

Pengembangan Video Animasi Dengan Aplikasi Powtoon Pada Materi Mawaris Mata Pelajaran Fikih Di MTsN 15 Tanah Datar

Yusuf Pratama¹, Romi Maimori¹, Abhanda Amra³, Silvia Susrizal⁴,
^{1,2,3,4} Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar, Sumatera Barat, Indonesia
frahmasari616@gmail.com

ARTICLE INFO

Submit	12-04-2025	Review	13-04-2025
Accepted	26-04-2025	Published	11-06-2025

ABSTRACT

This thesis research departs from problems seen in the field, where currently many educators still use conventional media. The background of this thesis is that the only media used by teachers in the eyes of Jurisprudence is the blackboard in the school. Even though at the school there are infocus facilities that can be used as learning media, teachers also do not utilize technology-based media. This has an impact on students' interest in learning and the quality of learning. Therefore, the researcher wants to develop an animated video on the Islamic Jurisprudence subject, using the Powtoon application at MTsN 15 Tanah Datar. The aim of this research is to determine the validity and practicality of the product being developed, namely animated videos on the Islamic Jurisprudence subject, the material on Mawaris. This research uses a type of field research, with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implement and Evaluation) development model method. The research procedure begins with the needs analysis stage of product development, the design or product planning stage, the product development stage, the implementation or product testing stage and the evaluation stage. Data collection tools include validation sheets and questionnaires. The product trial subjects are located at MTsN 15 Tanah Datar. Data analysis techniques for validation and response questionnaires use the Aiken Formula. Based on the results of the validity test of animated videos using the Powtoon application in Class IX at MTsN 15 Tanah Datar, the validation results on the media aspect in general are 0.94 with the criteria "very valid" and the validation results on the material aspects in general are 0.91 with the criteria "very valid" so the developed animated video can be used. The research continues to the implementation stage. The animated video was tested on eighteen class IX students for practicality testing. The practicality test on the media display aspect in general received a score of 0.85 with the criteria "very practical" and the material presentation aspect in general received a score of 0.85 with the criteria "very practical". Conclusion: Animated video media using the Powtoon application in Fiqh subjects at MTsN 15 Tanah Datar is suitable for use in Fiqh subjects.

Keyword : Video Animasi, Powtoon, Fikih

1. PENDAHULUAN

Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang pendidikan menyatakan "pendidikan adalah usaha dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara". Disebabkan pendidikan suatu bangsa mampu mendekati tujuan-tujuan yang direncanakan, maka pendidikan harus ditangani dengan serius oleh pendidik ataupun pemerintah.

Tujuan pendidikan nasional yang akan dicapai oleh bangsa Indonesia yang juga tertera dalam UU nomor 20 tahun 2003 perihal pendidikan nasional pada pasal III,

yang menyatakan bahwa: "pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab". Untuk mencapai fungsi dan tujuan pendidikan nasional tersebut, maka penting untuk merealisasikan pendidikan dalam proses pembelajaran. Mengingat pendidikan yang tak lepas dari usaha pembinaan manusia maka kesuksesan pendidikan tergantung kepada manusianya. Unsur manusia yang paling menentukan kesuksesan pendidikan adalah guru. Guru adalah penentu dari pendidikan karena guru secara langsung berusaha mempengaruhi, mendidik dan

meningkatkan potensi siswa supaya menjadi manusia yang cerdas, kreatif dan berakhlak mulia (Hidayat et al., 2020).

Pembelajaran adalah proses interaksi guru dengan siswa dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. secara nasional, pembelajaran dipandang sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu siswa, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar, maka yang dikatakan dengan proses pembelajaran adalah suatu sistem yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik pada suatu lingkungan dalam bentuk bahan pelajaran dengan tujuan, dapat memahami, menanggapi, menghayati, memiliki, menguasai dan mengembangkan (Salsabila Salsabila et al., 2024)

Pembelajaran PAI adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa dalam meyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional. Dari pengertian tersebut dapat ditemukan beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran pendidikan agama Islam yaitu sebagai pembelajaran PAI sebagai usaha sadar, yakni sesuatu kegiatan bimbingan, pengajaran atau Latihan yang dilakukan, siswa yang hendak disiapkan untuk mencapai tujuan dalam arti ada yang dibimbing diajari atau dilatih dalam peningkatan keyakinan, pemahaman, penghayatan dan pengamalan ajaran agama Islam pada siswa, untuk membentuk kesholehan atau kualitas pribadi, juga sekaligus untuk membentuk kesholehan sosial (Miftakhuddin, 2020).

