

**PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF *POWTOON* BERBASIS
PENDEKATAN *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN
BUDI PEKERTI DI SEKOLAH DASAR NEGERI
429 SAGENAE KABUPATEN LUWU**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agam Islam Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Oleh

DEWI MUSTIKA PUTRI

2002010139

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

**PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF *POWTOON* BERBASIS
PENDEKATAN *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN
BUDI PEKERTI DI SEKOLAH DASAR NEGERI
429 SAGENAE KABUPATEN LUWU**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Oleh

DEWI MUSTIKA PUTRI

2002010139

Pembimbing:

- 1. Dr. H. Hasbi, M.Ag.**
- 2. Nur Fakhrunnisaa, S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dewi Mustika Putri
NIM : 20 0201 0139
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 19 Februari 2025



Dewi Mustika Putri

20 0201 0139

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Pengembangan Video Interaktif Powtoon Berbasis Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Sekolah Dasar Negeri 429 Sagenae Kabupaten Luwu yang ditulis oleh Dewi Mustika Putri Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2002010139, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Rabu, tanggal 05 Maret 2025 M bertepatan dengan 5 Ramadan 1446 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Palopo, 10 Maret 2025

TIM PENGUJI

- | | |
|---|---------------|
| 1. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. | Ketua Sidang |
| 2. Dr. Hj. St. Marwiyah, M.Ag. | Penguji I |
| 3. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. | Penguji II |
| 4. Dr. H. Hasbi, M.Ag. | Pembimbing I |
| 5. Nur Fakhrunnisaa, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing II |



Mengetahui

Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP. 19670516 200003 1 002



Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 19910608 201903 1 007

PRAKATA

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

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah Swt. yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Pengembangan Video Interaktif *Powtoon* Berbasis Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SDN 429 Sagenae”, setelah melalui proses yang panjang.

Salawat dan salam kepada Nabi Muhammad saw., kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya yang telah membawa risalahnya kepada seluruh umat manusia dan menjadi suri tauladan. Skripsi disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan(S.Pd) dalam bidang Pendidikan Agama Islam pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari berbagai pihak walaupun penulisan skripsi masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag., selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, Dr. Munir Yusuf, M.Pd., selaku Wakil Rektor I, Dr. Masruddin, S.S., M.Hum., Wakil Rektor II, Dr. Mustaming, S.Ag., M.HI. Wakil Rektor III.

2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd., selaku Wakil Dekan I, Dr. Alia Lestari, S.Si., M.Si selaku Wakil Dekan II, dan Dr. Taqwa, S.Ag., M.Pd.I., selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah IAIN Palopo.
3. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd, selaku Ketua Prodi PAI dan Hasriadi, S.Pd., M.Pd., selaku sekretaris Prodi PAI, beserta Nurjannah, M.Pd selaku tenaga kependidikan Prodi PAI yang telah banyak membantu dan mengarahkan dalam menyelesaikan skripsi.
4. Dr. Makmur, S.Pd.I.,M.Pd.I. selaku dosen penasehat akademik.
5. Dr. H. Hasbi, M.Ag. dan Nur Fakhrunnisaa, S.Pd.,M.Pd., selaku pembimbing I & II yang telah banyak membantu, meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, dan mengarahkan dalam rangka menyelesaikan skripsi.
6. Muhammad Yamin,S.Pd.,M.Pd., M. Zuljalal Al Hamdany,S.Pd.,M.Pd. dan Dr. Muhammad Guntur.,S.Pd.,M.Pd. selaku validator ahli yang telah membantu mengarahkan peneliti.
7. Abu Bakar, S.Pd, M.Pd., selaku kepala unit perpustakaan IAIN Palopo.
8. Seluruh dosen beserta staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik penulis selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam menyusun skripsi penulis.
9. Rosnilawati, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN 429 Sagenae beserta guru-guru, staf, dan peserta didik yang telah banyak membantu dalam mengumpulkan data penelitian skripsi.

10. Terkhusus kepada kedua orang tua tercinta ayahanda Mursalim dan ibunda Soraya, terima kasih telah membesarkan, mendidik, membimbing dan mendo'akan dengan penuh kasih sayang dan keikhlasan, senantiasa memberikan dukungan dan berusaha memberikan yang terbaik untuk saya, terima kasih kepada saudara-saudara saya yang telah ikut membantu, mendukung dan mendoakan.
11. Salmawati, Nur Zahra, St. Rodiya, Nurul Hidayah, Desy Fitriany, Mita Rosanti, Rani Aswan, Syarifah Jamiluddin, Ismaliya, Saudara Muh. Adlin B. Assagaf, teman-teman mahasiswa seperjuangan khususnya teman kelas PAI E angkatan 2020, teman PLP, KKN, teman-teman HMPS PAI dan kepada semua pihak yang tidak dapat dituliskan satu persatu. Terima kasih atas bantuan dan dukungan yang tulus kepada penulis.

Semoga Allah Swt., senantiasa membimbing kita semua dan mengarahkan hati kepada perbuatan baik dan menjauhi segala bentuk kemungkaran. Penulis juga berharap agar skripsi nantinya dapat bermanfaat dan bisa menjadi referensi bagi para pembaca. Kritik dan saran yang sifatnya membangun juga penulis harapkan guna perbaikan penelitian kedepannya.

Palopo, 2025

Dewi Mustika Putri
2002010139

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. Transliterasi 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	Žal	Ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Šad	š	Es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Ža	ž	Zet (dengan titik di bawah)

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ع	'Ain	'	Apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
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 di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

2. Vocal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

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

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
أَ	<i>Fathah</i>	A	A
إِ	<i>Kasrah</i>	I	I
أُ	<i>Ḍammah</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
أَي	<i>Fathah dan yā'</i>	Ai	a dan i
أَو	<i>Fathah dan wau</i>	Au	a dan u

Contoh:

كَيْف : *kaifa*

هَوْل : *hauḷa*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan huruf	Nama	Huruf dan tanda	Nama
أَ... أْ... أَي	<i>Fathah dan alif</i> atau <i>yā'</i>	Ā	a dan garis di atas
إِ	<i>Kasrah dan yā'</i>	Ī	i dan garis di atas
أُ	<i>Ḍammah dan wau</i>	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَات : *māta* قِيل : *qīla*

رمي : *ramī* يموت : *yamūtu*

4. Tā marbūtah

Transliterasi untuk *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].

روضة الاطفال : *rauḍah al- atfāl*

المدينة الفاضلة : *al- madīnah al-fāḍilah*

الحكمة : *al- ḥikmah*

5. Syaddah (tasydīd)

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

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbānā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقَّ : *al- ḥaqq*

نَعْم : *nu'ima*

عَدُوّ : *'aduwwun*

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

Contoh:

علي : 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عربي : 'Arabī (bukan A'rabiyy atau 'Araby)

6. Kata sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *ال* (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* 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:

الشمس : *al- syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزلزلة : *al- zalzalah* (bukan *az- zalzalah*)

الفلسفة : *al-falsafah*

البلاد *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:

تأمرون : *ta 'murūna*

النوع : *al- nau'*

شيء : *syai'un*

أمرت : *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-Qur'an (dari *al- Qur'ān*), Alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Syarḥ al- Arba'in al- Nawāwī

Rīsālah fi ri'āyahal-Maslahah.

9. Lafz al-jalālah

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

Contoh:

دين الله : *dīnullah*

بالله : *billāh*

Adapun *tā marbūtah* di akhir kata yang disandarkan kepada lafaz *aljalālah*. Ditranslitesai dengan huruf [t].

Contoh:

هم في رحمة الله : *hum fi raḥmatillāh*

10. Huruf kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*all cops*), 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 Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi'a linnāsi lallaẓī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramaḍān al-laẓī unẓila fihi al-Qur'ān

Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī

Naṣr Ḥāmid Abū Zayd

Al-Ṭūfi

Al-Maṣlahah fi 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 itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi, contoh:

Abū al- Walīd Muḥammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abu al- Walid Muḥammad (bukan: Rusyid, Abu al- Walid Muhammad Ibnu).
Naṣr Ḥāmīd Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmīd (bukan, Zaīd, Naṣr Ḥamīd Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Swt. = *Subhanahu wa ta'ala*

saw. = *sallallahu 'alaihi wasallam*

PAI = Pendidikan Agama Islam

RPP = Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

QS..../...:24 = QS. al- Baqarah /2:31 atau QS. al-Isrā/17: 23-24.

IAIN = Institut Agama Islam Negeri

SDN = Sekolah Dasar Negeri

R&D = *Research and Development*

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

IPTEK = Ilmu Pengetahuan dan Teknologi

NPSN = Nomor Pokok Sekolah Nasional

PAIKEM = Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PRAKATA	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN	xi
DAFTAR ISI.....	xix
DAFTAR KUTIPAN AYAT	xxii
DAFTAR TABEL	xxiii
DAFTAR GAMBAR.....	xxiv
ABSTRAK	xxv
ABSTRACT	xxvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Pengembangan	6
D. Manfaat Pengembangan	6
E. Spesifikasai Produk yang Dihasilkan	7

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Penelitian Relevan	9
B. Landasan Teori.....	12
C. Kerangka Pikir	28
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian	31
B. Lokasi dan waktu Penelitian	31
C. Subjek dan Objek Penelitian	31
D. Prosedur Pengembangan	32
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	32
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	33
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	34
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	35
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).	35
E. Teknik Pengumpulan Data	35
F. Teknik Analisis Data	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Hasil Penelitian	44
B. Pembahasan Hasil Penelitian	59

BAB V PENUTUP	69
A. Kesimpulan	69
B. Implikasi	70
C. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	74

DAFTAR KUTIPAN AYAT

Kutipan ayat 1 Qs. Al-Baqarah 2/31	3
Kutipan ayat 2 Qs. Al-Isrā/17: 23-24.....	25

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan	10
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Observasi.....	35
Tabel 3.2 Pedoman Wawancara	36
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	38
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa	38
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	40
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Angket Praktikalitas	40
Tabel 3.7 Skala Likert.....	41
Tabel 3.8 Kategori Kevalidan	42
Tabel 3.9 Kategori Kepraktisan	42
Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan	44
Tabel 4.2 Analisis Karakteristik Peserta Didik	45
Tabel 4.3 Penyusunan Kerangka.....	45
Tabel 4.4 Story Board	46
Tabel 4.5 Hasil Validasi Media.....	52
Tabel 4.6 Hasil Angket Validasi Materi.....	53
Tabel 4.7 Hasil Angket Validasi Bahasa.....	54
Tabel 4.8 Revisi Validator	55
Tabel 4.9 Hasil Uji Kepraktisan.....	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Tampilan Background	47
Gambar 4.2 Tampilan Menginput Rekaman	47
Gambar 4.3 Tampilan Desain Materi	47
Gambar 4.4 Tampilan Awal Media	48
Gambar 4.5 Opening Video	49
Gambar 4.6 Pengantar Belajar	49
Gambar 4.8 Kesimpulan Materi	50
Gambar 4.9 <i>Closing</i>	50
Gambar 4.10 Hasil Akhir Media	51

ABSTRAK

Dewi Mustika Putri, 2025. “*Pengembangan Video Interaktif Powtoon Berbasis Pendekatan Contextual Teaching and Learning pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SDN 429 Sagenae*” Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo.

Dibimbing Oleh Hasbi dan Nur Fakhrunnisaa

Peserta didik dalam berinteraksi dengan orang tua dan guru sering kali tidak mencerminkan sikap hormat dan patuh yang seharusnya. Hal tersebut dapat berdampak negatif terhadap hubungan antara peserta didik, orang tua, dan guru, serta mempengaruhi pada proses pembelajaran. Oleh sebab itu, perlu dikembangkan video interaktif *powtoon* sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan sikap hormat dan patuh peserta didik terhadap orang tua dan guru. Penelitian bertujuan untuk mengetahui tahap pengembangan, serta mengetahui kevalidan dan kepraktisan video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan *contextual teaching and learning* (CTL) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru.

Jenis penelitian menggunakan penelitian R&D (*Research and Development*), penelitian menggunakan tahapan ADDIE (*analyze, design, development, implementation, evaluation*). Subjek dalam penelitian adalah 13 peserta didik kelas IV di SDN 429 Sagenae. Teknik pengumpulan data dalam penelitian adalah observasi, wawancara, lembar validasi, dan angket praktikalitas. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif.

