

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MUHADATSAH BERBASIS POWTOON (Studi Kasus Siswa Kelas VII Mts Nurul Islam Indonesia)

**Ryzka Aulia**

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara  
[ryzkaaulia24@gmail.com](mailto:ryzkaaulia24@gmail.com)

**Akmal Walad Ahkas**

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara  
[akmalwaladahkas@uinsu.ac.id](mailto:akmalwaladahkas@uinsu.ac.id)

**Abstract:** This research was aimed at developing instructional media based PowToon in Muhadatsah education at Mts Nurul Islam Indonesia. Data was collected through interview, observation, dokumentation and test. The collected data was analyzed quantitative description. Introduction result obtained through interview and observation. And then questionnaire data related to product validity were analyzed using descriptive analysis. The research reveals that instructional media based PowToon was valid according to both some experts, practicable, and has a potential effect to increase student understanding of course content.

**Keywords:** Development, Instructional Media, Muhadatsah, PowToon

## **Pendahuluan**

Perkembangan teknologi menjadikan seorang guru tidak hanya sebagai pengajar melainkan sebagai pengguna media bahan ajar yang digunakan saat pembelajaran berlangsung. Teknologi yang berkembang menciptakan inovasi baru yang beragam sehingga seorang guru juga dituntut untuk menjadi kreatif dengan penggunaan teknologi sebagai pendamping bahan ajar.

Dengan itu guru tidak lagi menjelaskan secara manual untuk mengajar, melainkan bisa menggunakan teknologi sebagai media bahan ajar. Media bahan ajar dapat menggambarkan teori atau materi secara jelas, sehingga siswa lebih mudah untuk memahami teori yang sedang dipelajari. Dengan demikian seorang guru dituntut untuk agar dapat memanfaatkan teknologi dengan baik.

Masalah yang terjadi pada guru di MTs Nurul Islam Indonesia adalah kurangnya inovasi dalam pembelajaran, guru yang kurang kreatif serta bahan ajar yang monoton atau sama sekali tidak menggunakan media pembelajaran selain buku ajar. Hal tersebut berdampak kepada cara belajarsiswa karena siswa hanya cenderung menghafal tanpa memahaminya yang tentunya akan membuat siswa cepat lupa dengan hafalannya, apalagi siswa menghafal secara terbata-bata sembari sedikit-sedikit melihat buku, sehingga siswa kelas VII di MTs Nurul Islam Indonesia kurang minat belajar siswa pada mata pelajaran Muhadatsah.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan siswa kelas VII menunjukkan bahwa ada beberapa bukti data yang diperoleh seperti suasana pembelajaran yang kurang asyik dikarenakan guru hanya menggunakan metode ceramah. Menurut peserta didik proses belajar menggunakan media akan lebih menarik, terutama media interaktif yang terdapat gambar, animasi serta musik.

Dengan demikian pengembangan media pembelajaran adalah salah satu solusi dari permasalahan tersebut, namun pengembangan media harus sesuai dengan fasilitas yang memadai oleh pihak sekolah. Media pembelajaran berbentuk video animasi adalah salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan di MTs Nurul Islam Indonesia. Media tersebut memiliki kelebihan salah satunya lebih menarik dikarenakan bergambar dan proses pembuatannya juga tidak terlalu rumit. Pembuatan video tersebut bisa menggunakan salah satu aplikasi yang bernama *PowToon*.