Pembelajaran PAI di sekolah bertujuan sebagai menumbuhkan subur dan mengembangkan serta membentuk sikap siswa yang positif dan disiplin serta cinta terhadap agama dalam berbagai kehidupan sebagai esensi takwa, taat kepada perintah Allah dan Rasul-Nya, ketaatan kepada Allah dan Rasul-Nya merupakan motivasi intrinsik siswa terhadap pengembangan ilmu pengetahuan sehingga mereka sadar akan iman dan ilmu dan pengembangannya untuk mencapai keridhaan Allah Swt, dan juga sebagai menumbuhkan dan membina siswa dalam memahami agama secara benar dan dengannya pula diamalkan menjadi keterampilan beragama dalam berbagai dimensi kehidupan (Siregar et al., 2024).

Di Indonesia materi pendidikan agama Islam terdiri dari Qur'an, Hadist, Akidah, Akhlak, Fikih dan Sejarah Kebudayaan Islam yang wajib pada setiap jenjang pendidikan Madrasah Adapun mata pelajaran Fikih adalah salah satu mata pelajaran PAI di sekolah. Secara substansial pelajaran Fikih memiliki kontribusi dalam

memberikan perubahan tingkah laku yang ditunjukkan oleh peserta didik. Secara tidak langsung implementasi mata pelajaran fiqh di sekolah yaitu membangun kesadaran, pemahaman, dan penghayatan peserta didik terhadap ibadah-ibadah yang dilakukan (Anum, 2024).

Setiap mata pelajaran yang memiliki karakteristik tertentu yang dapat membedakannya dengan mata pelajaran lain. Adapun karakteristik mata pelajaran Fiqh itu masing-masing dari materi fiqh pada tingkat MTs dan MA memiliki karakteristik yang berbeda, mulai dari isi materi, bobot materi maupun pendalaman materi dari tingkat kelas. Tidak ada materi yang terulang walau menggunakan tema yang sama bisa jadi bobot materinya berbeda dengan yang sebelumnya atau pendalaman materinya berbeda, dari segi aspek psikologis, filosofis, sosiologis materi fikih ini dirasa sudah cukup cocok. Setiap mata pelajaran memiliki karakteristik tertentu yang dapat membedakannya dengan mata pelajaran lain. Adapun karakteristik mata pelajaran Fikih yaitu masing-masing dari materi fikih pada tingkat MTs dan MA memiliki dengan siswa pada tingkat MTs dan MA (Qalbi et al., 2024). Mata pelajaran fikih dapat memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempraktikkan dan menerapkan rukun Islam dalam kehidupan sehari-hari sebagai perwujudan keserasian dan keseimbangan hubungan antara manusia dengan Allah swt, dengan diri manusia itu sendiri, sesama makhluk hidup ataupun dengan lingkungannya (Sarban, 2020).

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang dapat digunakan untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Media pembelajaran dapat membantu proses belajar siswa yang diharapkan dapat mencapai Tingkat keberhasilan hasil belajar siswa. Alasan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan semangat siswa dalam belajar. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologi terhadap pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan bahan ajar, guru lebih mudah dalam memberikan materi kepada siswa dan juga dapat membantu siswa mempersiapkan serta menerima materi secara mandiri (Sola et al., 2022).

Dalam suatu pembelajaran media sangat penting dan sangat dibutuhkan siswa dalam belajar, agar siswa tidak merasa jenuh dan agar siswa semangat dalam pembelajaran perlu adanya media-media yang diberikan oleh seorang guru kepada peserta didiknya. Media pembelajaran sangat dibutuhkan, karena dengan media belajar siswa lebih semangat untuk belajar. Media belajar memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar. Peranannya yang khas adalah menumbuhkan gairah, senang dan semangat untuk melakukan kegiatan belajar (Sahri Nova Yoga & Farida Isroani, 2023).