Tahap pengembangan meliputi, analisis (*analyze*) peneliti melakukan beberapa tahap yakni analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis karakteristik peserta didik. Selanjutnya pada tahap desain (*design*) peneliti melakukan rancangan produk dan penyusunan instrumen, kemudian pada tahap pengembangan (*development*) peneliti melakukan validasi ahli, setelah itu pada tahap implementasi (*implementation*) peneliti melakukan uji coba kelayakan produk dan terakhir tahap evaluasi (*evaluation*) peneliti melakukan evaluasi formatif secara keseluruhan produk. Video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL memperoleh hasil validasi dari ahli media sebesar 88% dengan kategori “sangat valid”, validasi bahasa sebesar 94% dengan kategori “sangat valid”, serta validasi ahli materi sebesar 94% dengan kategori “sangat valid”. Praktikalitas video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL mendapatkan hasil presentase sebesar 98% dengan kategori “sangat praktis”. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di SDN 429 Sagenae, valid dan praktis digunakan. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya dapat melanjutkan penelitian untuk uji coba keefektifan dan mengetahui hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: *contextual teaching and learning*, pendidikan agama islam, video interaktif *powtoon*.

ABSTRACT

Dewi Mustika Putri, 2025. *“Development of Powtoon Interactive Video Based on Contextual Teaching and Learning Approach in Islamic Religious Education and Cultivation Subjects at SDN 429 Sagenae” Thesis Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Science, State Islamic Institute (IAIN) Palopo.*

Supervised by Hasbi and Nur Fakhrunnisaa

Learners in interacting with parents and teachers often do not reflect the respect and obedience they should have. This can have a negative impact on the relationship between learners, parents, and teachers, and affect the learning process. Therefore, it is necessary to develop an interactive powtoon video as a learning media that can improve students' respectful and obedient attitudes towards parents and teachers. The study aims to determine the development stage, as well as to determine the validity and practicality of the powtoon interactive video based on the contextual teaching and learning (CTL) approach in the subject of Islamic Religious Education and Budi Pekerti material respect and obedience to parents and teachers.

This type of research uses R&D (Research and Development) research, research using ADDIE stages (analyze, design, development, implementation, evaluation). The subjects in the study were 13 fourth grade students at SDN 429 Sagenae. Data collection techniques in the study were observation, interviews, validation sheets, and practicality questionnaires. The data analysis technique used is descriptive quantitative analysis.

The development stage includes, analyze (analyze) researchers conduct several stages, namely needs analysis, curriculum analysis and analysis of learner characteristics. Furthermore, at the design stage (design) the researcher designs the product and prepares the instrument, then at the development stage (development) the researcher conducts expert validation, after that at the implementation stage (implementation) the researcher conducts a feasibility trial of the product and finally the evaluation stage (evaluation) the researcher conducts a formative evaluation of the entire product. powtoon interactive video based on CTL approach obtained validation results from media experts of 88% with the category “very valid”, language validation of 94% with the category “very valid”, and material expert validation of 94% with the category “very valid”. The practicality of the powtoon interactive video based on the CTL approach received a percentage of 98% in the “very practical” category. Based on these results, it can be concluded that the development of interactive powtoon videos based on the CTL approach in Islamic religious education and character education subjects at SDN 429 Sagenae, is valid and practical to use. Therefore, further researchers can take this research to conduct effectiveness trials to find out the learning outcomes of students.

Keywords: ctl, Islamic religious education, powtoon interactive video

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan fitrah setiap individu. Eksistensi pendidikan terjadi secara terus-menerus selama keberadaan manusia itu ada. Tujuan yang ingin dicapai dalam pendidikan adalah untuk membentuk pribadi kreatif sehingga dapat tercipta segala kebermanfaatannya yang berguna bagi setiap perubahan kehidupan manusia.¹ Pendidikan juga membuka peluang untuk meningkatkan kualitas hidup baik dari segi ekonomi, sosial, maupun kesehatan.

Pendidikan agama Islam dan budi pekerti adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di berbagai jenjang pendidikan di Indonesia, mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi.² Melalui pendidikan agama Islam dan budi pekerti, diharapkan peserta didik dapat menerapkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari serta menjadi individu yang berakhlak baik.

Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar Negeri 429 Sagenae, proses belajar mengajar dengan interaksi dan timbal balik antara pendidik dengan peserta didik, pendidik mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik sementara peserta didik menerima ilmu yang ditransfer oleh pendidik, hal tersebut secara sadar dilakukan di lingkungan formal yaitu sekolah, demi mewujudkan generasi yang mengamalkan nilai-nilai Islam.

¹ Hasriadi, 'Model Pembelajaran Jarak Jauh Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi', Jurnal Konsepsi, 11.1 (2022), 85–97.

² Kiki Ayu Hermawati, 'Implementasi Model Inkuiri Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti: Analisis Pada Materi Pembelajaran Toleransi', Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah, 6.1 (2021), 56–72

Berdasarkan hasil observasi pada saat pra penelitian di SDN 429 Sagenae diketahui bahwa situasi dan kondisi cara belajar dan mengajar antara peserta didik dan pendidik selama proses pembelajaran berlangsung pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti di kelas IV sudah baik, selain itu pendidik juga sadar akan perkembangan terkini dalam dunia pendidikan.

Namun, penggunaan media pembelajaran belum berjalan secara efektif dikarenakan pendidik mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti pada saat proses pembelajaran di SDN 429 Sagenae hanya menggunakan buku paket dan poster ataupun gambar yang ada di kelas, sehingga peserta didik kurang dalam hal menghubungkan pengetahuan akademis dengan situasi dunia nyata mereka. Peserta didik juga kurang antusias saat pembelajaran menggunakan media tersebut karena terkesan monoton dan konvensional. Salah satu cara untuk menghindari hal tersebut adalah dengan memanfaatkan hasil kemajuan teknologi yaitu mengembangkan media pembelajaran yang menarik.

Media pembelajaran dapat memberikan nilai tambah pada institusi pendidikan, karena dapat meningkatkan citra dan reputasi lembaga pendidikan.³ Mengembangkan media tersebut pembelajaran dipandang akan lebih memudahkan peserta didik memahami materi yang akan dipelajari sehingga efektif dan efisien juga menarik⁴ Media pembelajaran juga dapat meningkatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik, serta antara peserta didik dengan materi pembelajaran itu sendiri.

³ Muhammad Ihsan, Muh Yamin, St Marwiyah, *'Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Lingkungan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Pondok Pesantren Pengkendekan Luwu Utara'*, Madaniya: Jurnal Politik dan Keislaman, vol. 4, No.2 (2023), hlm 531–539

⁴ St. Marwiyah, *'Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Resona : Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat'*, RESONA : Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat, 5.2 (2021), 148–57.

Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi materi pembelajaran.⁵ Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses pembelajaran.⁶ Media memiliki karakteristik yang berbeda-beda, untuk itu perlu memilihnya dengan cermat dan tepat agar dapat digunakan dengan tepat guna.

Adapun ayat Al-Qur'an yang berkaitan dengan media pembelajaran salah satunya dalam firman Allah Swt., yaitu Q.S Al-Baqarah/2:31

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

Terjemahnya:

“Dan dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian Dia perlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama semua (benda) ini, jika kamu yang benar”.⁷

Ayat tersebut menegaskan bahwa manusia memiliki kapasitas untuk belajar dan memahami, yang membedakannya dari makhluk lain. Pengetahuan yang diberikan oleh Allah kepada Adam juga menandakan penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif, salah satunya adalah video interaktif.

Video interaktif adalah suatu media pembelajaran yang didalamnya terdapat unsur suara, gerak, gambar, teks maupun grafik yang sifatnya interaktif untuk menghubungkan

⁶Bustanul Iman, 'Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Menggunakan Media Berbasisteknologi Informasi Dan Komunikasi (Studi Pada Smp Negeri Di Kecamatan Soreang Kota Parepare)' istiqlal: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam, 6 no 2 (2019): 1-15.

⁷ Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemah*, (Bekasi: Cipta Bagus Segara, 2013 M), h.6.

media pembelajaran dengan penggunaannya. Video interaktif sebagai media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan efektivitas dan keterlibatan peserta didik.

Video interaktif yang digabungkan dengan pengalaman langsung peserta didik akan menarik perhatian dan membuat peserta didik lebih bersemangat dalam proses pembelajaran. Maka peneliti mengembangkan media video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) sebagai media yang menggabungkan animasi dan narasi.⁸ Video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan media pembelajaran yang berisi tuntutan praktis yang yang dibuat menggunakan *powtoon*, sebuah *platform* pembuatan video animasi dengan prinsip-prinsip dari pendekatan CTL.

Pendekatan CTL merupakan konsep belajar yang membantu pendidik mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari.⁹ Penggunaan video interaktif yang dibuat menggunakan *powtoon* dengan prinsip-prinsip dari pendekatan CTL dapat sangat efektif. Aplikasi *powtoon* dapat digunakan sebagai media dalam membuat video animasi. Melalui aplikasi *powtoon*, video pembelajaran akan terkemas dengan menarik.

Hal tersebut didukung oleh pernyataan Fitriyani yang menyatakan bahwa aplikasi *powtoon* mudah dijadikan media, penyampaian materi pembelajaran dengan cara yang

⁸ Puput, Indah Safitri, Nur Fakhrunnisaa, Mawardi, 'Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 3 Palopo', Jurnal Pendidikan Terapan (JUPITER), 02.April (2024), 143–148.

⁹ Mira Mira, *Implementasi Pendekatan Contextual Teaching And Learning (CTL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Basicedu, 8.1 (2024), 349–57 <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7165>

menarik sehingga peserta didik tidak jenuh dengan materi yang disampaikan oleh pendidik.¹⁰ Hal tersebut sejalan dengan pernyataan media pembelajaran menggunakan *powtoon* memberikan kemudahan dalam menyajikan materi pembelajaran secara visual dan menarik.

Berdasarkan hal tersebut, dengan adanya video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL peserta didik dapat memperkaya pengalaman belajar mereka dengan visual yang menarik dan narasi yang jelas, sehingga memudahkan pemahaman materi yang kompleks sekalipun. Menggunakan Pendekatan CTL diharapkan peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga dapat mengaitkan dengan situasi nyata dan membangun pemahaman yang lebih mendalam serta aplikatif terhadap materi pelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka rumusan masalah penelitian dapat dipastikan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah tahap pengembangan video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan *contextual teaching and learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas IV di SDN 429 Sagenae?
2. Bagaimanakah tingkat kevalidan video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan *contextual teaching and learning* sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti kelas IV di SDN 429 Sagenae?
3. Bagaimanakah tingkat kepraktisan video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan *contextual teaching and learning* sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti kelas IV di SDN 429 Sagenae?

¹⁰ Fitriyani, N. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon tentang Konsep Diri dalam Bimbingan Kelompok untuk Peserta Didik Sekolah Dasar*, Jurnal Tunas Bangsa, 6(1), 104–114.

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui tahap pengembangan video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan *contextual teaching and learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas IV di SDN 429 Sagenae
2. Mengetahui tingkat kevalidan video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan *contextual teaching and learning* sebagai media pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti kelas IV di SDN 429 Sagenae.
3. Mengetahui tingkat kepraktisan video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan *contextual teaching and learning* sebagai media pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti kelas IV di SDN 429 Sagenae.

D. Manfaat Pengembangan

Peneliti berharap penelitian dapat memberikan manfaat, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian adalah untuk menambah wawasan bagi peneliti dan penelitian pengembangan video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PAI di kelas IV SDN 429 Sagenae

2. Manfaat Praktis

- a. Peserta Didik, dapat membantu peserta didik agar lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran PAI dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif ini.
- b. Pendidik, sebagai salah satu referensi dalam menggunakan pembelajaran untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi.
- c. Sekolah, media dihasilkan pada penelitian ini diharapkan menjadi tambahan koleksi

dan referensi media di sekolah.

