

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI POWTOON DAN BLOOKET PADA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MTsN 6 AGAM

Rosa Blu Barasa¹, Puti Andam Dewi²

^{1,2}UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

rosabarasa2003@gmail.com¹, putiandamdewi@uinbukittinggi.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dipakai biasanya hanya terbatas pada media power point yang konvensional dan padat materi, sementara sekolah sudah menyediakan fasilitas berupa *interactive whiteboard* (papan tulis interaktif) yang memungkinkan penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik merasa jemu dan tidak bersemangat dalam belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual pada mata pelajaran Akidah Akhlak di Kelas VIII di MTsN 6 Agam, untuk melihat kelayakan dari media berdasarkan uji validitas produk oleh para ahli, dan untuk melihat praktikalitas produk berdasarkan angket praktikalitas. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu : *Analyze, Design, Develop, Implementation, and Evaluation*. Penelitian ini diuji melalui 2 tahap yaitu: Uji Validitas yang dilakukan oleh para ahli dalam bidangnya seperti konten, konstruk, dan bahasa. Kedua Uji Praktikalitas dilakukan oleh peserta didik kelas VIII dan guru mata pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 6 Agam. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan *powtoon* dan *blooket* pada pembelajaran akidah akhlak ini layak digunakan. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji validitas produk yang mendapatkan hasil 85% diterjemahkan dengan kriteria “sangat valid”, hasil uji praktikalitas dari tanggapan guru menunjukkan angka 94% dinyatakan “sangat praktis”, dan hasil uji praktikalitas dari tanggapan peserta didik menunjukkan angka 88% dinyatakan “sangat praktis”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *powtoon* dan *blooket* pada pembelajaran akidah akhlak di MTsN 6 Agam sudah valid dan praktis.

Kata Kunci: Powtoon, Blooket.

ABSTRACT

This research is motivated by the minimal use of instructional media. The instructional media typically used is usually limited to conventional, content-heavy PowerPoint

presentations, despite the school having provided facilities such as an interactive whiteboard that allows for the use of more varied instructional media. Consequently, students feel bored and unmotivated during the learning process. The objectives of this research are to develop audio-visual instructional media for the Aqidah Akhlak subject in Class VIII at MTsN 6 Agam, to assess the feasibility of the media based on product validity testing by experts, and to evaluate the practicality of the product based on practicality questionnaires. The research method used in this study is the Research and Development (R&D) method utilizing the ADDIE development model, which consists of 5 stages: Analyze, Design, Develop, Implementation, and Evaluation. This research was tested through 2 stages: Validity Testing conducted by experts in their fields such as content, construct, and language. Second, Practicality Testing was carried out by Class VIII students and the Aqidah Akhlak subject teacher at MTsN 6 Agam. Based on the results of data analysis and discussion, the findings of this research indicate that the instructional media using Powtoon and Blooket for Aqidah Akhlak learning is feasible to use. This is proven by the product validity test results, which yielded a score of 85%, translated as the "very valid" criterion. The practicality test results from the teacher's response showed a figure of 94%, declared "very practical," and the practicality test results from the students' responses showed a figure of 88%, declared "very practical." Thus, it can be concluded that the instructional media using Powtoon and Blooket for Aqidah Akhlak learning at MTsN 6 Agam is valid and practical.

Keywords: *Discovery Learning, Underhand Passing, Volleyball, Physical Education.*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting dalam kehidupan manusia karena memiliki peran krusial dalam mengubah pola pikir, mental, dan perilaku ke arah yang lebih baik. Mutu pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan lulusan atau sumber daya manusia (SDM) yang unggul, yang diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan bagi kemajuan bangsa dan negara (Gulo & Harefa, 2022, pp. 291-292). Oleh karena itu, kualitas pendidikan dibentuk oleh semua pihak yang terlibat. Mengingat peran vital pendidikan, segala hal yang berkaitan dengannya, termasuk pembelajaran, menjadi sangat penting untuk diperhatikan.