Berdasarkan observasi di MTsN 15 Tanah Datar pada 5 Agustus 2024 Peneliti menemukan beberapa Masalah yang dihadapi siswa adalah mereka mengalami kesulitan untuk memahami apa yang diajarkan oleh guru. Karena siswa tidak suka belajar berhitung menghitung dan hanya menggunakan buku teks, yang memiliki materi yang padat dan tampilan yang tidak menarik, membuat siswa itu bosan. Banyak siswa yang kurang perhatian ketika guru untuk meminta mereka menyimak buku, mereka tidak ada merespon pertanyaan ketika diminta untuk menjawabnya. Selain itu, dikelas terdapat banyak siswa dengan gaya belajar yang berbeda-beda. Minat, dan kemampuan untuk menyerap materi yang sangat berbeda. Setiap siswa memiliki cara pembelajaran yang berbeda. Selain itu, karena pembelajaran berpusat pada guru, ada batasannya waktu untuk banyak materi yang harus disampaikan. video pembelajaran memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan membantu mereka memahami pembelajaran Fikih pada materi pembagian mewaris.

Video pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran, dan secara signifikan dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Secara umum, video pembelajaran memiliki kelebihan yaitu dapat membantu pemahaman siswa dalam materi yang telah dijelaskan secara lebih bermakna dan tidak terikat dengan bahan ajar yang lainnya. Selaras dengan itu, video pembelajaran dapat memberikan pemahaman secara merata kepada siswa terhadap dari penjelasan materi yang telah disampaikan serta dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu karena lebih realistis dapat diulang sesuai dengan kebutuhan siswa

Hal ini dapat diartikan bahwa video memiliki kelebihan yang dapat memberikan dampak positif terhadap aspek *Kognitif*, aspek *Afektif* dan aspek psikomotor siswa. Dalam hal kognitif, itu berdampak pada kemampuan siswa untuk mengingat dan memperkuat pemahaman mereka terhadap pembelajaran. Di aspek afektif, itu mempengaruhi sikap dan emosi siswa. Sedangkan dalam aspek psikomotor, itu memengaruhi kemampuan siswa untuk mempraktikkan materi yang sulit secara berulang-ulang melalui pembelajaran individu dengan bantuan video animasi (Manik et al., 2023).

Berdasarkan informasi yang disampaikan sebelumnya, pengembangan video animasi untuk materi pembagian mewaris bertujuan untuk menyediakan alat pembelajaran yang memudahkan peserta didik dalam memahami materi mewaris. Dan beberapa masalah tersebut, perlu dirancang media pembelajaran yang memberikan kemudahan kepada guru serta bisa menunjang motivasi dan semangat belajar bagi peserta didik sehingga memunculkan pembelajaran yang sangat menyenangkan.

Berdasarkan deskripsi diatas, peneliti mencoba untuk mengembangkan pembelajaran aplikasi powtoon dalam mata pelajaran Fikih. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu video animasi melalui penelitian dengan judul “Pengembangan Video Animasi Dengan Aplikasi Powtoon Pada Materi Mawaris Mata

Pelajaran Fikih Di MTsN 15 Tanah Datar” dengan harapan dapat membantu mengembangkan media pembelajaran yang kreatif serta menyenangkan.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan penelitian lapangan dengan melihat kondisi secara langsung di tempat penelitian sebagai bentuk acuan dalam pengembangan produk. Produk yang akan di hasilkan menggunakan aplikasi *powtoon* dengan memberikan penayangan video berbentuk video animasi kepada peserta didik. Bertujuan agar peserta didik dapat memilih dan memahami isi dari video yang ditampilkan.

Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk yang telah ada dan dapat dipertanggung jawabkan. Penelitian dan pengembangan dibidang Pendidikan diawali dengan adanya kebutuhan permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan menggunakan suatu produk tertentu.

2.2 Model Penelitian

Model penelitian dan pengembangan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE yang bermula dari pengembangan yang dilakukan oleh Robbert Marible Branch. ADDIE memiliki lima alur tahapan diantaranya analisis (*Analyze*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*).