E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian adalah:

1. Video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL, diperuntukkan bagi peserta didik kelas IV SDN 429 Sagenae.
2. Tampilan media *powtoon* terdapat sampul, menu tujuan, materi, video dan evaluasi, profil.
3. Video pembelajaran berbasis pendekatan CTL berisi uraian materi dan informasi yang berkaitan dengan materi hormat dan patuh kepada orangtua dan guru.
4. Bahan ajar mudah di akses kapanpun dan dimanapun menggunakan *link* yang terdapat akses internet.
5. Bahasa yang digunakan menggunakan bahasa yang ringan dan mudah dipahami oleh peserta didik.
6. Ukuran video 16:9 dan durasi video adalah 9 menit.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Berikut asumsi dan keterbatasan peneliti dalam mengembangkan media:

1. Asumsi
 - a. Memberikan penjelasan kepada peserta didik dengan mudah dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif *Powtoon* berbasis pendekatan *contextual teaching and learning*.
 - b. Media pembelajaran video interaktif *Powtoon* berbasis pendekatan *contextual teaching and learning*, dapat digunakan peserta didik untuk menambah wawasan dan lebih mudah memahami terkait materi yang di ajarkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 429 Sagenae. Sehingga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dengan mencapai indikator tambahan atau penunjang.

2. Keterbatasan

- a. Media yang dikembangkan peneliti hanya sebatas pada mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas IV SDN 429 Sagenae materi hormat dan patuh terhadap orangtua dan guru.
- b. Kecepatan akses pada jaringan internet mempengaruhi kecepatan untuk membuka halaman pada halaman *website*

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Alvy Adhmayati (2023) yang berjudul *“Pengembangan Video Interaktif Powtoon Berbasis Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Sebagai Media Pembelajaran Tematik pada Tema Indahnya Negeriku Kelas IV SD/MI*. Jenis penelitian yang digunakan adalah pengembangan (*Research and Development* atau *R&D*). Penelitian mengacu pada model pengembangan ADDIE, yang menggunakan lima langkah tahapan dalam penelitian, yaitu, 1) *analysis* 2) *design* 3) *develompent* 4) *implementation* 5) *evaluation*. Analisis data yang digunakan adalah kuantitaif. Hasil penelitian yang telah dikembangkan memperoleh desain media video interaktif *powtoon* berbasis *contextual teaching and learning* dengan persentase kelayakan ahli media 90% dan ahli materi 73%.¹¹
2. Penelitian yang dilakukan oleh Afif Norma Lidya (2020) yang berjudul *“Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis powtoon pada materi teorema phytagoras kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 pekanbaru”*. Jenis penelitian yang digunakan adalah pengembangan (*Research and Development* atau *R&D*). Penelitian mengacu pada model pengembangan ADDIE, yang menggunakan lima langkah tahapan dalam penelitian, yaitu, 1) *analysis* 2) *design* 3) *develompent* 4) *implementation* 5) *evaluation*. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif. Hasil analisis yang telah dilakukan terhadap lembar validasi materi dan

¹¹ Alvy Adhmayati *“Pengembangan Video Interaktif Powtoon Berbasis Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Sebagai Media Pembelajaran Tematik pada Tema Indahnya Negeriku Kelas IV SD/MI”*. Skripsi Sarjana, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, UIN Raden Intan Lampung, 2023.

media diperoleh 79%, yang termasuk kategori valid yaitu baik. Maka, media pembelajaran menggunakan *powtoon* valid untuk digunakan.¹²

3. Penelitian yang dilakukan oleh Maretha Angel Lestari (2022) yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon Pada Sub Materi Arthropoda untuk Kelas X SMA*” Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan (R&D) dan model penelitian yang digunakan yaitu model ADDIE terdiri atas lima tahapan, yaitu: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Analisis data yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar observasi, angket, lembar penilaian dan dokumentasi. Subjek penelitian ini siswa kelas X IPA SMA Negeri 8 Kota Jambi. Uji coba dilakukan kepada 6 orang peserta didik (kelompok kecil) dan 31 orang siswa (kelompok besar). Hasil validasi materi diperoleh dengan skor 56 dan persentase sebesar 93% kategori “sangat baik” dan hasil validasi media diperoleh dengan skor 56 dan persentase sebesar 93% kategori “sangat baik”.¹³

Tabel 2.1 Penelitian Relevan

No	Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
1.	Penelitian yang pertama dilakukan oleh Alvy Adhmayati (2023) yang berjudul “ <i>Pengembangan video interaktif powtoon</i> ”	1.Persamaan dari kedua peneliti, mengembangkan video pembelajaran menggunakan	1. Peneliti pertama membahas tentang <i>pembelajaran tematik pada tema indah nya negeriku kelas IV SD/MI</i>

¹² Afif Norma Lidya *Pengembangan media pembelajaran mate-matika berbasis powtoon pada materi teorema pythagoras kelas VIII SMP Muhammadiyah*. Skripsi Sarjana, Program Studi Pendidikan Mate-matika, Fakultas Keguruan, Universitas Islam Riau, 2020.

¹³ Maretha Angel Lestari “*Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon Pada Sub Materi Arthropoda untuk Kelas X SMA*” Skripsi Sarjana, Program Studi Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi, 2022.

No	Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
	<i>berbasis pendekatan contextual teaching and learning (CTL) sebagai media pembelajaran tematik pada tema indah nya negeriku kelas IV SD/MI</i>	<p>pendekatan <i>Contextual Teaching and Learning</i> (CTL).</p> <p>2. Media pembelajaran untuk kelas IV SD dan Kedua penelitian diterapkan pada peserta didik kelas IV SD.</p> <p>3. Semua menggunakan metode pengembangan <i>Research and Development</i> (R&D).</p>	<p>sedangkan peneliti membahas tentang materi hormat dan patuh terhadap guru dan orangtua mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.</p> <p>2. Analisis data yang digunakan peneliti adalah analisis deskriptif kuantitatif sedangkan peneliti pertama menggunakan analisis kuantitatif.</p>
2.	Penelitian yang dilakukan oleh Afif Norma Lidya (2020) yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis <i>powtoon</i> pada materi teorema phytagoras kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 pekanbaru”	<p>1. Persamaannya adalah digunakan sebagai media pembelajaran.</p> <p>2. Kedua peneliti menggunakan <i>powtoon</i>.</p> <p>3. Menampilkan video animasi.</p> <p>4. Semua menggunakan metode pengembangan <i>Research and Development</i> (R&D).</p> <p>5. Kedua Peneliti menggunakan analisis deskriptif kuantitatif.</p>	<p>Peneliti kedua menggunakan media pembelajaran <i>powtoon</i> pada materi teorema phytagoras di kelas VIII SMP sedangkan peneliti menggunakan media pembelajaran yaitu video interaktif <i>powtoon</i> berbasis pendekatan CTL kelas IV SD.</p>
3.	Maretha Angel Lestari (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan <i>Powtoon</i> Pada Sub Materi Arthropoda untuk Kelas X SMA”	<p>1. Keduanya mengembangkan media pembelajaran.</p> <p>2. Peneliti dengan peneliti ketiga menggunakan <i>powtoon</i> dan menampilkan video interaktif</p> <p>3. Semua menggunakan metode pengembangan</p>	<p>1. Perbedaannya adalah terletak pada lokasi penelitian dan tingkat sekolah juga materinya</p> <p>2. Analisis data yang digunakan peneliti adalah analisis deskriptif kuantitatif sedangkan peneliti ke tiga menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif.</p>

No	Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
		Research and Development (R&D).	

B. Landasan Teori

1. Penelitian Pengembangan ADDIE

ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate*) muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Raiser dan Mollenda. Salah satu fungsinya yaitu sebagai pedoman dalam membangun perangkat infrastruktur program pembelajaran yang lebih efektif.¹⁴ Penelitian pengembangan ADDIE merupakan akronim untuk *Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate*. Konsep model ADDIE menerapkan untuk membangun kinerja dasar dalam pembelajaran, yaitu konsep mengembangkan sebuah desain produk pembelajaran. ADDIE merupakan desain instruksional berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia. Desain instruksional ADDIE yang efektif berfokus pada pelaksanaan tugas otentik, pengetahuan kompleks, dan masalah asli. Desain instruksional yang efektif mempromosikan kesetiaan yang tinggi antara lingkungan belajar dan pengaturan kerja yang sebenarnya. Model pembelajaran ADDIE berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif antara peserta didik dengan guru dan lingkungan.¹⁵ Secara umum tahapan dalam model ADDIE ini terdapat lima langkah, yakni *Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate*. Tahapan atau langkah tersebut ada yang

¹⁴ I kadek Budi Artawan, Daud Yusuf, and Nurdin Mohamad, 'Pengembangan Sumber Belajar Geografi Berbasis Weblog Pada Pokok Bahasan Biosfer Di SMA', *Jambura Geo Education Journal*, 4.1 (2023), 25–34 <<https://doi.org/10.34312/jgej.v4i1.13826>>.

¹⁵ Nurul Aswar Nurul Mujtahidah, Munir Yusuf, and Muhammad Guntur, 'Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kreatif Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 05 Salamae Kota Palopo', *Jurnal Konsepsi* 3–61 <<https://www.p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/288>>.

dilaksanakan secara prosedural, model instruksional desain yang tidak prosedural atau siklikal atau boleh dimulai dari tahap tertentu, dan ada juga yang model desain pembelajaran intergratif.

1) *Analysis*

Model penelitian pengembangan ADDIE tahap pertama adalah menganalisis perlunya pengembangan produk (model, metode, media, bahan ajar) baru dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk. Pengembangan suatu produk dapat diawali oleh adanya masalah dalam produk yang sudah ada/diterapkan. Masalah dapat muncul dan terjadi karena produk yang ada sekarang atau tersedia sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik dan sebagainya.

2) *Design*

Kegiatan desain dalam model penelitian pengembangan ADDIE merupakan proses sistematis yang dimulai dari merancang konsep dan konten di dalam produk tersebut. Rancangan ditulis untuk masing-masing konten produk. Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk diupayakan ditulis secara jelas dan rinci. Pada tahap ini rancangan produk masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan di tahap berikutnya.

3) *Development*

Development dalam model penelitian pengembangan ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap sebelumnya, telah disusun kerangka konseptual penerapan produk baru. Kerangka yang masih konseptual tersebut selanjutnya direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diterapkan. Pada tahap ini juga perlu dibuat instrumen untuk mengukur kinerja produk.

4) *Implementation*

Penerapan produk dalam model penelitian pengembangan ADDIE dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dibuat/dikembangkan. Umpan balik awal (awal evaluasi) dapat diperoleh dengan menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan tujuan pengembangan produk. Penerapan dilakukan mengacu kepada rancangan produk yang telah dibuat.

5) *Evaluation*

Tahap evaluasi pada penelitian pengembangan model ADDIE dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.¹⁶

2. Video Interaktif

a. Pengertian Video Interaktif

Video interaktif adalah media pembelajaran yang didalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya. Pengertian lain dijelaskan oleh Nisawa yang mengatakan bahwa Video interaktif tersebut memuat syarat-syarat sebenarnya dari tujuan tersebut, dan disajikan melalui demonstrasi audio visual, dengan suara bahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami, dan dikemas dalam suatu program. Oleh karena itu, dengan adanya video interaktif tersebut peserta didik dapat

¹⁶ Albet Maydiantoro, 'Model Penelitian Pengembangan', *Chemistry Education Review (CER)*, 3.2 (2020), 185.

belajar mandiri di setiap saat dan akan memperdalam belajar untuk memberikan dukungan.¹⁷

Video interaktif merupakan media yang mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga video pembelajaran interaktif tersebut mudah disukai peserta didik, namun tetap diharapkan bimbingan orang tua untuk mendampingi peserta didik dalam bermain. Melihat perkembangan jaman sekarang media pembelajaran tidak hanya dari buku dan gurunya. Namun belajar aktif dari video interaktif dapat mendampingi anak-anak dalam menonton video.¹⁸

Oleh karena itu, video interaktif menawarkan pendekatan yang inovatif dan efektif dalam pendidikan modern memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, baik dengan memilih jalur cerita atau menyelesaikan tugas interaktif, video tidak hanya memperdalam pemahaman mereka tetapi juga meningkatkan retensi materi. Kemampuan untuk menyesuaikan belajar dengan kecepatan dan gaya masing-masing juga membuat video interaktif menjadi alat yang sangat fleksibel untuk menjangkau peserta didik dengan berbagai kebutuhan dan preferensi belajar mereka.

b. Fungsi Video Interaktif

1. Alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat pendidik menyampaikan pelajaran.
2. Alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh peserta didik dalam proses belajarnya.

¹⁷ Rina Rahmawati, Khaeruddin, and Amri Amal, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar', *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1.1 (2021), 29–38 <<https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.163>>.