## **Media Pembelajaran**

Pengembangan media sudah menyebar luas di berbagai lembaga, terutama lembaga pendidikan oleh karena itu pendidik harus menyesuaikan dengan keadaan teknologi pada saat ini. Sa'ud mengatakan

bahwa adanya keharusan dan kefokusannya dalam mengembangkan aspek pembelajaran yakni peserta didik, tujuan pendidikan, isi pembelajaran, media, evaluasi pembelajaran dan hasil pendidikan.<sup>1</sup>

Secara umum media pembelajaran adalah saluran pesan yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar. Media yang digunakan dalam proses belajar mengajar dapat memberi pendidikan yang nyata dalam belajar karena mengikutsertakan seluruh indra dan akal pikirannya sehingga memiliki pengalaman yang bermakna bagi siswa. Dengan adanya media, penyampaian pesan yang bervariasi dan tidak monoton dari pendidik kepada anak didik akan lebih mudah dipahami, oleh karena itu akan tercipta suasana belajar yang menyenangkan.<sup>2</sup>

Oleh sebab itu, dalam pemilihan media pembelajaran juga harus menyesuaikan dengan fasilitas sekolah serta keadaan siswa agar media pembelajaran dan metode pembelajaran dapat digunakan dan berjalan dengan efektif. Pada dasarnya media pembelajaran yang di gunakan saat proses belajar mengajar dapat menimbulkan motivasi dan membangkitkan minat belajar bagi siswa. Kemudian pemanfaatan media pembelajaran yang menyajikan data dengan menarik serta terpercaya mampu mendorong siswa untuk meningkatkan pemahaman.<sup>3</sup>

Penelitian Kemp & Dayton dalam Anggraini menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki tiga fungsi utama, yaitu: 1) memotivasi minat dan tindakan; 2) menyajikan informasi; dan 3) memberi instruksi. Tujuan ini perlu dipenuhi dengan cara menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dalam mencapai tujuan pembelajaran.<sup>4</sup>

Media Pembelajaran yang dimaksud pada pembahasan ini meliputi media yang akan dipergunakan dalam pemaparan materi dan media yang digunakan dalam melakukan pembelajaran. Termasuk pembelajaran Muhadatsah yang merupakan salah satu keterampilan dalam Bahasa Arab yang menuntut konsistensi dari seseorang yang mempelajari sebuah kemampuan artikulasi kata secara benar, detail, dan tetap dari aturan-aturan tata bahasa, jumlah serta kalimat agar dapat membantunya pada

<sup>1</sup> Mufid M dan Farid Usman A, "Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Internet Educandy Sebagai Sarana Pembelajaran Daring". Muróbbi:Jurnal Ilmu Pendidikan. Vol 6 (1). 2022. h 252.

<sup>2</sup> A.Fernando, D.Putu, Dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran*. (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020). h 55-57.

<sup>3</sup> Anggita, Z. "Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19". Jurnal Sastra & Pengajaran. Vol 7 (2).2020. h 45.

<sup>4</sup> Wijayanti, A. dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi". Jurnal Pendidikan Sastra, Sosial dan Bahasa. Vol 8 (1). 2022. h 204

analogi seperti yang diinginkan oleh si pembicara dalam intonasi komunikasinya.<sup>5</sup>

## **Muhadatsah**

Pembelajaran Muhadatsah dalam bahasa Arab termasuk kategori belajar bahasa Arab secara aktif seperti melakukan aktivitas berbicara dengan menggunakan bahasa Arab. Proses pembelajaran seperti ini sangat diperlukan oleh peserta didik agar mendapatkan hasil belajar yang maksimal.<sup>6</sup> Namun pembelajaran ini harus di dukung dengan media pembelajaran yang tepat, metode yang pas, teknik dan model pembelajaran yang inovatif sehingga akan tercapainya tujuan pembelajaran Muhadatsah dalam bahasa Arab.<sup>7</sup>

Menurut peneliti salah satu media pembelajaran yang tepat untuk membantu proses pembelajaran Muhadatsah untuk mencapai tujuan yang diinginkan serta suasana belajar yang menyenangkan adalah video animasi yang menarik, video tersebut memiliki audio berbahasa Arab sehingga peserta didik tidak hanya terfokus dengan video saja melainkan juga fokus untuk mendengarkan. Dan pada penelitian ini peneliti mengembangkan aplikasi multimedia yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran salah satunya adalah *PowToon*.