Menurut (Tegeh, I Made; Jampel, 2015). model pengembangan berbentuk ADDIE sudah banyak dipakai oleh khalayak orang karena model desain pembelajarannya sangat sistematis dan berurutan yang memudahkan dalam memahami hasil produk yang dikembangkan.

Model ini disusun secara terprogram yang memudahkan peneliti dalam memecahkan sebuah masalah yang ingin diteliti. Dalam pencapaian hasil, model pengembangan ADDIE ini memiliki langkah-langkah tahapan, yaitu: (1) analisis, (2) perancangan, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi

Berikut penjelasan dari masing-masing tahapan pengembangan model ADDIE

a. Analisa (*Analysis*)

Tahapan analisis ini merupakan langkah awal dalam melihat, mengamati, dan menentukan materi ajar yang sesuai dengan tingkatan penerima materi dan sesuai dengan perkembangannya. Tahapan ini mencakup analisis kebutuhan, analisis tujuan, dan tugas. Pada langkah awal tahapan ini peneliti menganalisis kebutuhan yang diperlukan untuk pengembangan video pembelajaran agama Islam dengan melihat silabus bidang study terpaut

materi yang akan diaktualisasikan dalam video. Langkah-langkahnya sebagai berikut

Berikut langkah-langkah yang dilakukan pada tahapan analisa adalah sebagai berikut:

- 1) Analisis Video Animasi
- 2) Analisis KI Dan KD Mata Pelajaran Fikih.
- 3) Analisis Karakteristik Peserta Didik.

b. Desain (*design*)

Pada tahapan ini merupakan lanjutan dari analisis yang sudah diamati dan siap untuk di susun dalam sebuah perancangan pengembangan suatu produk. Tahapan perancangan ini melihat kepada beberapa tahapan kegiatan, mulai dari pemilihan materi sesuai dengan karakter kebiasaan peserta didik dan tuntutan sesuai perkembangan zaman sampai kepada bahan-bahan yang yang dibutuhkan dalam melakukan pemograman suatu produk dengan menggunakan aplikasi *Powtoon*.

c. Pengembangan (*Develop*)

Pada tahapan pengembangan ini peneliti akan melakukan validasi suatu produk yang akan dibuat. Dimana produk tersebut akan divalidasi oleh tiga orang validator, selanjutnya melakukan perbaikan sesuai dari arahan yang diberikan oleh validator.

d. Implementasi (*Implementation*)

Setelah melewati tahapan pengembangan dan menghasilkan suatu produk maka tahapan implementasi ini ialah tahap pengujian kepada peserta didik dalam bentuk melihat kepraktisan dari produk yang dihasilkan. Produk nantinya diujicobakan kepada 6 orang peserta didik kelas IX MTsN 15 Tanah Datar, Pengujian ini awalnya tidak dilakukan dalam proses pembelajaran guna mengurangi resiko dari kegagalan produk atau ketidakefektifan produk yang dihasilkan Tahapan Analisis (*analysa*).

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahapan terakhir yaitu evaluasi. Tujuannya adalah untuk melakukan pemeriksaan terhadap kevalidan dan kepraktisan dari suatu produk yang telah diujicobakan.

2.3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan datanya adalah observasi dan wawancara, lembar validasi, angket dan wawancara. kemudian instrumen yang digunakan adalah lembar validasi, lembar angket, seperti berikut:

a. Angket

Angket merupakan pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada orang yang memberikan penilaian sesuai dengan permintaan pengguna. Tujuannya adalah untuk mengungkapkan praktikalitas penggunaan video animasi menggunakan aplikasi *Powtoon*.