¹⁸ Ratri Kurnia Wardani and Harlinda Syofyan, 'Pengembangan Video Interaktif Pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia', *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2.4 (2018), 371 <<https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16154>>.

c. Kelebihan Video Interaktif

- 1) Video interaktif adalah metode penceritaan berbasis audio visual yang akan mengajak penonton sebagai pengguna, pemilik dan partisipan aktif terhadap media yang dikemas secara sinematik.
- 2) Video interaktif sebagai video berisikan tuntutan praktis secara tepat sasaran, disajikan lewat presentasi audio visual yang dilengkapi suara penuntun yang jelas dan mudah dipahami sehingga sehingga siswa dapat belajar secara mandiri.
- 3) Video pembelajaran interaktif harus terjadi interaksi atau hubungan timbal balik antara pengguna dengan media itu sendiri.¹⁹

d. Kekurangan Video Interaktif

1) Keterbatasan Aksesibilitas

Video interaktif sering kali memerlukan koneksi internet yang stabil dan perangkat keras yang memadai untuk pengalaman pengguna yang lancar. Hal ini dapat mengurangi aksesibilitas bagi mereka yang memiliki koneksi internet lambat atau perangkat yang kurang canggih.

2) Konten yang Terfokus

Beberapa jenis konten ada beberapa yang tidak cocok untuk format video interaktif, terutama konten yang lebih kompleks atau teknis. Pengalaman interaktif juga dapat mengalihkan fokus dari konten inti jika tidak dirancang dengan baik.²⁰

¹⁹ Erik Ekstrada. *Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Menggunakan Software Adobe Director 11 Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Kelas X Sman Batusangkar*. Jurnal El-Hakim, Vol 5, No. 1 (January-Juni 2020). H. 50

²⁰ N Faujiah, 'Kelebihan Dan Kekurangan Jenis-Jenis Media', Jurnal Telekomunikasi, Kendala Dan Listrik, 3.2 (2022), 81–87.

3. Powtoon

Powtoon merupakan aplikasi web online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi yang sangat menarik diantaranya, animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *time lane* yang sangat mudah.²¹ Hampir semua fitur dapat diakses dalam satu layar membuat *Powtoon* mudah digunakan dalam proses pembuatan paparan atau presentasi. Kelebihan dari *powtoon* sendiri yakni *interface* dalam pembuatan video yang baik dan mudah digunakan serta tersedianya banyak animasi-animasi yang lucu dan menarik yang dapat dijadikan sebagai penunjang proses pembelajaran.²² *Powtoon* memiliki banyak manfaat yang dapat mempermudah pembelajaran di sekolah. Salah satunya yaitu membantu meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran, serta pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Powtoon menyediakan akses ke berbagai *template* yang siap pakai, mencakup berbagai tema dan gaya desain, yang memungkinkan pengguna untuk memulai proyek mereka dengan cepat. Selain itu, platform ini dilengkapi dengan perpustakaan media yang luas, termasuk karakter, latar belakang, ikon, objek dan fitur animasi menarik lainnya.²³ *Powtoon* mendapatkan respons positif karena kemudahan penggunaannya dan fitur-fitur

²¹ K Nurdin and Muhammad Yamin, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Akidah Ahlak Di Kelas VIII MTs Muhammadiyah Balebo Pendahuluan' Balebo: Jurnal Pendidikan Refleksi, 13.1 (2024).

²² Yani Wulandari, Yayat Ruhiat, and Lukman Nulhakim, 'Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V', Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, 8.2 (2020), 269–79 <<https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.16835>>.

²³ Zulfah Anggita, 'Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19', Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia, (2021), 44–52 <<https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4538>>.

yang beragam. Banyak pengguna mengapresiasi bahwa *Powtoon* memungkinkan mereka untuk membuat presentasi dan animasi video yang menarik tanpa harus memiliki keterampilan desain yang kompleks. Hal ini membuat *Powtoon* menjadi pilihan yang populer baik bagi individu maupun tim yang ingin menghasilkan konten visual berkualitas dengan cepat.

4. Pendekatan *Contextual Teaching and Learning*

a. Pengertian *Contextual Teaching and Learning*

Contextual Teaching and Learning (CTL) pertama kali dikembangkan oleh John Dewey dari pengalaman pembelajaran tradisionalnya. Pada tahun 1916, Dewey mengusulkan suatu kurikulum dan metodologi pengajaran yang dikaitkan dengan minat dan pengalaman siswa.²⁴ Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan konsep belajar yang dapat membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.²⁵ CTL tidak hanya fokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan dan kompetensi yang dibutuhkan peserta didik untuk sukses dalam kehidupan dan karier mereka di masa depan.

b. Langkah-Langkah CTL

Mengembangkan pemikiran peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar lebih

²⁴ Tanzimah, 'Keterkaitan Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Dengan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Dalam Pembelajaran Matematika', Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang, 20, 2020, 762–72.

²⁵ Ahmad Syaeful Rahman, "Peningkatan Kemampuan Menulis Naskah Drama Dengan Pendekatan *Contextual Teaching Learning* (CTL) (Penelitian Tindakan Kelas VIII Mts. (X) Kota Bogor)". Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah, Vol. 7 No. 1 Januari (2017) H. 35

bermakna, apakah dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengonstruksi sendiri pengetahuan keterampilan baru yang akan dimilikinya.

- 1) Melaksanakan sejauh mungkin kegiatan inquiry untuk semua topik yang diajarkan
- 2) Mengembangkan sifat ingin tahu siswa melalui pertanyaan-pertanyaan
- 3) Menciptakan masyarakat belajar, seperti kegiatan kelompok, berdiskusi, tanya jawab dan lainnya.
- 4) Menghadirkan model sebagai contoh pembelajaran
- 5) Membiasakan anak untuk melakukan refleksi dari setiap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan
- 6) Melakukan penilaian secara objektif

Belajar dengan menggunakan pendekatan *contextual teaching and learning* (CTL) akan mampu mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah-masalah serta mengambil keputusan secara objektif dan rasional.²⁶

c. Tujuan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Pendekatan *contextual teaching and learning* bertujuan untuk merangsang pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran dengan mengaitkannya dengan konteks nyata. Dalam konteks tersebut, penting bagi peserta didik untuk memahami signifikansi belajar, manfaatnya, serta menyadari posisi dan status mereka. Mereka perlu memahami bagaimana materi pembelajaran dapat bermanfaat dalam kehidupan mereka, memahami kebermaknaan pembelajaran, dan memetakan upaya untuk mencapai tujuan tersebut. Pendekatan ini mendorong siswa untuk menyadari bahwa apa yang mereka

²⁶ Rindha Windi, Astuti Ismail Suardi Wekke, "Kurikulum 2013 Di MI : Implementasi Di Wilayah Minoritas Muslim" *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, Vol. 02 No. 1 (2017), h. 33

pelajari tidak hanya relevan untuk kehidupan sehari-hari, tetapi juga memiliki dampak pada masa depan mereka.²⁷

Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) memiliki tujuh komponen kunci, termasuk konstruktivisme, penemuan, pemberian pertanyaan, komunitas Pembelajaran, proses pemodelan, refleksi, dan penilaian yang bersifat autentik. Kelebihan dari CTL dapat dirinci sebagai berikut: (1) Pembelajaran menjadi lebih signifikan dan sesuai, di mana diharapkan siswa mampu mengaitkan pengalaman belajar di sekolah dengan konteks kehidupan sehari-hari; (2) Filosofi konstruktivisme mendorong peserta didik untuk belajar melalui pengalaman, bukan hanya menghafal; (3) Mendorong peserta didik untuk memperlihatkan keberanian dalam menyampaikan pendapat mereka mengenai materi pelajaran; (4) Stimulasi rasa ingin tahu siswa dengan mendorong mereka untuk mengajukan pertanyaan kepada guru; (5) Membangun kemampuan peserta didik untuk bekerja sama dengan teman untuk menyelesaikan masalah; (6) Memberikan kesempatan bagi siswa untuk menyimpulkan sendiri dari kegiatan pembelajaran; (7) Membuat pembelajaran lebih produktif dan meningkatkan pemahaman konsep siswa, dengan setiap siswa diarahkan untuk menemukan pengetahuannya sendiri.²⁸

d. Prinsip-Prinsip Pendekatan CTL

Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) didasarkan pada beberapa prinsip utama yang mengarah pada pembelajaran yang bermakna dan relevan bagi peserta didik. Berikut adalah prinsip-prinsip utama dari pendekatan CTL:

²⁷Lasmiyati Lasmiyati and Idris Harta, 'Pengembangan Modul Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Minat SMP', *PYTHAGORAS Jurnal Pendidikan Matematika*, 9.2 (2014), 161–74 <<https://doi.org/10.21831/pg.v9i2.9077>>.

²⁸ Agus Haryono, Dedi Pramono, and Wahyu Ari Wibowo, 'Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Melalui Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Pada Siswa Kelas III SDN Kemejing', *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4 (2022), 1349–58.

1). Keterkaitan (*Connection*)

Pembelajaran harus terkait erat dengan kehidupan nyata peserta didik dan pengalaman mereka sehari-hari. Materi yang diajarkan harus memiliki relevansi dan aplikasi langsung dalam konteks kehidupan mereka.

2). Pengalaman Langsung (*Experience*)

Peserta didik diajak untuk mengalami pembelajaran secara langsung melalui eksplorasi, penemuan, dan investigasi. Proses ini memungkinkan mereka untuk aktif terlibat dalam pembelajaran dan membangun pemahaman yang lebih mendalam.

3). Penerapan (*Application*)

Peserta didik harus mampu mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang mereka pelajari dalam situasi nyata atau dalam pemecahan masalah yang relevan. Ini membantu mereka melihat nilai praktis dari apa yang mereka pelajari.

4). Transfer (*Transference*)

Pentingnya peserta didik untuk dapat mentransfer dan menerapkan apa yang mereka pelajari dalam konteks yang berbeda atau situasi baru. Ini menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam dan fleksibilitas dalam penerapan pengetahuan.

5). Kooperatif (*Cooperation*)

Mendorong kerjasama dan kolaborasi antara siswa dalam membangun pengetahuan bersama. Diskusi, proyek kelompok, atau aktivitas kolaboratif lainnya membantu siswa belajar dari dan dengan satu sama lain.

6). Pengaturan (*Setting*)

Pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa dan dipertimbangkan dalam konteks kelas serta lingkungan belajar yang lebih luas. Ini mencakup diferensiasi untuk memenuhi gaya belajar dan kebutuhan siswa yang berbeda.

7). Refleksi (*Reflection*)

Peserta didik diberi kesempatan untuk merenungkan dan mengevaluasi proses serta hasil pembelajaran mereka. Refleksi membantu mereka memahami bagaimana mereka belajar dan bagaimana mereka dapat meningkatkan pemahaman mereka di masa depan.²⁹

d. Sintaks Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

1). Konstruktivisme (*Constructivism*)

Konstruktivisme adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan bahwa peserta didik aktif membangun pengetahuan mereka sendiri berdasarkan pengalaman dan pemahaman mereka sebelumnya. Pendidik berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa dalam membangun konsep-konsep baru dari pengalaman mereka sendiri.

2). Menemukan (*Inquiry*)

Pendekatan menemukan menekankan pada eksplorasi dan penemuan pengetahuan oleh peserta didik melalui proses bertanya, mencari informasi, dan memecahkan masalah secara aktif.

3). Bertanya (*Questioning*)

Bertanya adalah keterampilan kritis dalam CTL yang mendorong peserta didik untuk mengajukan pertanyaan yang menantang dan mendalam untuk membangun pemahaman yang lebih baik.

²⁹ Paskalia Yasinta, Etriana Meirista, and Abdul Rahman Taufik, 'Studi Literatur: Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Melalui Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL)', *ASIMTOT: Jurnal Kependidikan Matematika*, 2.2 (2020), 129–38.

4). Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Konsep masyarakat belajar menekankan pentingnya kolaborasi dan interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber daya lainnya untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung.

5). Pemodelan (*Modelling*)

Pemodelan melibatkan demonstrasi atau contoh yang diberikan oleh pendidik atau peserta didik yang lebih mahir untuk menunjukkan bagaimana suatu konsep atau perilaku seharusnya dilakukan.

6). Refleksi (*Reflection*)

Refleksi melibatkan proses pemikiran kritis yang membantu peserta didik memahami pengalaman mereka sendiri, mengidentifikasi pembelajaran yang diambil, dan menetapkan tujuan untuk masa depan.

