَمَنْ كَفَرَ فَإِنَّ اللَّهَ غَنِيٌّ عَنِ الْعَالَمِينَ

Fihī āyātum bayyinātum maqāmu ibrahīm(a), wa man dakhalahū kāna āminā(n), wa lillāhi 'alan-nāsi hijjul-baiti manistatā'a ilaihi sabīlā(n), wa man kafara fa innallāha ganiyyun 'anil-'ālamīn(a).

Di dalamnya terdapat tanda-tanda yang jelas, (di antaranya) Maqam Ibrahim.108) Siapa yang memasukinya (Baitullah), maka amanlah dia. (Di antara) kewajiban manusia terhadap Allah adalah melaksanakan ibadah haji ke Baitullah, (yaitu bagi) orang yang mampu109) mengadakan perjalanan ke sana. Siapa yang (kewajiban haji), maka sesungguhnya Allah Maha Kaya (tidak memerlukan sesuatu) dari seluruh alam.

CREATED USING POWTOON

Tata Cara Pelaksanaan Haji dan Umrah

CREATED USING POWTOON

WAJIB HAJI

CREATED USING POWTOON

Perbedaan Haji Dan Umrah

CREATED USING POWTOON

Hikmah Haji dan Umrah

- 01 KETAATAN KEPADA ALLAH SWT
- 02 PENGAMPUNAN DOSA
- 03 PEMBERSIHAN JIWA
- 04 KESADARAN AKAN AKHIR HAYAT

CREATED USING POWTOON

"Haji dan Umrah mengingatkan kita bahwa tujuan hidup yang sejati adalah kembali kepada Allah dengan hati yang bersih dan jiwa yang suci."

CREATED USING POWTOON



Indonesian Journal of Research and Educational Review (IJRER)
ETDC: Education and Talent Development Center of Indonesia

Website: <https://etdci.org/journal/ijrer/index>
Mobile Phone: +62 852 253 407 367 (WhatsApp Only)

August 02th, 2025

Letter of Acceptance

Ref. No: 3727/IJRER/2025

Dear Authors

Islamia Nanda, Andi Riawarda, Syamsu Sunusi
Universitas Islam Negeri Palopo, Indonesia
islamia.anandaa09@gmail.com

Congratulation

We would like to inform you that your paper titled:

“Development of Powtoon Application-Based Animated Videos on Hajj and Umrah Material in Class VIII of Middle School”

has been accepted for publication in the **Indonesian Journal of Research and Educational Review (IJRER)** and will be appearing in **Volume 4, Issue 4 (September) 2025**, issue of the journal based on the recommendation of the Editorial Board without any major corrections in the content submitted by the author. This letter is the official confirmation of your application for your research paper.

This journal is published by the Education and Talent Development Center of Indonesia (ETDC), Makassar, Indonesia.

Kindly acknowledge the paper's acceptance. Thanks, and I look forward to receiving payment from your side at the earliest, as stated in the invoice in this attachment. If you have any questions, do not hesitate to contact us.

Kind Regards,

Muhammad Hasbi, S.Pd., M.Pd.

Editor In Chief

Indonesian Journal of Research and Educational Review (IJRER)

<https://etdci.org/journal/ijrer/>



Education and Talent Development Center of Indonesia
Website: ETDC-Indonesia.Com | ETDC.INDONESIA

RIWAYAT HIDUP



Islamia Nanda, lahir di Luwu pada tanggal 09 September 2001, Penulis merupakan anak ketujuh dari sembilan bersaudara dari pasangan seorang ayah Arham dan ibu Hasdiana. Saat ini, penulis bertempat tinggal di Desa Botta, Kec. Suli, Kab. Luwu. Pendidikan dasar penulis diselesaikan di MI Botta (2013), Madrasah Tsanawiyah Suli (2016), dan Man Luwu (2019) dan mengikuti S1 jurusan Guruan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo Tahun (2023). Penulis sekarang mengabdikan diri di Ma'had Al Jami'ah UIN Palopo.