## **PowToon**

Di era globalisasi sudah banyak media pembelajaran yang bervariasi, salah satunya media yang akan saya kembangkan adalah media *PowToon* berbasis audiovisual. *PowToon* merupakan salah satu aplikasi multimedia yang berbasis web dengan berbagai keunggulan seperti adanya fitur animasi tulis tangan yang sangat menarik, animasi kartun dengan efek transisi yang lebih hidup, penambahan voice overs serta penggunaan aplikasi yang sangat mudah. Aplikasi *PowToon* sangat cocok dikembangkan sebagai media yang digunakan untuk proses pembelajaran, selain unik dan menarik aplikasi ini juga tidak perlu diinstal di komputer karena aplikasi ini bisa di buka secara online melalui situs [www.PowToon.com](http://www.PowToon.com). Meskipun begitu, hasil dari aplikasi *PowToon* bisa

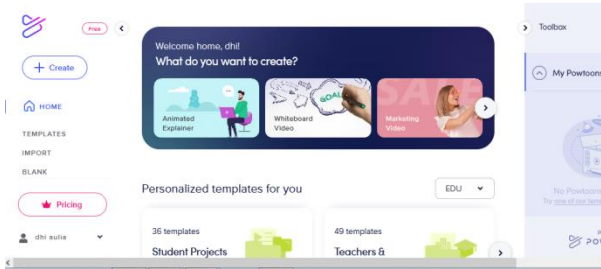
---

<sup>5</sup> Kaharuddin. "Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Kemampuan Muhadatsah". Al-Ishlah: Jurnal Ilmu Pendidikan. Vol 16 (1). 2018. h 64.

<sup>6</sup> Ibid. 63.

<sup>7</sup> O. Ratnaningtyas. "Pendekatan Kecerdasan Emosional; Implementasi Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Madrasah Aliyah". Muróbbi: Jurnal Ilmu Pendidikan. Vol 3 (1). 2019. H 23.

dipergunakan baik secara offline dalam bentuk presentasi ataupun dalam bentuk pdf.<sup>8,9</sup>



**Gambar 1 :**Tampilan Halaman Utama Aplikasi *PowToon*

Berdasarkan pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Asyifa dalam Lida mengungkapkan bahwasanya video pembelajaran yang telah dibuat dengan menggunakan *PowToon* layak digunakan dan dapat meningkatkan pemahaman siswa. Media pembelajaran animasi *PowToon* yang akan dikembangkan berupa gabungan dari beberapa animasi-animasi menjadi suatu konsep atau gambaran yang sesuai dengan materi bahan ajar serta menyangkut pautkan dengan kehidupan sehari-hari, menggunakan rekaman suara sebagai pendukung dalam menjelaskan isi dari video.<sup>10</sup>

Aplikasi *PowToon* memiliki banyak fitur yang unik serta menarik, jika ingin menggunakan aplikasi *PowToon* sebagai media yang digunakan untuk presentasi, bisa saja digunakan dalam bentuk slide atau film efek yang menggunakan teks, tak hanya itu *PowToon* juga bisa menambahkan beberapa gambar, karakter kartun, animasi, properti, penanda, bentuk, transisi, latar belakang, dan banyak gaya lainnya yang dapat membuat tayangan slide benar-benar unik dan menarik. Ada pula fitur menu yang dapat digunakan untuk membentuk kartu ucapan sebagai Thanks giving. Pada aplikasi *PowToon* terdapat juga template siap pakai yang sudah di sediakan, template tersebut memiliki beberapa kategori diantaranya seperti sekolah atau pendidikan, statistik, acara, penjelajah, tutorial dan ucapan terima kasih. Tak hanya itu, aplikasi *PowToon* juga menyediakan template kosong untuk sebuah presentasi yang bisa di edit dengan

<sup>8</sup> Y. Andrianti, dkk. “Pengembangan Media *Powtoon* Berbasis *Audiovisual* Pada Pembelajaran *Sejarah*”. Jurnal Criksetra. Vol 5(9). 2016. H 60.