7). Penilaian yang Sebenarnya (*Authentic Assessment*)

Penilaian yang sebenarnya mengacu pada metode evaluasi yang mencerminkan situasi kehidupan nyata di mana peserta didik diberi kesempatan untuk menunjukkan pemahaman mereka secara praktis.³⁰

Adanya pendekatan CTL, pembelajaran tidak lagi terasa terisolasi dari kehidupan sehari-hari, melainkan relevan dan bermakna bagi pengalaman hidup peserta didik. Dalam konteks pendidikan modern yang semakin kompleks dan dinamis, CTL memberikan landasan yang kuat untuk mempersiapkan peserta didik dengan keterampilan dan pemahaman yang dibutuhkan untuk sukses dalam masyarakat yang terus berubah.

³⁰ Sumirat Lilih, 'Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) terhadap peningkatan hasil belajar siswa di sekolah dasar (metode penelitian quasi eksperimen pada mata pelajaran ipas siswa kelas iv)', Jurnal Universitas Pasundan, 2024, 13–46.

5. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai agama Islam serta membentuk karakter dan moral yang baik pada individu.³¹ Pembelajaran Pendidikan Agama Islam diarahkan untuk meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan, dan pengamalan ajaran agama Islam terhadap peserta didik, yang disamping untuk membentuk keshalehan atau kualitas pribadi, juga sekaligus untuk membentuk keshalehan sosial. Artinya, kualitas atau keshalehan pribadi itu diharapkan mampu memancar keluar dalam hubungan keseharian dengan manusia lainnya (bermasyarakat), baik yang seagama (sesama muslim) maupun yang tidak seagama (hubungan dengan non-muslim), serta dalam berbangsa dan bernegara sehingga dapat terwujud persatuan dan kesatuan nasional (ukhuwah waṭāniyah) dan bahkan persatuan dan kesatuan antar sesama manusia (ukhuwah insaniyah).³² Selain itu, pendidikan agama dan budi pekerti juga berperan dalam memperkuat keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT, sehingga generasi muda dapat tumbuh menjadi individu yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki spiritualitas yang kokoh. Dengan demikian, pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah kunci dalam menciptakan masyarakat yang harmonis, damai, dan sejahtera.

³¹ Andi Arif Pamessangi, 'Nilai-Nilai Pendidikan Islam Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Bahasa Arab Di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo', *IQRO: Journal of Islamic Education*, 4.2 (2021), 117–28 <<https://doi.org/10.24256/iqro.v4i2.2123>>.

³² Abdul Rahim Karim, 'Reafirmasi Pendidikan Agama Islam Melalui Sistem Boarding School Di Sekolah Umum', *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, (2020), 38–49 <[https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2020.vol15\(1\).5082](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2020.vol15(1).5082)>.

6. Hormat dan Patuh Kepada Orang Tua dan Guru

a. Hormat dan Patuh Kepada Orang Tua

Hormat dan patuh kepada orang tua adalah kewajiban setiap anak. Dalam agama Islam mengajarkan berbakti kepada orang tua adalah hal yang sangat penting. Istilah lain berbakti kepada orang tua adalah *bir al-walidain*. Maksud berbakti, menurut al-Atsari adalah menaati kedua orang tua dengan melakukan semua apa yang mereka perintahkan selama hal tersebut tidak bermaksiat kepada Allah Swt. Hormat dan patuh kepada orangtua adalah nilai penting yang memiliki banyak manfaat dan implikasi positif bagi individu, keluarga, dan masyarakat.

Bukti nyata perhatian Islam terhadap perintah berbakti kepada orang tua, setidaknya ada empat ayat Al-Qur'an yang menerangkan tentang perintah berbakti kepada orang tua disandingkan dengan larangan menyekutukan Allah Swt., di antaranya dalam Q.S. al-Isrā/17: 23-24.

وَقَضَىٰ رَبُّكَ أَلَّا تَعْبُدُوا إِلَّا إِيَّاهُ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا ۗ إِمَّا يَبُلُغَنَّ عِنْدَكَ الْكِبَرَ أَحَدُهُمَا أَوْ كِلَيْهِمَا فَلَا تَقُلْ لَهُمَا آفٍ وَلَا
تَهْرَبُهُمَا وَقُلْ لَهُمَا قَوْلًا كَرِيمًا (٢٣) وَاحْفَظْ لَهُمَا جَنَاحَ الدُّلِّ مِنَ الرَّحْمَةِ وَقُلْ رَبِّ ارْحَمْهُمَا كَمَا رَبَّيْتَنِي صَغِيرًا (٢٤)

Terjemahnya:

“Dan Tuhanmu telah memerintahkan agar kamu jangan menyembah selain Dia dan hendaklah berbuat baik kepada ibu bapak. Jika salah seorang di antara keduanya atau kedua-duanya sampai berusia lanjut dalam pemeliharaanmu, maka sekali-kali janganlah engkau mengatakan kepada keduanya perkataan "ah" dan janganlah engkau membentak keduanya, dan ucapkanlah kepada keduanya perkataan yang baik. Dan rendahkanlah dirimu terhadap keduanya dengan penuh kasih sayang dan ucapkanlah, "Wahai Tuhanku! Sayangilah keduanya sebagaimana mereka berdua telah mendidik aku pada waktu kecil."³³

Ayat tersebut menunjukkan bahwa peran seorang anak kepada orang tua adalah salah satu dari penghambaan. Penting untuk dicatat bahwa ayat Al-Qur'an tersebut

³³ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemah*, (Bekasi: Bagus Segara 2013 M), h.284.

dimulai dengan perintah dari Allah, yang menunjukkan bahwa apa pun yang harus diikuti adalah kewajiban dari Yang Maha Tinggi. Perintah pertama adalah Syahadat yang menjadi Pilar Utama Islam. Kalimat tauhid yang pendek itulah yang menonjolkan keyakinan teologis umat Islam, bahwa tidak ada Tuhan selain Allah Yang Maha Esa yang menciptakan Langit dan Bumi, dan memelihara ciptaan-Nya dan Nabi Muhammad saw adalah utusan terakhir. Al-Quran dengan tegas menggunakan perintah dalam ayat tersebut untuk memberi pelajaran kepada para pembaca, segera setelah menyebutkan poin teologis yang paling penting dalam agama, yaitu memerintahkan berlaku adil dan penuh kasih kepada orang tua. Para ulama telah menyatakan bahwa jika orang tua telah meninggal, maka anak bertanggung jawab untuk menjaga kerabat terdekat orang tua mereka (bibi, paman), yang lanjut usia.³⁴

Beberapa contoh sikap anak menghormati dan patuh kepada orang tua adalah:

- 1) Patuh dan taat bila dinasihatinya
- 2) Rajin salat dan belajar untuk memenuhi harapannya
- 3) Sanggup membantu di rumah sesuai kemampuan
- 4) Selalu ingat untuk mendoakannya

b. Manfaat Hormat dan Patuh kepada Orang Tua

Berbuat baik kepada orang tua merupakan amalan yang utama. Dalam beberapa ayat Al-Qur'an, perintah berbuat baik disandingkan dengan larangan menyekutukan Allah Swt. Bahkan dalam hadits Nabi Muhammad saw., berbuat baik kepada orang tua termasuk amalan utama yang dicintai Allah Swt., setelah amalan shalat pada waktunya

³⁴ Rofi'atul Afifah, Rizki Dwi Oktavia, and Aning Zainun Qoni'ah, 'Studi Penafsiran Surat Al-Isra' Ayat 23-24 Tentang Pendidikan Birru Al-Walidain', Ta'wiluna: Jurnal Ilmu Al-Qur'an, Tafsir Dan Pemikiran Islam, 1.2 (2020), 17-35 <<https://doi.org/10.58401/takwiluna.v1i2.234>>.

- 1). Berbuat baik kepada orang tua mengantarkan kita mendapatkan ridha dari Allah swt. Hal ini ditegaskan dalam hadits Nabi Muhammad saw., bahwa ridha Allah terletak pada ridha orang tua;
- 2). Berbuat baik kepada orang tua dapat menghindari dari murka Allah swt. karena murka Allah terletak pada murka orang tua sebagaimana dalam hadits yang sudah dijelaskan pada bagian sebelumnya
- 3). Salah satu sebab diampuni dosanya.
- 4). Merawat orang tua sebagai jalan menuju surga. Sebagaimana hadis terkait ancaman mengabaikan tanggung jawab untuk merawat orang tua:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ رَغِمَ أَنْفُهُ ثُمَّ رَغِمَ أَنْفُهُ ثُمَّ رَغِمَ أَنْفُهُ قِيلَ مَنْ يَا رَسُولَ اللَّهِ قَالَ مَنْ أَدْرَكَ وَالِدَيْهِ عِنْدَ الْكِبَرِ أَحَدَهُمَا أَوْ كِلَيْهِمَا ثُمَّ لَمْ يَدْخُلِ الْجَنَّةَ. (رواه مسلم).

Artinya: “Dari Abu Hurairah dia berkata: Nabi shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda: “Dia celaka! Dia celaka! Dia celaka!” lalu beliau ditanya: “Siapakah yang celaka, ya Rasulullah?” Jawab Nabi shallallahu 'alaihi wa sallam: “Barang Siapa yang mendapati kedua orang tuanya (dalam usia lanjut), atau salah satu dari keduanya, tetapi dia tidak berusaha masuk surga (dengan berusaha berbakti kepadanya dengan sebaik-baiknya)”. (HR. Muslim).³⁵

Hadits tersebut mengingatkan kita betapa pentingnya berbakti dan merawat orang tua. Allah Swt. memberikan kesempatan kepada setiap anak untuk meraih surga melalui pengabdian kepada orang tua, terutama ketika mereka telah lanjut usia. Sebagai anak, kewajiban kita adalah menjaga, merawat, dan memperlakukan mereka dengan penuh kasih sayang, sebagaimana mereka merawat kita di masa kecil. Balasan bagi mereka yang melakukannya dengan ikhlas adalah surga yang dijanjikan oleh Allah Swt.

³⁵ Abu Husain Muslim bin al-Hajjaj al-Qusyairi an-Naisaburi, *Shahih Muslim, Kitab al-Birr wa al-Shilah wa al-Adab*, Jilid 2, No. 2551, (Beirut-Libanon: Dar al-Fikr, 1993 M), h. 513.

c. Hormat dan Patuh Kepada Guru

Pendidik mempunyai dua tugas yang mulia, yaitu menyampaikan ilmu pengetahuan dan membentuk karakter peserta didik. Dalam kajian Islam, guru disebut dengan murabbi, mu'alim, dan mu'addib. Chabib Thoha memberikan pengertian murabbi adalah orang-orang yang memiliki sifat-sifat rabbani yaitu nama bagi orang-orang yang bijaksana dan terpelajar dalam bidang pengetahuan. Sedangkan mu'alim bersifat pemberian atau penyampaian pengertian, pengetahuan atau keterampilan. Sementara mu'adib adalah memberi adab dan mendidik peserta didik. Antara ketiga hal tersebut, seharusnya menjadi satu kesatuan yang harus dimiliki guru.