Pada angket terdapat lembar validasi dan praktikalitas yang bertujuan untuk mengetahui apakah video animasi menggunakan aplikasi *Powtoon* yang telah dirancang valid atau tidak dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Lembar validasi penelitian ini ada tiga macam yaitu:

1) Angket validitas media

Angket validitas digunakan untuk melihat tingkat kelayakan video animasi menggunakan aplikasi *Powtoon* yang dikembangkan. Lembar validasi akan diberikan kepada validator. Pengisian angket menggunakan skala likert dengan range 1-5

2) Angket validitas materi

Angket validitas digunakan untuk melihat tingkat kelayakan materi pada video animasi menggunakan aplikasi *Powtoon* yang dikembangkan. Lembar validasi akan diberikan kepada validator. Pengisian angket menggunakan skala likert dengan range 1-5

3) Angket praktikalitas

Penggunaan angket praktikalitas media pembelajaran ini adalah untuk meminta respon peserta didik terkait kemudahan dan kepraktisan media pembelajaran media pembelajaran pada mata pelajaran Fikih. Pengisian angket menggunakan skala likert dengan range dari skor 1 sampai 5. Setiap pertanyaan memiliki pilihan jawaban Sangat Setuju (SS) kriteria 5, Setuju (S) kriteria nilai 4, Cukup setuju (CS) kriteria 3, Tidak Setuju (KS) kriteria nilai 2, sangat tidak setuju (TS) kriteria nilai 1.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada proses pembelajaran Fikih di MTsN 15 Tanah Datar terdapat beberapa kekurangan dari segi media dan metode pembelajaran yang digunakan. Dilihat dari segi medianya di MTsN 15 Tanah Datar dominan menggunakan media konvensional seperti papan tulis. Kemudian metode pembelajarannya kebanyakan menggunakan metode diskusi dan ceramah, sehingga siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran karena tidak ada variasi baru terhadap pelaksanaan proses penyampaian materi pembelajaran tersebut. Serta kekurangan lain pada aspek kemandirian belajar dari siswa itu sendiri. Hal ini dapat dilihat ketika belajar siswa terbiasa bergantung kepada guru dan ketika guru tidak ada siswa tersebut tidak bisa melaksanakan proses belajar sendiri. sehingga berdampak terhadap tidak tercapainya dengan maksimal proses pembelajaran yang baik.

a. Tahap Analisis

Kegiatan yang dilakukan pada tahap Analisis ini meliputi beberapa kegiatan analisis video animasi, analisis KD, analisis karakter peserta didik. Hasil dari *Analysis* yang dilakukan digunakan untuk sebagai

panduan dalam pembuatan video animasi pada mata Pelajaran Fikih.

1) Analisis Video Animasi

Media yang sering digunakan dalam proses pembelajaran adalah papan tulis sedangkan disekolah tersebut ada infokus yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran. ini dibuktikan dari hasil wawancara yang diajukan kepada guru dan peserta didik di MTsN 15 Tanah Media yang sering digunakan dalam proses pembelajaran adalah papan tulis sedangkan disekolah tersebut ada infokus yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran Datar. Penggunaan media konvensional seperti papan tulis dan kurangnya variasi penggunaan media dalam proses pembelajaran mengakibatkan kurangnya motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan siswa tidak fokus saat pembelajaran berlangsung. Kemudian pembelajaran Fikih berfokus pada penanaman norma-norma agama yang tidak disajikan dengan bentuk yang berbeda. Sehingga pembelajaran berlangsung kurang bermakna bagi siswa, hal ini tampak ketika pembelajaran Fikih bagi siswa hanya sebatas hafalan. Dan pada akhirnya pembelajaran Fikih bagi siswa belum menjadi pembelajaran yang mengarah pada kehidupan.

Permasalahan ini juga diutarakan oleh salah seorang guru Fikih yang telah melakukan wawancara dengan peneliti pada tanggal 5 Agustus 2024, dimana pendidik Fikih menekankan bahwa media yang sering digunakan dalam proses pembelajaran adalah media konvensional seperti papan tulis. Dari hasil media yang dilakukan, penggunaan media konvensional seperti papan tulis membuat peserta didik bosan saat pembelajaran. Hal ini terbukti ketika pembelajaran berlangsung peserta didik berbicara bersama teman sebelahnya.