Pembelajaran adalah aktivitas utama yang berupaya meningkatkan mutu pendidikan secara berkelanjutan (Permendikbud RI No. 103 Tahun 2014). Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi diri, seperti kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta

keterampilan yang diperlukan bagi diri, masyarakat, bangsa, dan negara (Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003).

Pembelajaran dipandang sebagai sebuah sistem yang merupakan akumulasi dari konsep mengajar (*teaching*) dan konsep belajar (*learning*), menekankan pada penumbuhan aktivitas subjek didik. Dalam sistem ini, komponen-komponen seperti tujuan, materi, fasilitas, prosedur, serta alat atau media pembelajaran harus dipersiapkan secara matang (Darmawan, 2018, p.42). Proses pengembangan potensi dan karakter peserta didik dalam pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari pemilihan dan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran, bersama dengan metode mengajar, merupakan dua unsur penting yang tidak dapat diabaikan untuk mencapai proses pembelajaran yang maksimal (Sulistriani et al., 2021, p.58). Guru sebagai fasilitator bertanggung jawab merancang dan menyiapkan kebutuhan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Kenyataannya, proses belajar mengajar yang baik masih terus diupayakan. Perkembangan zaman dan teknologi menuntut inovasi, namun media pembelajaran seringkali menjadi permasalahan. Hasil observasi dan wawancara pada Oktober 2024 dengan guru mata pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 6 Agam menunjukkan adanya potensi fasilitas memadai berupa *interactive whiteboard*. Namun, pemanfaatan media pembelajaran yang dominan masih terbatas pada PowerPoint Presentation (PPT) konvensional. Faktor utamanya adalah penguasaan teknologi guru yang masih kurang, menyebabkan kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Guru Akidah Akhlak di kelas VIII.1, Ibu Reni Novarita, S.Pd.I, menyatakan bahwa peserta didik cenderung bosan dengan PPT yang padat materi, yang membuat interaksi edukatif menjadi kaku dan menghambat pencapaian tujuan pembelajaran secara maksimal.

Peran guru dalam konsep pendidikan Islam harus dilandasi oleh ajaran agama, yang salah satunya termaktub dalam Q.S. An-Nahl: 125: "*Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik...*" Ayat ini menggarisbawahi pentingnya *mau'izhatul hasanah* (pengajaran yang baik) dalam penyampaian materi pembelajaran yang efektif dan efisien (Shihab, 2002, pp.387-388). Pengajaran yang baik ini didukung oleh berbagai komponen, dan media pembelajaran adalah sarana penting untuk menyampaikan pesan atau inti materi.

Bahkan, Rasulullah SAW telah mencontohkan penggunaan media visual sederhana seperti gambar, kerikil, dan jari tangan untuk memudahkan pemahaman para sahabat, seperti yang diriwayatkan oleh Bukhari. Rasulullah menggunakan media tanah dan melukis garis-garis lurus untuk menjelaskan mengenai manusia yang tidak akan terlepas dari cobaan dan ujian dari Allah Swt (Abidin, 2018, pp.117-118). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran dapat mempermudah proses penyampaian. Saat ini, media visual telah dikembangkan lebih jauh menjadi media audio visual yang dilengkapi dengan tampilan menarik dan suara. Penggunaan media audio visual dapat membangkitkan minat dan antusiasme peserta didik, sehingga menjadi alternatif yang efektif dalam proses belajar mengajar.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menawarkan solusi, salah satunya adalah pemanfaatan aplikasi berbasis web. *Powtoon* sebagai *platform* komunikasi video dan visual (Wijayanti et al., 2022, p.204) dan *blooket* sebagai *platform* permainan edukatif yang interaktif (Rahmita et al., 2024, p.272) adalah dua aplikasi yang dapat dikolaborasikan. *Powtoon* dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran yang menarik sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital, sementara *blooket* dapat berfungsi sebagai evaluasi pembelajaran berbasis *game* untuk meningkatkan motivasi.