- 1). Ilmu yang kita peroleh akan menjadi berkah dalam kehidupan kita.
- 2). Akan lebih mudah menerima pelajaran yang disampaikan.
- 3). Ilmu yang diperoleh dari guru akan menjadi manfaat bagi orang lain.³⁶

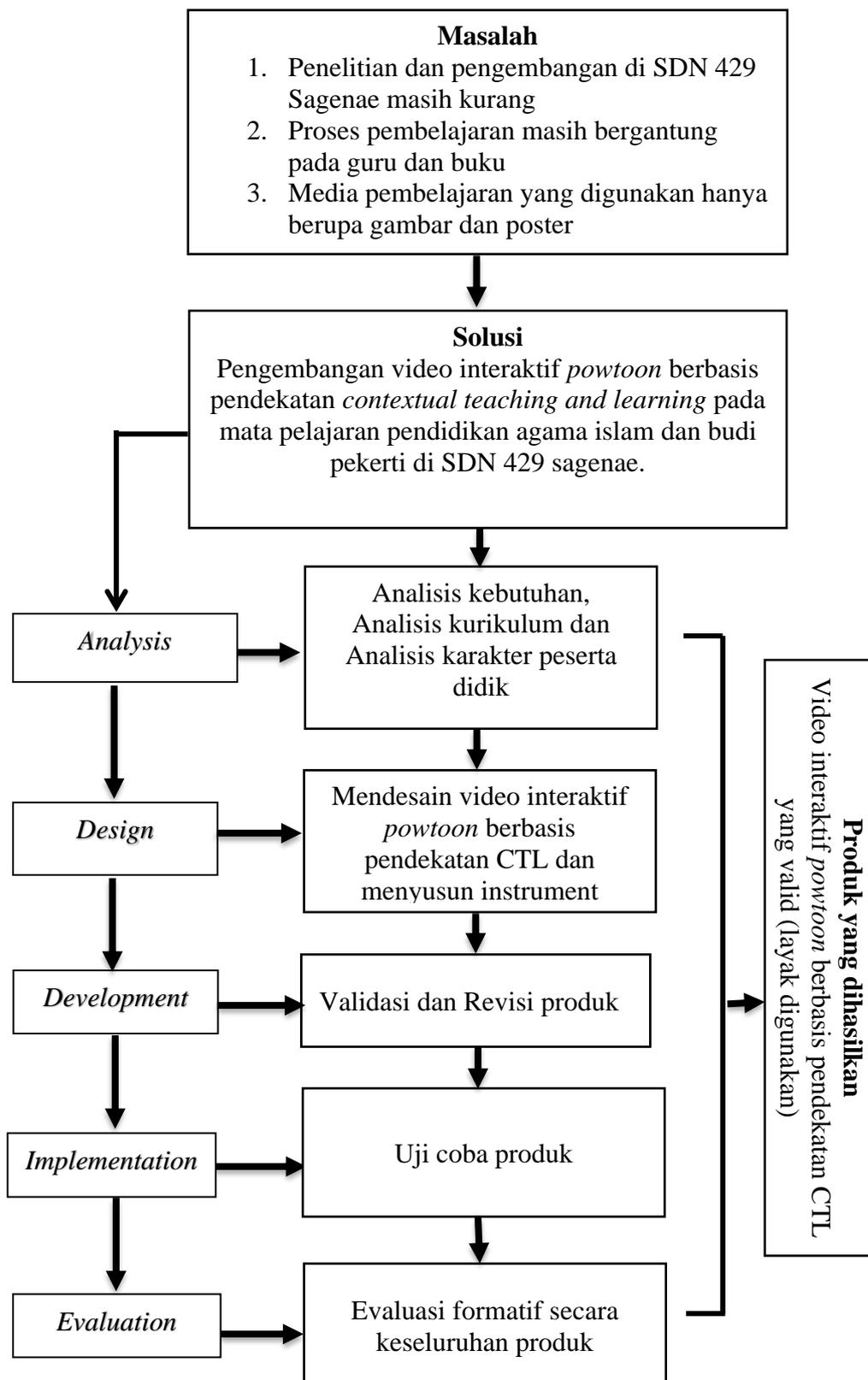
Pendidik bukan hanya sebagai pengajar di dalam kelas, tetapi juga sebagai mentor yang membimbing dan memberi inspirasi kepada murid-muridnya. Oleh karena itu, menghormati guru adalah sebuah prinsip yang sangat penting dalam pembentukan sikap dan karakter seseorang.

C. Kerangka Pikir

Teknologi yang berkembang sangat pesat telah memberikan dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Salah satu contoh nyata adalah penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran, seperti video animasi yang dapat dihasilkan melalui *platform Powtoon*. SDN 429 Sagenae, teknologi diintegrasikan dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) untuk

³⁶ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IV*, Jakarta:2021, <https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/Islam-BS-KLSIV.pdf>.

mengembangkan video interaktif yang menghubungkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan nyata peserta didik. *Powtoon* dipilih sebagai alat utama karena kemampuannya dalam menghasilkan video animasi yang menarik dan interaktif. Proses pengembangan dimulai dengan identifikasi kebutuhan dan karakteristik peserta didik serta materi pelajaran yang akan disampaikan. Selanjutnya, dibuat skenario dan storyboard yang mengintegrasikan elemen-elemen CTL, seperti inkuiri, komunitas belajar, dan refleksi. Video yang dihasilkan kemudian diuji coba dan dievaluasi formatif melalui umpan balik dari peserta didik dan guru. Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian *research and development (R&D)* dengan tahapan model pengembangan ADDIE untuk menganalisis kelayakan dan praktikalitas melalui respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan yaitu video interaktif berbasis pendekatan CTL. Berikut alur penelitian yang dilaksanakan dalam bentuk bagan:



2. 1 Bagan Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan *Research and Development (R & D)*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*).

B. Lokasi dan waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di SDN 429 Sagenae yang beralamatkan di Desa Cimpu, Kec. Suli, Kab. Luwu, Sulawesi Selatan 91990. Penelitian dilakukan pada semester ganjil bulan november 2024.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dari penelitian adalah peserta didik kelas IV SD tahun ajaran 2024/2025. Sedangkan objek dalam penelitian ialah video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru. Subjek dalam penelitian adalah peserta didik kelas IV di SDN 429 Sagenae yang berjumlah 13 orang peserta didik. Peneliti memilih subjek penelitian peserta didik di SDN 429 Sagenae karena berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SDN 429 Sagenae proses pembelajaran yang terlaksana masih konvensional yang hanya bergantung pada guru dan buku, sehingga peneliti tertarik untuk menjadikan peserta didik di SDN 429 Sagenae sebagai subjek dalam penelitian tersebut.

D. Prosedur Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan peneliti dalam penelitian menggunakan model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan yaitu, analisis (*Analysis*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*).

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahap awal yang dimaksudkan untuk menganalisis perlunya suatu pengembangan serta kelayakan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran yang akan dilakukan oleh peneliti.

Berikut beberapa tahap analisis yang dilakukan oleh peneliti, meliputi:

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan suatu proses pencarian informasi yang aktual dengan melakukan wawancara kepada pendidik untuk menganalisis masalah atau hambatan yang dialami oleh pendidik ataupun peserta didik dalam proses pembelajaran. Berkaitan dengan keadaan dan ketersediaan sumber bahan/media ajar yang digunakan oleh pendidik dan peserta didik untuk mendukung terlaksananya proses pembelajaran. Pada tahap inilah peneliti memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut yakni akan menentukan bahan/media ajar yang perlu dikembangkan.

b. Analisis kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan dengan memperhatikan karakteristik kurikulum yang digunakan disatuan pendidikan tersebut. Hasil analisis tersebut akan digunakan sebagai acuan untuk mengembangkan video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL, seperti pemilihan materi yang harus disesuaikan dengan tuntutan kurikulum yang berlaku di sekolah tersebut.

c. Analisis Karakter Peserta Didik

Analisis karakter peserta didik dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah yang dihadapi memerlukan solusi berupa pembuatan video interaktif *powtoon*.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan sebelumnya, langkah selanjutnya peneliti melakukan tahap perancangan mengenai video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL. Adapun beberapa tahapan yang dilakukan yaitu:

a. Rancangan Produk

Pada tahap tersebut peneliti mulai merancang produk yang akan dikembangkan yakni berupa video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL. Peneliti akan menentukan unsur-unsur yang diperlukan, diantaranya: pengumpulan referensi-referensi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, menyiapkan aplikasi dalam proses desain, menyusun garis besar video interaktif *powtoon* menyusun isi materi, mendesain komponen yang ada di video tersebut dan pembentukan desain produk secara keseluruhan.

b. Menyusun Instrumen

Selanjutnya peneliti menyusun instrument yang akan digunakan untuk menilai video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL sebagai media pembelajaran yang dikembangkan. Instrument yang disusun berupa lembar angket validasi yang akan diberikan kepada validator ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta lembar angket respons yang diberikan kepada peserta didik untuk menilai kepraktisan video interaktif *powtoon* tersebut.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap yang terdiri dari validasi video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL dan revisi produk. Sebelum digunakan, pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) diterapkan secara efektif dalam pengembangan video interaktif menggunakan *Powtoon* untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Materi yang diangkat adalah tentang hormat dan patuh kepada orangtua dan guru. Pendekatan CTL mengajak peserta didik untuk belajar tentang nilai-nilai agama secara kontekstual, dengan mengaitkan konsep-konsep teoritis tentang hormat dan patuh dengan situasi kehidupan nyata yang mereka alami sehari-hari. Melalui *Powtoon*, peserta didik tidak hanya mendapatkan penjelasan visual yang menarik, tetapi juga diajak untuk berinteraksi dengan konten materi secara aktif. Hal tersebut membantu meningkatkan pemahaman mereka tentang pentingnya sikap hormat dan patuh dalam kehidupan sehari-hari, sekaligus mengembangkan keterampilan kreatif mereka dalam menyampaikan pesan-pesan agama melalui teknologi digital.

Maka, penggabungan *powtoon* dengan pendekatan CTL memberikan pengalaman belajar yang menyeluruh dan relevan bagi siswa SDN 429 Sagenae dalam memahami nilai-nilai keagamaan. Video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL yang telah dibuat selanjutnya akan divalidasi oleh para validator ahli yang berkompeten untuk menilai produk tersebut. Para validator ahli akan memberikan penilaian, masukan serta saran. Lembar validasi ahli akan terbagi menjadi tiga bagian, yaitu validasi ahli media, ahli bahasa dan ahli materi masing-masing diberikan kepada salah satu dosen dari IAIN Palopo dan guru mata pelajaran PAI kelas IV di SDN 429 Sagenae. Setelah itu produk akan direvisi sesuai dengan penilaian para validator. Apabila tidak ada revisi lagi dari para validator dan produk telah dianggap layak untuk digunakan, maka tahap selanjutnya ialah produk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi adalah uji coba produk yang telah direvisi sesuai dengan masukan dan saran yang diberikan oleh validator dan telah dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Adapun sampel dalam uji coba ini ialah peserta didik kelas IV SDN 429 Sagenae dengan tujuan untuk menguji kepraktisan video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL melalui angket respons peserta didik yang telah diberikan.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*).

Tahap evaluasi merupakan tahap yang dilakukan oleh peneliti dalam proses pengembangan terhadap produk yang dikembangkan yaitu video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL. Peneliti melakukan evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk pengumpulan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan dan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir tahapan pengembangan untuk mengetahui kepraktisan pengembangan produk tersebut.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) menggunakan tiga jenis, yaitu observasi, wawancara dan kuesioner (angket).

1. Observasi

Observasi dilakukan kepada peserta didik dan guru. Peneliti melakukan observasi dengan mengamati secara langsung dan mencatat hasil pengamatan. Tujuan observasi dalam penelitian digunakan untuk mengetahui sumber belajar dan respon peserta didik tentang hormat dan patuh kepada orang tua dan guru. Adapun lembar observasi yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Lembar Observasi

No.	Aspek yang diamati	Indikator yang dicari	Sumber data
1.	Terjadinya konflik antara orang tua dengan peserta didik	Mengetahui Faktor Penyebab Konflik	
2.	Kurangnya hormat dan patuh kepada orang tua dan guru	Bentuk-bentuk kurangnya hormat dan patuh kepada orang tua dan guru	Pengamatan Penelitian
3.	Ciri-ciri tidak mematuhi orang tua dan guru	1. karakteristik pelaku 2. karakteristik korban	
4.	Upaya Guru Dalam Mengatasi konflik orang tua dan peserta didik	Mengetahui upaya Guru dalam mengatasi konflik orang tua dan peserta didik	
5.	Apakah ada fasilitas seperti LCD, Layar Proyektor, dan Speaker yang menunjang proses pembelajaran?	Mengetahui sarana dan prasarana yang digunakan.	