2) Analisis kompetensi dasar (KD)

Berdasarkan hasil analisis dari KD bidang studi Fikih di MTsN 15 Tanah Datar menyesuaikan dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan berupa video. Hal ini juga ditambahkan oleh guru saat wawancara pada tanggal 5 Agustus 2024 bahwa dalam KD sudah tertera semua materi dan sesuai dengan pembelajaran kelas IX yang akan dijadikan sebagai salah satu bahan untuk dilakukan penelitian terkait produk yang dibuat. Dilihat dari video yang akan dikembangkan adalah video animasi maka pemilihan materi Mawaris

3) Analisis karakteristik Peserta Didik

Dari hasil wawancara terhadap beberapa anak, kebanyakan mereka tertarik dengan gambar, video dan juga film animasi. Hasil tersebut menandakan bahwa sebagian besar anak menyukai film animasi, hal ini seperti halnya dengan yang diungkapkan Palmiter dan Elkerton dalam (Pujriyanto 2005:186) anggota dari kelompok teks atau tulisan. Guru menambahkan bahwa dalam beberapa keempatan anak diputar video dalam pembelajaran dan

respon dari anak pun lebih aktif daripada hanya sekedar menggunakan metode ceramah.

Berdasarkan analisis dari hasil observasi tersebut maka dapat disimpulkan perlu dilakukannya pengembangan video animasi pembelajaran karena adanya kebutuhan (*need assessment*) akan video animasi.

b. Tahap Desain

Perancangan video animasi pada mata Pelajaran Fikih yakni pada materi Mawaris dirancang melalui beberapa tahapan. Berikut tahapan perancangan animasi pada mata Pelajaran Fikih menggunakan aplikasi *Powtoon* pada materi Mawaris yang didesain berdasarkan pendapat Susilana (2007). :

No	Aspek	Penilaian			S1	S2	S3	Σ	n(c-1)	V	Kategori
		V1	V2	V3							
1	Disain video	24	24	24	19	19	19	57	60	0,95	Sangat valid
2	Teks	10	10	10	8	8	8	24	24	1	Sangat valid
3	Animasi										Sangat valid
4	Audio	20	20	20	16	16	16	48	48	1	Sangat valid
5	Video	10	9	10	8	7	8	23	24	0,95	Sangat valid
6	Penggunaan Media	10	9	10	8	7	8	23	24	0,95	Sangat valid
7	Kelayakan Bahasa	10	8	9	8	6	7	21	24	0,87	Sangat valid
	Jumlah Total	19	18	18	15	14	14	43	48	0,89	Sangat valid
		103	98	101	82	77	80	239	252	0,94	

1. Pemilihan Materi Ajar Terkait Kompetensi Dasar (KD).

Dalam pemilihan materi untuk di jadikan bahan dalam pembuatan video animasi maka harus disesuaikan dengan media yang digunakan. Keberhasilan dari video animasi dilihat dari kecocokan materi dengan media yang dipakai. Merujuk dari KI dan KD terdapat beberapa materi, yang menjadi acuan untuk dijadikan materi dalam video animasi yaitu Mawaris.

2. Penyusunan Garis Besar Program Media (GBPM)

GBPM disusun untuk mengidentifikasi program pembelajaran yang akan dibuat. Melalui proses identifikasi maka ditentukan beberapa hal yang ada dalam program video yaitu: judul, sasaran, tujuan dan pokok-pokok materi yang akan dimuat dalam media video pembelajaran. Langkah-langkah GBPM dimulai dengan mengidentifikasi dan menganalisis KD, kemudian analisis tujuan pembelajaran serta materi pembelajaran yang dicantumkan dalam GBPM.

3. Pembuatan *Flowchart* (Bagan Alur)

Flowchart merupakan alur program atau rangkaian kejadian dalam program yang dimulai dari pembuka (*star*), isi, sampai keluar (*exit/ quit*). *Flowchart*

memperlihatkan urutan dan hubungan antar proses beserta pernyataannya. Pembuatan *Flowchart* digunakan untuk mengarahkan perancangan *Storyboard*. Hal ini bertujuan untuk memudahkan dalam penyampaian informasi secara maksimal dan terperinci