Dengan mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* dan *blooket*, diharapkan dapat: (1) meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran Akidah Akhlak, (2) menyediakan media yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital, (3) membantu peserta didik memahami konsep secara aplikatif dan kontekstual, dan (4) menfasilitasi interaksi dan kolaborasi. Berdasarkan uraian dan analisis kebutuhan di atas, penelitian dan pengembangan ini akan difokuskan pada "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Powtoon* dan *Blooket* pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MTsN 6 Agam".

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris disebut *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu (Sugiono, 2019, p.297). Penelitian dan pengembangan (R&D) bertujuan untuk mengembangkan, menguji kemanfaatan dan efektivitas produk yang dikembangkan.

Prosedur penelitian disesuaikan dengan model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE. Penelitian akan diawali dengan tahap *analyze* (analisis kebutuhan), kemudian setelah didapatkan informasi yang berkaitan dengan proses pengembangan dilakukan tahap *design* (perancangan produk). Setelah draft produk dirancang, kemudian masuk tahap *develop* (pengembangan).

Artikel ini bertujuan untuk mengembangkan media dan menguji kelayakan media melalui uji validitas dan uji praktikalitas. Uji validitas produk oleh para ahli. Setelah didapatkan hasil validasi dari para validator, dilakukan revisi sesuai masukan sampai mencapai kondisi produk yang ideal. Tahap *implementation* (implementasi) adalah tahap penggunaan atau pelaksanaan produk media pembelajaran yang telah dikembangkan. Saat implementasi dilakukan uji praktikalitas oleh guru mata pelajaran dan peserta didik. Terakhir, produk di evaluasi atau *evaluation* sebagai akhir dari tahap model pengembangan penelitian ini. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII MTs di MTsN 6 Agam. Adapun instrumen yang digunakan untuk penelitian adalah observasi, dokumentasi, dan angket.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan ini disusun dengan menggunakan lima tahapan penyusunan sesuai dengan model ADDIE. Tahap pertama adalah analisis (*analyze*), tahap analisis merupakan tahapan yang penting dilakukan sebagai pondasi untuk menentukan kebutuhan media pembelajaran dan bagaimana proses pembelajaran akidah akhlak dilaksanakan di kelas. Untuk mendapatkan gambaran yang tepat terhadap kondisi pembelajaran di sekolah, maka tahap analisis dibagi kembali menjadi beberapa kategori, diantaranya adalah analisis kesenjangan kinerja, tujuan pembelajaran, calon pengguna, sumber daya, dan sistem penyampaian.

Tahap kedua adalah desain (*design*), dalam tahap ini, ditentukan seluruh rancangan dari media yang akan dikembangkan dalam pembelajaran sakidah akhlak di kelas. Tahap ini memuat proses memilih dan menetapkan perangkat lunak, membuat *storyboard*, membuat naskah audio, dan pembuatan sampul video pembelajaran.

Tahap ketiga adalah pengembangan (*develop*), yang memuat tahapan pengembangan produk, yang terdiri atas penyusunan draf produk, uji coba dan validitas produk oleh 3 ahli yakni ahli media, ahli materi, dan juga ahli bahasa. Setelah mendapat

validasi dari ahli, akan dilakukan perhitungan untuk menentukan kelayakan media dan dilakukan revisi sesuai saran yang masuk.

Tahap keempat yaitu implementasi (*implementation*), dalam tahap ini, dilakukan penerapan media pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya, untuk kemudian dipakai pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas VIII 1. Tahap implementasi akan dilakukan kepada guru dan peserta didik.

Tahap kelima yaitu evaluasi (*evaluation*), yang merupakan tahap akhir dari prosedur penelitian/pengembangan yang dilakukan adalah tahap evaluasi. Dimana pada tahap ini, dilakukan evaluasi berdasarkan respon siswa dan guru yang telah diperoleh. Pengumpulan data hasil evaluasi akan dilakukan dengan menggunakan angket.