<sup>9</sup> E. Nurdiansyah, dkk. “Pengembangan media pembelajaran berbasis *PowToon* pada perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan”. Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan. Vol 2 (2). 2018. H 2.

<sup>10</sup> Raihanati, L., Jamaludin, U., dan Taufik. “Pengembangan Media Pembelajaran *Audio Visual Powtoon* Berbasis *Kontekstual* Pada Mata Pelajaran *IPS Kelas IV*”. Journal Of Elementary Education. Vol 4 (2). 2020. h 4.

sendirinya. *PowToon* adalah aplikasi untuk membuat video animasi yang dimana video tersebut bisa disebarluaskan melalui jaringan sosial media diantaranya YouTube, Facebook dan lain sebagainya. *PowToon* juga dapat di unduh sebagai file PDF walaupun beranimasi. *PowToon* juga mampu mengirim video persentasi langsung ke YouTube. *PowToon* memiliki garis waktu pada bagian layar bawah yang dimana berfungsi untuk melihat objek pada slide, hal ini mampu memudahkan untuk perubahan spesifik pada waktu yang muncul serta dapat membentuk efek animasi. Aplikasi ini juga dapat memasukkan suara tambahan atau memilih suara yang sudah tersedia dengan gratis pada situs web.<sup>11</sup>

Penelitian Adkhar dalam Evi menjelaskan bahwa *PowToon* memiliki kelebihan salah satu nya adalah cara penggunaannya yang cukup mudah dan tidak memerlukan keterampilan khusus karena langkah-langkah yang dilakukan tidak berbeda dengan memutar video pada umumnya. Selain itu, dengan adanya pilihan animasi menarik dan lucu dan cukup interaktif sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dalam situasi pembelajaran dari awal hingga akhir proses pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa keberadaan media pembelajaran video animasi sangat bermanfaat sehingga patut dipertimbangkan untuk digunakan guru sebagai media pembelajaran agar siswa didik lebih mudah dalam menangkap dan memahami setiap materi atau sumber-sumber belajar yang tersedia.

## Metode Penelitian

Metode yang digunakan oleh peneliti adalah metode *research and development* (R&D). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* yang valid sehingga dapat digunakan oleh guru khususnya pada mata pelajaran Muhadatsah. Sugiyono mengatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>12</sup>

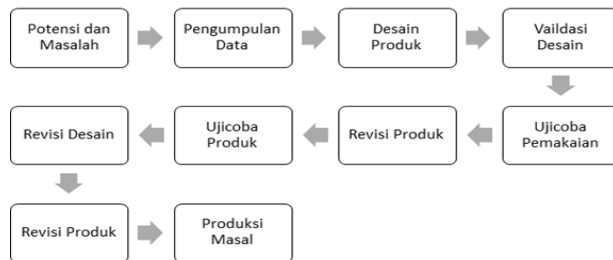
Cycle Borg and Gall mengatakan “*Educational research and development (R&D) is a process used to develop and validate educational products. The steps of this process are usually referred to as the R & D cycle , which consists of studying research findings pertinent to the product to be developed, developing the product based on the finding, field testing it in the setting where it wil be used eventually, and revising it to correct the deficiencies found in the field testing stage. In indicate that product meets its behaviorally defined objectives*”.