4. Pembuatan *Storyboard*

Storyboard atau papan cerita yaitu uraian penjelasan program yang dikembangkan. *Storyboard* berisi visual dan audio penjelasan masing-masing alur dalam *Flowchart*. Jadi, komponen-komponen yang terdapat dalam *Storyboard* yaitu penjelasan dari visual video, tampilan atau visual video dan pendeskripsian audio yang digunakan

c. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan merupakan tahap memvalidasi hasil dari produk yang dikembangkan. Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan berupa video animasi pada mata pelajaran Fikih menggunakan aplikasi *Powtoon* yang divalidasi oleh dua orang dosen PAI satu orang guru Fikih di MTsN 15 Tanah Datar tempat peneliti melakukan penelitian. Setelah itu peneliti melakukan diskusi terkait validitas video animasi pada mata pelajaran Fikih menggunakan aplikasi *Powtoon* dengan validator serta meminta saran untuk perbaikan produk sebelum diuji cobakan.

Data Hasil Validitas media

Data hasil keseluruhan validasi pada aspek bahasa dan format yang divalidasi oleh ahli media dapat dilihat bahwa hasil validasi mendapatkan jumlah nilai 0,95 (Sangat Valid).

Data Hasil Validitas Materi

Dari table 4.2 data hasil keseluruhan validasi pada aspek isi materi dan kualitas pembelajaran yang divalidasi oleh ahli materi dapat dilihat bahwa hasil validasi pada aspek isi materi dan kelayakan pembelajaran tersebut mendapatkan jumlah nilai 0,91 (Sangat Valid).

Hasil Rata-rata Validasi Video Pembelajaran

Aspek yang divalidasi	Penilaian			S 1	S 2	S 3	Σ	N(C-1)	V	KET
	V 1	V 2	V 3							
Pertanyaan 1-32	1 5 5	1 4 8	1 5 3	1 5 4	1 4 7	1 5 2	4 5 3	38 4	0,92	Sangat Valid

No	Aspek	Pertanyaan			S1	S2	S3	Σ	n(c-1)	V	Ket
		V1	V2	V3							
1	Isi/Materi	37	36	38	29	28	30	87	9	0,90	Sangat valid
2	Kelayakan Pembelajaran	15	14	14	12	11	11	34	3	0,94	Sangat valid
Jumlah total		52	50	52	41	39	41	121	12	0,91	Sangat valid

Berdasarkan hasil rata rata Validasi dari keseluruhan aspek terlihat Video Animasi menggunakan aplikasi Powtoon pada mata pelajaran Fikih kelas IX memperoleh rata-rata 0,92 dengan kriteria sangat valid

d. Tahap Implementasi

Hasil Rata-rata Praktikalitas Video Pembelajaran

Aspek	Penilai						S	S	S	S	S	S	Σ	N (C-1)	V	KET
	R1	R2	R3	R4	R5	R6	1	2	3	4	5	6	s			
1													3	3	0	Sangat
1	7	6	7	7	5	6	5	5	5	5	3	5	0	3	9	Praktis
4	0	5	0	0	2	4	6	1	6	6	8	0	7	6	2	

Berdasarkan uji coba produk yang dilakukan terhadap enam orang peserta didik kelas IX MTsN 15 Tanah Datar terhadap Video Animasi menggunakan aplikasi Powtoon pada mata pelajaran Fikih terlihat bahwa produk mencapai rata-rata 0,92 dengan kategori sangat praktis.

e. Tahap Evaluasi

Bersarkan tahap implementasi ditemukan hasil validitas video animasi diperoleh dengan nilai 0,92 dan hasil praktikalitas diperoleh dengan nilai 0,92. Dari hasil tersebut peneliti dapat mengetahui bahwa video animasi yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan tidak adanya saran atau masukan dari peserta didik. Maka data yang diperoleh dari hasil evaluasi yaitu produk berupa video animasi yang dikembangkan layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Fikih

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang di peroleh dari analisis data yang telah di uraikan, maka dapat di ambil kesimpulan adalah sebagai berikut :

video animasi pada mata pelajaran Fikih pada materi mawaris menggunakan aplikasi *Powtoon* dinyatakan sudah valid setelah melakukan revisi berdasarkan uji validitas. Aspek media secara umum adalah 0,94 dengan kriteria “sangat valid” dan hasil validasi pada aspek materi secara umum adalah 0,91 dengan kriteria “sangat valid” sehingga video animasi yang dikembangkan dapat digunakan dengan sedikit revisi.