Berikut merupakan hasil *review* dari para validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

No	Validator	Persentase	Kategori
1	Ahli Media	79%	Cukup Valid
2	Ahli Materi	91%	Sangat Valid
3	Ahli Bahasa	85%	Sangat Valid

Berikut hasil uji praktikalitas dari respon guru akidah akhlak dan peserta didik kelas VIII 1.

Tabel 2. Hasil Uji Praktikalitas Respon Guru dan Peserta Didik

No	Praktikalitator	Persentase	Kategori
1	Guru Akidah Akhlak	94%	Sangat Praktis
2	Peserta Didik	88%	Sangat Praktis

Berdasarkan data validasi yang diisi oleh ahli media dan ahli materi, dan ahli bahasa sebagai validator, maka media pembelajaran ini dinyatakan memenuhi persyaratan dan layak digunakan sebagai pembelajaran dengan dibuktikan dengan nilai skor 79% dengan kriteria “cukup valid dengan revisi sedikit” dari ahli media, 91% dengan kriteria sangat valid dari ahli materi, dan 85% dengan kriteria sangat valid dari ahli bahasa. Sedangkan

hasil uji praktikalitas dari tanggapan guru didapatkan skor 94% dengan kriteria “sangat praktis”, dan 88% dengan kriteria “sangat praktis” dari uji praktikalitas dari tanggapan peserta didik.

Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran audio visual berupa video pembelajaran berdurasi tidak kurang dari 10 menit. Produk di-eksport ke YouTube kemudian ditayangkan pada proyektor atau papan tulis digital. Selain media, dihasilkan juga evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi blooket yang terdiri dari 15 butir pertanyaan.

D. KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran akidah akhlak di kelas VIII MTs, dimulai dengan mengumpulkan data pra-penelitian untuk menentukan masalah yang ada di kelas. Data tersebut diperoleh dengan observasi, wawancara, dan angket. Untuk pengembangan pada tahap penelitian, dilakukan prosesdur menggunakan model pengembangan ADDIE sebagai langkah-langkah pengembangan produk. Langkah tersebut dapat diuraikan menjadi *analyze* (analisis), *design* (desain), *develop* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi).

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan *powtoon* dan *blooket* pada pembelajaran akidah akhlak ini layak digunakan. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji validitas produk yang mendapatkan hasil 85% diterjemahkan dengan kriteria “sangat valid”, hasil uji praktikalitas dari tanggapan guru menunjukkan angka 94% dinyatakan “sangat praktis”, dan hasil uji praktikalitas dari tanggapan peserta didik menunjukkan angka 88% dinyatakan “sangat praktis”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *powtoon* dan *blooket* pada pembelajaran akidah akhlak di MTsN 6 Agam sudah valid dan praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Deni, Darmawan. (2018). *Modul-1: Konsep Dasar Pembelajaran*. Hal. 42.
- M. Quraish Shihab. (2002). *Tafsir AL Misbah : Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an/ M. Quraish Shihab*. Jakarta : Lentera Hati. Hal. 387-388.

Permendikbud RI Nomor 103 Tahun 2014 Tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.

Rahmita, dkk. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Platform Blooket* Pada Teks Deskripsi Kelas VII di SMP Muhammadiyah Bulukumba. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol. 09 No. 04. Hal. 272.

Safrinus Gulo., dan Amin Otoni Harefa. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 01 No. 01. Hal. 291-292.

Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Hal. 297.

Sulistriani, dkk. (2021). Peran Guru Sebagai Fasilitator dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Journal of Elementary School Education*. Vol.1 No..2 Tahun. Hal. 58.

Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Wijayanti Apriliya, dkk, (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Powtoon dan Quizizz dalam Pengajaran Teks Eksplanasi di SMA. *Jurnal Pendidikan, Sains, Sosial dan Agama*. Vol. 08 No. 01. Hal. 204.

Zainal, Abidin. (2018). Wawasan Hadis Tentang Alat dan Media Pendidikan, *Jurnal Ansiru PAI*, Vol. 02, No. 02. Hal. 117-118.