---

<sup>11</sup> Op cit. 48

<sup>12</sup> Sugiyono. Memahami Penelitian Kualitatif.(Bandung: Alfabeta, 2005). H 297

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan Cycle Borg and Gall dengan alur penelitian, *pertama* potensi & masalah dalam langkah melakukan studi pendahuluan atau observasi yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji, dan persiapan untuk merumuskan kerangka kerja penelitian. *Kedua*, pengumpulan data yang akan menentukan tujuan yang akan dicapai dan diperlukan melaksanakan studi kelayakan secara terbatas. *Ketiga*, desain produk yang akan mengembangkan bentuk permulaan dari produk yang akan dihasilkan. *Keempat*, validasi desain yang menetapkan permulaan dalam pengembangan produk layak atau tidak nya di kembangkan. *Kelima*, uji coba produk dilakukan dengan mengimplementasikan media pembelajaran yang telah dibuat pada proses pembelajaran namun dalam skala kecil. *Keenam*, revisi produk dilakukan terhadap produk awal yang dihasilkan berdasarkan hasil ujicoba awal. Perbaikan ini sangat mungkin dilakukan lebih dari satu kali, sesuai dengan hasil yang ditunjukkan dalam ujicoba terbatas, sehingga diperoleh produk utama yang siap diujicoba lebih luas. *Ketujuh*, uji coba produk dalam skala besar. *Kedelapan*, revisi desain yang dilakukan untuk perbaikan atau penyempurnaan terhadap hasil uji coba lebih luas, sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain model operasional yang siap divalidasi. *Kesembilan*, uji ahli validasi yang dilakukan untuk perbaikan akhir terhadap model yang dikembangkan guna menghasilkan produk akhir yang sempurna dan siap untuk di uji cobakan (final). *Kesepuluh*, implementasi produk yang telah dinyatakan valid oleh para ahli sebagai media pembelajaran.<sup>13</sup>



**Tabel 1.** Tahapan Pengembangan model pengembangan Borg & Gall

Maka apabila kesepuluh langkah penelitian dan pengembangan diikuti dengan baik dan benar, akan dapat menghasilkan suatu produk pendidikan yang dapat dipertanggungjawabkan. Kemudian untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media pembelajaran tersebut akan

<sup>13</sup> Borg, W.R. & Gall, M.D. *Educational Research : An Introduction*. (New York: Longman, 1983). H 775

diberikan angket respon kepada siswa untuk mengetahui ada seberapa efektif potensial multimedia interaktif.

Setelah itu jenis pengolahan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah pengolahan data kuantitatif deskriptif. Data kuantitatif akan diperoleh berdasarkan validator produk serta penilaian angket respon siswa. Sedangkan untuk memperoleh data deskriptif melalui saran dan komentar yang diberikan validator secara tertulis maupun tidak tertulis. Dalam pengumpulan data instrumen penelitian peneliti menggunakan metode observasi dan wawancara dengan siswa. Dan angket yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk checklist dengan penilaian skor pada setiap aspek dan menggunakan skala likert 1-5 dan dapat diuraikan sebagai berikut:

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

**Tabel 2.** Kategori Skor dalam Skala Likert<sup>14</sup>

## Hasil dan Pembahasan

Studi pendahuluan dalam potensi masalah merupakan proses awal analisis yang dilakukan untuk menemukan permasalahan yang terjadi pada saat proses pembelajaran muhadatsah, pada proses ini peneliti juga menganalisis kebutuhan untuk pengembangan media pembelajaran. Kebutuhan yang dimaksud seperti pengetahuan, kompetensi peserta didik dalam penggunaan produk, serta peralatan yang mendukung untuk penggunaan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Kegiatan ini dilakukan dengan cara observasi dan wawancara dengan peserta didik, serta angket yang diberikan kepada peserta didik yang terkait dengan minat belajar pada mata pelajaran muhadatsah.

Dengan demikian melalui studi pendahuluan dapat disimpulkan bahwa kurangnya minat belajar siswa pada mata pelajaran muhadatsah dikarenakan metode belajar yang kurang menarik. Selama ini hanya melalui penyampaian lisan dan tulisan, oleh karena itu perlu dikembangkan media pembelajaran Muhadatsah yang terintegrasi dengan teknologi. Dan di temukan bahwa media pembelajaran yang cocok untuk dikembangkan adalah media pembelajaran *Powtoon*.