Setelah melalui tahap revisi, penelitian dilanjutkan kepada tahap implementasi. Video animasi di uji cobakan kepada sembilan belas orang peserta didik kelas IX untuk uji praktikalitas. Uji praktikalitas pada aspek tampilan media secara umum memperoleh nilai 85% Dengan kriteria “sangat praktis” dan aspek penyajian materi secara umum memperoleh nilai 85% Dengan kriteria “sangat praktis”. Yang mana rata-rata validitas produk video pembelajaran diperoleh dengan nilai sebesar dengan kriteria sangat valid praktikalitas produk video animasi pada mata Pelajaran Fikih termasuk ke dalam kategori sangat praktis yang didapati berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan kepada enam orang peserta didik MTsN 15 Tanah Datar dengan perolehan rata-rata praktikalitas sebesar dengan kategori sangat praktis.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa video animasi pada mata Pelajaran Fikih menggunakan aplikasi *Powtoon* ini sangat layak untuk digunakan dalam mata pelajaran Fikih sebagai salah satu media belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- anum, Y. (2024). Implementasi Mata Pelajaran Fiqih Dalam Membangun Nilai-Nilai Ibadah Pada Peserta Didik Mtsn Kabupaten Aceh Tamiang. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 10(2), 46–62. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v10i2.7753>
- Hidayat, W., Jahari, J., & Nurul Shyfa, C. (2020). Manajemen Kelas Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran Di Madrasah. *Jurnal Pendidikan Uniga*, 14(1), 308. <https://doi.org/10.52434/Jp.V14i1.913>
- Manik, A., Maya, D., Siregar, S., Gaol, L. L., & Manurung, R. G. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Di Smp Negeri 27 Medan. 2(3), 33–38. <https://doi.org/10.30596/Jcositte.V1i1.Xxxx>
- Miftakhuddin, M. (2020). Pengembangan Model Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Empati Pada Generasi Z. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 17(1), 1–16. <https://doi.org/10.14421/Jpai.2020.171-01>
- Qalbi, M. D., Muna, Z., & Barni, M. (2024). Analisis Karakteristik Materi Pai Bidang Fikih Pada Jenjang Madrasah Tsanawiyah (Mts) Dan Madrasah Aliyah (Ma). *Action Research Literate*, 8(2), 168–177. <https://doi.org/10.46799/Arl.V8i2.256>
- Sahri Nova Yoga, & Farida Isroani. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal Innovation In Education*, 1(1), 01–05. <https://doi.org/10.59841/Inoved.V1i1.886>
- Salsabila Salsabila, Arya Bisma Nugraha, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran Dalam Pendidikan. *Pustaka: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 100–110. <https://doi.org/10.56910/Pustaka.V4i2.1390>
- Sarbani, D. A. (2020). Studi Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar Pelajaran Fiqh Di Mts Singo Wali Songo Kartoharjo Magetan. *Al-Fatih: Jurnal Studi Islam*, 67–85. <https://ejournal.staimaarif.ac.id/index.php/alfatih/article/view/7>
- Siregar, H. D., Hasibuan, Z. E., Syekh, U. I. N., Hasan, A., & Addary, A. (2024). Pendidikan Agama Islam : Pengertian , Tujuan , Dasar , Dan Fungsi Siswa Dengan Berbagai Karakteristiknya , Tujuan , Materi , Alat Ukur Keberhasilan , Termasuk Jenis. *Pendidikan Agama Islam : Pengertian, Tujuan, Dasar Dan Fungsi*, 2(5), 132–133.
- Sola, E., Ismatun Amriyah Bahtiar, Musdalifa, & Azwan Sudarman. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Mpi Kelas B Semester Iv Uin Alauddin Makassar. *Educational Leadership: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 2(01), 48–61. <https://doi.org/10.24252/Edu.V2i01.30610>
- Tegeh, I Made; Jampel, I. N. P. T. (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model Addie. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 24–29.