Penggunaan *PowToon* sebagai media pembelajaran cocok dengan materi ajar muhadatsah, perpaduan sangat bagus untuk dijadikan pembelajaran bahasa asing. Dengan adanya muhadatsah peserta didik

---

<sup>14</sup> Sahlan. "Evaluasi Pembelajaran". Jember: STAIN Press. 2015.



mampu menguasai salah satu bahasa asing yaitu Bahasa Arab meskipun hanya dengan perbincangan mengenai aktivitas sehari-hari.

Selanjutnya, masuk pada tahap pengembangan produk yang akan dilakukan oleh peneliti ialah memilah materi yang ingin di bentuk dan dijadikan untuk media pembelajaran, karena materi yang terdapat dalam tema Bahasa Arab terlalu banyak apabila di masukkan semua, maka peneliti melakukan analisis dan pemilihan terhadap beberapa materi untuk dibentuk menjadi sebuah media pembelajaran.

Kemudian proses pengembangan kerangka produk melewati beberapa tahapan sesuai dengan alur penelitian yang digunakan oleh peneliti, adanya desain produk, revisi produk, uji produk skala kecil, kemudia revisi kembali untuk mendapatkan hasil produk final yang akan di implementasikan.

Dalam pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *PowToon* memiliki beberapa langkah setelah tersusunnya materi dan komponen gambar pada *Storyboard PowToon* yaitu: (1) menambahkan suara yang telah di bentuk dan disesuaikan pada setiap *slide*-nya; (2) pengaturan *timeline* agar munculnya gambar beserta tulisan sesuai dengan yang diinginkan; (3) yang terakhir yaitu *export* untuk mendapatkan hasil pengembangan media yang diinginkan.

Setelah mendapatkan produk final yang akan digunakan sebagai media pembelajaran yang dihasilkan oleh peneliti, kemudian diserahkan kepada ahli untuk diteliti dan di validasi sebagai produk yang akan di implementasikan. Jika ada sesuatu yang kurang tepat dalam produk tersebut maka peneliti akan melakukan revisi pada media tersebut sampai menemukan hasil yang valid atau tervalidasi dengan sempurna.

Validator	Aspek	Skor	Persentase (%)	Kategori
Ahli Media 1	Materi & Bahasa	30	75%	Layak
Ahli Media 2	Tampilan Video	68	85%	Sangat Layak

**Tabel 3.** Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan Tabel 3 nilai yang diperoleh pada penilaian pertama yang dilakukan oleh validator materi dan bahasa dikategorikan “Cukup Baik” dengan hasil validasi 75% dan sedikit revisi pada font tulisan bahan ajar agar lebih diperjelas sehingga peserta didik mampu memahami tulisan font arab dengan mudah kemudian siap untuk di uji cobakan. Kemudian, hasil dari penilaian kedua yang dilakukan oleh validator media

memperoleh kategori “Sangat Valid” dengan nilai validasi 85% dengan sedikit revisi dan siap untuk di ujitobakan.

Persentase Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81-100%	Sangat baik	Sangat layak
61-80%	Baik	Layak
41-60%	Cukup baik	Kurang layak
21-40%	Kurang baik	Tidak layak
<20%	Sangat kurang baik	Sangat tidak layak

**Tabel 4.** Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi

Berdasarkan dengan hasil validasi pada materi, media dan bahasa, maka diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran ini dinyatakan valid karena berhasil memenuhi kriteria yang di tentukan, sehingga dapat di ujitobakan didalam kelas ketika proses belajar mengajar untuk mengetahui bagaimana dampak penggunaannya yang akan berkaitan dengan motivasi dan hasil belajar siswa. Validasi produk untuk suatu pengembangan media pembelajaran sangatlah penting, melalui tahap desain, kemudian tahap memproduksi produk tersebut serta harus memvalidasikan agar menghasilkan suatu prosuk yang terjamin kualitasnya serta mampu memenuhi fungsi untuk mencapai suatu tujuan kompetensi yang telah ditetapkan.

Tahap selanjutnya adalah uji coba media yang dilakukan kepada siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah. Pada uji coba media siswa duduk di bangku masing-masing kemudian memperhatikan video animasi sebagai media pembelajaran yang ditayangkan melalui proyektor. Namun ketika penggunaan media tersebut kurang maksimal dikarenakan tidak adanya LCD untuk proyektor yang tersedia dari pihak sekolah sehingga proyektor hanya menyorot ke dinding kelas dan mempengaruhi kualitas tampilan dari video animasi tersebut.

Setelah penayangan video animasi sebagai media pembelajaran tersebut siswa di berikan angket untuk mengetahui ke efektivitas media pembelajaran pada mata pelajaran Muhadatsah. Kemudian hasil dari penilaian berdasarkan angket respon siswa, diperoleh rata-rata skor persentase sebesar 89% dengan keterangan validasi “sangat layak” berdasarkan hasil penilaian angket respon siswa. Dari skor persentase yang didapatkan, bisa diketahui bahwa pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *PowToon* ini telah memenuhi indikator penilaian validasi yang telah ditetapkan sebelumnya, sehigga mendapat penilaian dengan kriteria “sangat layak”.

## Kesimpulan

Dapat disimpulkan dari penelitian di atas adalah pengembangan media pembelajaran berbasis “*PowToon*” dilakukan secara 10 tahapan yaitu mencari potensi & masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, uji coba produk (skala kecil), revisi produk, uji coba produk (skala besar), revisi desain, uji ahli validasi dan implementasi. Dengan adanya hasil komentar dan saran yang disertai dengan deikit revisi dari para validator sehingga dapat diuji cobakan oleh siswa MTs kelas VII di sekolah MTs Nurul Islam Indonesia Medan, Sumatera Utara.

Dengan demikian produk video animasi berbasis *PowToon* ini layak untuk mendapatkan penilaian kelayakan produk untuk diterapkan di Madrasah Tsanawiyah karena berhasil memenuhi indikator penilaian yang dilakukan oleh ahli validasi dan terbilang valid. Serta tujuan dikembangkannya media pembelajaran ini mampu meningkatkan pemahaman serta minat belajar siswa dalam mata pelajaran Muhadatsah.

## Daftar Pustaka

- Andrianti. Y. (2016). “*Pengembangan Media Powtoon Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran Sejarah.*” *Jurnal Criksetra*. Vol 5 (9).
- Anggita, Z. (2020). “*Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19.*” *Jurnal Sastra & Pengajaran*. Vol 7 (2).
- Awalia. I. (2019). “*Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di kelas IV SD.*” *Kreano : Jurnal Kreatif-Inovatif*. Vol 10 (1).
- Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall. (1983). *Educational Research: An Introduction*, Fifth Edition. New York: Longman.
- Fernando, Andrew, dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Kaharuddin. (2018). “*Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Kemampuan Mubadatsah.*” *Al-Ishlah: Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol 116 (1).
- Miftahul Mufid dan Ahmadd Farid Usman. (2022). “*Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Internet Educandy Sebagai Sarana Pembelajaran Daring.*” *Muróbbî: Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol 6 (2).
- Nurdiansyah. E. (2018). “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PowToon Pada Perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan.*” *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*. Vol 2 (2).

- Raihanati. L., Jamaludin, U., dan Taufik. (2020). "*Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon Berbasis Konstektual Pada Mata Pelajaran IPS kelas IV*". Jurnal Of Elementary Education. Vol 3 (1).
- Sahlan. (2015). "*Evaluasi Pembelajaran*". Jember: STAIN Press.
- Wijayanti, A. dkk. (2020). "*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi*". Jurnal Pendidikan Sastra, Sosial dan Bahasa. Vol 8 (1).