2. Wawancara

Peneliti melakukan kegiatan wawancara terhadap guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IV SDN 429 Sagenae yang bertujuan untuk menganalisis permasalahan yang akan diteliti dan mengumpulkan informasi lebih lanjut untuk mengembangkan video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL dengan menggunakan pedoman berupa instrumen wawancara. Adapun pedoman wawancara yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 3.2 Pedoman Wawancara

No.	Pertanyaan	Jawaban	Sumber Data
1.	Apakah Ibu pernah menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran	Pernah. Akan tetapi hanya berlangsung sementara saja. Karena, media yang saya gunakan hanya berupa gambar dan poster saja.	Guru PAI SDN 429 SAGENAE

No.	Pertanyaan	Jawaban	Sumber Data
	didalam kelas?		
2.	Apakah karena fasilitas dan sarana prasarana di sekolah ini tidak memadai untuk menggunakan media?	Tidak, Sekolah ini mempunyai fasilitas dan sarana prasarana yang cukup memadai untuk menggunakan media.	Guru PAI SDN 429 SAGENAE
3.	Bagaimana respon peserta didik dengan media yang ibu berikan?	Kurang menarik perhatian peserta didik dan responnya pun masih kurang antusias.	Guru PAI SDN 429 SAGENAE
4.	Apakah peserta didik diperbolehkan membawa <i>smartphone</i> ke sekolah?	Peserta didik diperbolehkan membawa <i>smartphone</i> ke sekolah asalkan digunakan untuk keperluan pembelajaran dan dengan izin guru.	Guru PAI SDN 429 SAGENAE
5.	Apa yang ibu ketahui tentang hormat dan patuh kepada orang tua dan guru?	Hormat dan patuh kepada orang tua dan guru adalah suatu sikap menghargai dan taat terhadap orang tua dan guru dengan melaksanakan perintah mereka dan melaksanakan kewajiban sebagai seorang anak dan murid.	Guru PAI SDN 429 SAGENAE
6.	Apakah ada masalah terkait orang tua, guru dan peserta didik?	Ada beberapa situasi dimana peserta didik yang kurang sopan dan ada pula konflik yang terjadi antar orang tua murid. Walaupun pihak sekolah sudah menangani lebih lanjut tetapi ada beberapa peserta didik yang sulit di nasihati. Sehingga menyangkut pautkan dengan orang tuanya.	Kepala Sekolah SDN 429 Sagenae
7.	Bagaimana upaya yang ibu lakukan untuk mengatasi masalah tersebut?	Upaya yang kami lakukan dari pihak sekolah pastinya sudah memberikan surat peringatan kepada peserta didik tersebut karena telah melanggar peraturan sekolah dan sulit untuk di nasihati. Bukan hanya sekali tetapi masalahnya berkelanjutan. Ada yang suka bolos, ada yang suka berkelahi, ada yang menjadi korban bully bahkan ada yang tidak sopan terhadap guru.	Kepala Sekolah SDN 429 Sagenae

Berdasarkan hasil wawancara, penggunaan media pembelajaran seperti gambar dan poster di SDN 429 Sagenae belum efektif dalam menarik perhatian peserta didik. Meskipun fasilitas yang ada sudah memadai, masih terdapat masalah, seperti etika yang kurang baik dan perkelahian. Mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan video interaktif menggunakan *powtoon* dengan pendekatan CTL pada materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru. Pendekatan tersebut diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik memperdalam pemahaman mereka, serta membentuk sikap yang lebih positif. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam metode pembelajaran agar dapat mencapai hasil yang lebih efektif.

3. Angket

Salah satu prosedur pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti untuk mengevaluasi suatu item mengenai tampilan media, materi dan bahasa untuk pengembangan video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL. Teknik tersebut digunakan untuk mengukur dan mengumpulkan informasi tentang keabsahan atau kelayakan video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL yang terdiri dari lembar validasi ahli dan angket respons peserta didik.

Peneliti mengumpulkan data dalam penelitian menggunakan instrument berdasarkan teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut:

1. Lembar Validasi Ahli

Lembar angket validasi digunakan oleh peneliti untuk mengukur dan mengumpulkan informasi tentang keabsahan atau video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL di sekolah.

Adapun lembar angket validasi yang digunakan ialah lembar angket validasi ahli materi, media dan bahasa. Lembar angket validasi akan diberikan kepada tiga validator ahli yang kompeten dalam bidangnya.

Berikut, setiap aspek yang akan dievaluasi oleh validator ahli terhadap video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL terlihat dalam kisi-kisi instrument:

a. Angket Validasi Ahli Media

Kisi-kisi instrument validasi ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:³⁷

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrument Validasi Ahli Media

No	Aspek	Komponen	Indikator	No Item
1.	Tampilan	Desain	Kualitas tampilan media	1
			Kualitas <i>opening</i> /pembuka video	4
			Dapat diakses dimanapun dan kapanpun	8
			Kualitas <i>lighting</i> /pencahayaan	6
			Kemudahan penggunaan media	7
		Kualitas warna <i>background</i> /latar belakang	5	
		Audio	Kualitas transisi dan animasi	9
			Kualitas <i>closing</i> /penutup video	10
			Kualitas <i>naration</i> /suara penjelasan materi	1
			Kualitas <i>back sound</i> /musik latar belakang	2
Kualitas teknis/efek audio	3			

³⁷ Siska Ariestia, Saminan, 'Kelayakan Aspek Materi, Bahasa Dan Media Pada Pengembangan Buku Ajar Biologi', 6.1 (2019), 61–67 <<https://doi.org/11.29704/e.v6i1.1525>>.

b. Angket Validasi Ahli Materi

Berikut kisi-kisi instrument validasi ahli materi:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrument Validasi Ahli Materi³⁸

No.	Aspek yang diamati	Indikator	No Item
1.	Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan KI dan KD dalam kurikulum.	1
		Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.	2
		Kesesuaian dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.	3
2.	Isi	Kesesuaian dengan materi pelajaran.	6
		Kemenarikan isi materi dan kemuktahiran materi.	9
		Materi yang disampaikan jelas.	4
		Kesesuaian materi dengan situasi dunia nyata.	10
3.	Soal	Kesesuaian materi dengan gambar	5
		Kualitas latihan soal sesuai dengan materi yang disampaikan.	7
4.	Kegunaan	Mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi	8

c. Angket Validasi Ahli Bahasa

Kisi-kisi instrument validasi ahli bahasa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrument Validasi Ahli Bahasa³⁹

No.	Aspek yang diamati	Indikator	No Item
1.	Lugas	Ketepatan penggunaan ejaan dan struktur kalimat.	4
		Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami peserta didik.	3
		Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar.	1

³⁸ Herditanti, 'Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Adobe Captivate Software Pada Materi Matriks Di SMA Negeri 3 Luwu Timur', Skripsi Sarjana, Program Studi Pendidikan Matematika, 2022, 37.

³⁹ Ina Tri Putri, Tugiyono Aminoto, and Febri Berthalita Pujaningsih, 'Pengembangan E-Modul Fisika Berbasis Pendekatan Sainifik Pada Materi Teori Kinetik Gas', *Jurnal Edu Fisika*, 5.01 (2020), 52–62 <<https://doi.org/10.22437/edufisika.v5i01.7725>>.

No.	Aspek yang diamati	Indikator	No Item
		Konsistensi penggunaan istilah	9
		Konsistensi penggunaan simbol	10
		Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi	5
		Kalimat yang disampaikan mewakili isi pesan.	6
2.	Komunikatif	Menggunakan kalimat yang sederhana dan tepat sasaran.	7
3.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan perkembangan intelektual peserta didik.	2
		Menggunakan bahasa yang sesuai dengan perkembangan emosional peserta didik.	8

2. Lembar Angket Praktikalitas

Selanjutnya angket respons peserta didik, peneliti menggunakan angket untuk menganalisis kepraktisan video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL melalui respons peserta didik.

Kisi-kisi instrument angket praktikalitas dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Praktikalitas

No.	Aspek	Indikator	No Item
		Saya menjadi lebih semangat dalam mempelajari materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru	1
		Saya menjadi lebih mudah untuk memahami materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru.	4
		Saya menjadi tertarik mengenai materi yang diberikan.	2
1.	Aspek Materi	Saya menjadi lebih semangat dalam mempelajari materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru.	8
		Saya lebih yakin mempelajari materi yang diberikan dan menghubungkannya di kehidupan saya pribadi.	5
		Saya semakin menyukai mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	13

No.	Aspek	Indikator	No Item
2.	Kualitas dan Tampilan media	Musik yang terdapat dalam media membuat saya lebih semangat belajar.	11
		Audio/suara sangat jelas.	12
		Penggunaan video interaktif dapat diakses dimana saja.	7
3.	Daya Tarik	Saya dapat belajar secara mandiri	3
		Saya tertarik mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan hormat dan patuh kepada orang tua dan guru.	14
		Pembelajaran menjadi tidak monoton.	6
		Pembelajaran yang sesuai dengan yang saya inginkan.	10
		Pembelajaran sesuai dengan yang saya inginkan	10
		Pembelajaran menggunakan video interaktif sangat menyenangkan bagi saya.	9
		Saya semakin semangat membantu orang tua saya	15

F. Teknik Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan dengan menggunakan instrumen-instrumen yang digunakan selanjutnya dianalisis deskriptif kuantitatif dan diarahkan untuk kevalidan dan kepraktisan produk video interaktif *powtoon*.

Data yang diperoleh dari hasil validasi oleh validator dianalisis untuk menjelaskan kevalidan video interaktif tersebut. Skala penilaian Likert dengan lima tingkatan menggunakan tanda centang ($\sqrt{\quad}$), sebagai berikut:⁴⁰

Skor	Kriteria
Skor 1	tidak valid
Skor 2	kurang valid
Skor 3	cukup valid
Skor 4	Valid
Skor 5	sangat valid

⁴⁰Rindu Maulana, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Jenjang SD/MI Kelas V Pada Tema 4 Subtema 1" Skripsi Sarjana, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri Batusangkar, 2022, 43.

Analisis Validasi Ahli dan Analisis Praktikalitas:

Hasil analisis validasi ahli dan hasil analisis respon peserta didik dari angket yang terkumpul, selanjutnya lembar validitas yang telah diisi oleh validator tersebut dapat ditentukan validitasnya dan data dari respon peserta didik diambil dan dihitung persentasinya menggunakan rumus yang sama yaitu:⁴¹

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{skor per aspek}}{\sum \text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Hasil dari persentase yang diperoleh kemudian dikelompokkan pada tabel berikut:

Tabel 3.8 Kategori Kevalidan⁴²

Interval	Keterangan
80 – 100	Sangat Layak
60 – 80	Layak
40 – 60	Cukup Layak
20 – 40	Tidak Layak
0 – 20	Sangat Tidak Layak

Tabel 3.9 Kategori Kepraktisan⁴³

Interval	Keterangan
80 – 100	Sangat Praktis
60 – 80	Praktis
40 – 60	Cukup Praktis
20 – 40	Tidak Praktis
0 – 20	Sangat Tidak Praktis

⁴¹ Sholahudin, U., Dewi, L. M., & Gentari, R. E. (2019). *Student Empowerment In The Literacy Movement To Increase Interest In Reading School-Age Children [Pemberdayaan Mahasiswa Dalam Gerakan Literasi Untuk Meningkatkan Minat Baca Anak Usia Sekolah]. Proceeding Of Community Development, 2*, 658. <https://doi.org/10.30874/Comdev.2018.372>

⁴²Fitriani and Putri Mayang Sari, *Pengembangan E-Modul Pelajaran Ekonomi Berbasis Canva Pada Materi Perkoperasian Kelas X IPS Di SMAN 1 Cerenti*”, *Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, 13.2 (2022), 61-69

⁴³ Nur Fakhrunnisaa Muh. Yamin, *Persepsi Literasi Digital Mahasiswa Calon Guru IAIN Palopo*’, *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 7.1 (2022), 1–9 <<https://doi.org/10.30998/sap.v7i1.13294>>.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran umum SDN 429 Sagenae

Sekolah Dasar Negeri 429 Sagenae merupakan salah satu sekolah jenjang SD berstatus Negeri yang berada di wilayah Kec. Suli, Kab. Luwu, Sulawesi Selatan. SDN 429 Sagenae didirikan pada tanggal 10 November 2012 dengan Nomor SK Pendirian 1982 yang berada dalam naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Dalam kegiatan pembelajaran, sekolah yang memiliki 103 siswa ini dibimbing oleh guru-guru yang profesional di bidangnya. Kepala Sekolah SDN 429 Sagenae saat ini adalah Rosnilawati, S. Pd.

2. Hasil Pengembangan Produk

Penelitian bertujuan untuk menghasilkan video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL Pendidikan Agama Islam materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru di SDN 429 Sagenae. Model dalam penelitian adalah model ADDIE. Penerapan langkah-langkah pengembangan disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Mengingat keterbatasan waktu, maka langkah-langkah penelitian pengembangan adalah sebagai berikut:

a. Hasil analisis (*analysis*)

Tahap analisis adalah tahap awal dalam mengembangkan video interaktif. Pada tahap tersebut dilakukan beberapa kegiatan, yaitu kegiatan analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis karakter peserta didik.

1) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan yang dilakukan untuk menentukan masalah dasar dalam pengembangan video pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SDN

429 Sagenae. Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang sering dihadapi guru dalam memberikan pemahaman mengenai materi yang akan disampaikan kepada peserta didik dan sejauh mana minat peserta didik mempelajari materi yang disampaikan. Adapun hasil analisis kebutuhan yang diperoleh yaitu:

Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan⁴⁴

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana proses pembelajaran di kelas?	Proses pembelajaran di kelas konvensional, masih bergantung pada guru dan buku belum pernah menggunakan video interaktif .
2	Apakah sekolah menyediakan fasilitas LCD dan <i>Sound System</i> namun jarang digunakan dalam proses pembelajaran	Iya, Sekolah menyediakan fasilitas LCD dan <i>Sound System</i> namun jarang digunakan dalam proses pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, proses pembelajaran konvensional masih sangat bergantung pada peran guru dan buku sebagai sumber utama pembelajaran, tanpa pemanfaatan video interaktif. Meskipun sekolah menyediakan fasilitas seperti LCD dan *sound system*, penggunaan perangkat tersebut dalam proses pembelajaran masih jarang dilakukan. Hal tersebut menunjukkan adanya potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang sudah tersedia, seperti video interaktif, untuk menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

2) Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dengan menganalisis standar kompetensi, kompetensi dasar, merumuskan indikator, dan merumuskan tujuan pembelajaran. Analisis kurikulum diperoleh bahwa kurikulum yang digunakan di SDN 429 Sagenae adalah kurikulum

⁴⁴ Hasdiana Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV SDN 429 Sagenae, “Wawancara secara Langsung”, (November 2024).

2013. Berdasarkan analisis kurikulum didapatkan bahwa tujuan pembelajaran hormat dan patuh kepada orang tua dan guru adalah:

Tujuan Pembelajaran:

- a) Peserta didik mampu memahami makna perilaku hormat dan patuh kepada orang tua dan guru
- b) Peserta didik mampu menyebutkan contoh perilaku hormat dan patuh kepada orang tua dan guru
- c) Peserta didik mampu menceritakan kembali dan menyebutkan manfaat yang perlu diambil dari cerita tentang perilaku hormat dan patuh kepada orang tua dan guru.
- d) Peserta didik mampu menunjukkan sikap dan perilaku hormat dan patuh kepada orang tua dan guru.

3) Analisis Karakter Peserta Didik

Tahap analisis karakter peserta didik dilakukan analisis karakter peserta didik untuk mengetahui bagaimana peserta didik serta mengetahui pengetahuan awal peserta didik. Adapun analisis karakter peserta didik yang diperoleh yaitu:

Tabel 4.2 Analisis Karakter Peserta didik⁴⁵

No	Pertanyaan	Jawaban
	Bagaimana karakteristik peserta didik di SDN 429 Sagenae	<p>1. Karakteristik peserta didik di SDN 429 Sagenae berbeda-beda, namun di sekolah mengambil suatu kebijakan untuk tidak memisahkan peserta didik sesuai dengan karakter dan kemampuan akademiknya.</p> <p>2. Peserta didik cenderung memiliki gaya belajar visual, sehingga lebih efektif belajar dengan menggunakan video, grafik, gambar, diagram dan lain-lain.</p>

⁴⁵ Hasdiana Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV SDN 429 Sagenae, "Wawancara secara Langsung", (November 2024).

Berdasarkan hasil analisis, peserta didik memiliki karakteristik gaya belajar yang visual, oleh karena itu perlunya dikembangkan media seperti video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL agar pembelajaran lebih efektif.

b. Hasil Perancangan (*Design*)

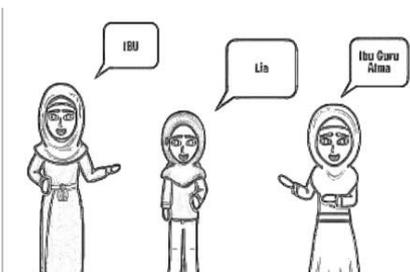
Tahap berikutnya yaitu perancangan (*design*), tahap *design* merupakan tahap dimana peneliti merancang video interaktif *powtoon* sehingga dapat dieksekusi lebih lanjut pada tahap pengembangan. Tahap perancangan peneliti melakukan beberapa kegiatan yaitu sebagai berikut:

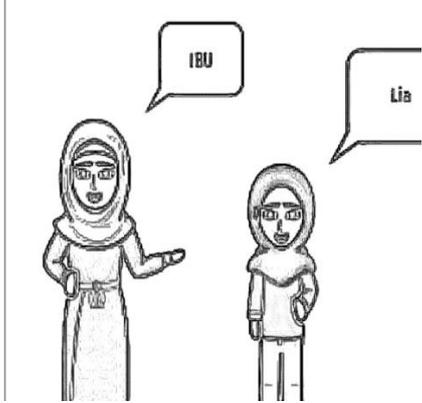
Tabel 4.3 Penyusunan Kerangka Video Interaktif *Powtoon*

No	Bagian Video
1. Membuat Story Board	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan tokoh dan alur cerita
2. Mencari <i>background</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Opening</i> video • Pengantar belajar (salam guru dan sambutan belajar kepada peserta didik)
3. Menginput rekaman	<ul style="list-style-type: none"> • Inti Pembelajaran yaitu materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru
4. Mendesain materi	<ul style="list-style-type: none"> • Isi video interaktif <i>powtoon</i> berbasis pendekatan CTL
5. Tampilan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Tampilan awal yang menarik dan interaktif

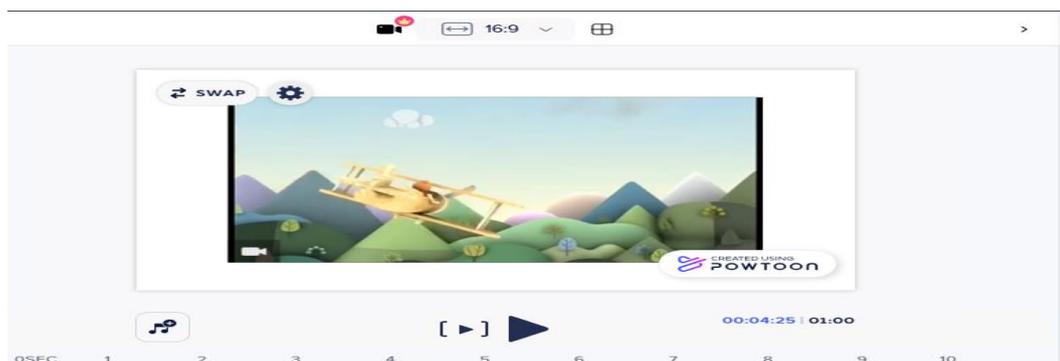
a) Membuat Story Board

Tabel 4.4 Story Board

Gambar	Keterangan
	<p>Halaman pengenalan tokoh</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lia (Sebagai karakter anak yang membangkang kepada orang tua) 2. Ibu Dewi (Sebagai karakter orang tua Lia) 3) Ibu Alma (Sebagai karakter guru PAI Lia) <p>Alur Cerita</p> <p>Adegan 1: Lia Main Game di Kamar</p> <p>Lia sedang asyik bermain game di kamarnya. Ibu Lia masuk ke dalam kamar dan melihat Lia terlalu asyik bermain game. Ibu Lia khawatir Lia akan telat ke sekolah esok hari,</p>

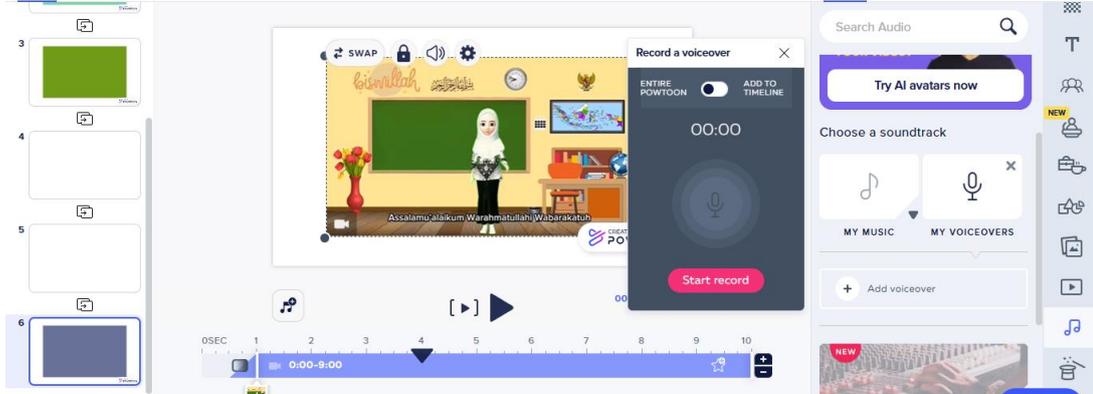
Gambar	Keterangan
	<p>jadi dia berusaha mengingatkan Lia untuk segera tidur. Lia merasa terganggu dan marah karena ibunya mengganggu waktu bermain gamenya. Lia membantah ibunya dan meminta ibunya untuk tidak mengganggunya.</p>
	<p>Adegan 2: Lia di Sekolah Keesokan harinya, Lia tiba di sekolah. Dia terlihat termenung dan murung. Ibu Alma, guru PAI Lia, melihat Lia sedih dan bertanya apa yang terjadi. Lia mengatakan bahwa dia sangat menyesal karena sudah membentak ibunya. Dia merasa bersalah karena ibunya mengurusnya seorang diri tanpa bantuan ayahnya. Ibu Alma mendengarkan cerita Lia dan memberikan nasihat tentang pentingnya hormat dan patuh kepada orang tua dan guru. Lia merasa semakin menyesali perbuatannya dan berjanji untuk memperbaiki diri. Setelah pulang sekolah Lia ingin meminta maaf kepada ibunya dan berjanji untuk tidak membentak dan membantah ibunya lagi, Lia akan selalu hormat dan patuh kepada ibunya dan selalu mengirimkan doa untuk almarhum ayahnya. Ibu Alma tersenyum dan mengatakan bahwa Lia harus menjadi anak yang baik dan berbakti kepada orang tua. Lia pun berterima kasih kepada ibu Alma dan menerima nasihatnya.</p>

b) Mencari *background* video yang sesuai di aplikasi *Powtoon*



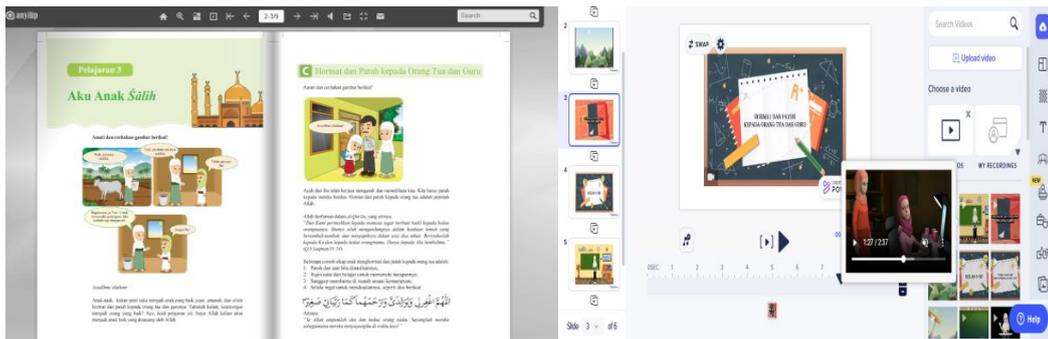
Gambar 4.1 Tampilan *background video* di aplikasi *Powtoon*

c) Masukkan rekaman penjelasan materi berdasarkan *script* materi yang telah dibuat



Gambar 4.2 Tampilan menginput rekaman di aplikasi *Powtoon*

d) Desain materi menggunakan *anyflip*, dan animasi serta transisi yang telah disediakan di aplikasi *powtoon*



Gambar 4.3 Tampilan desain materi di *anyflip* dan aplikasi *powtoon*

e) Desain tampilan awal media



Gambar 4.4 Tampilan awal media

1) Perancangan Penyajian Isi Materi

Isi materi dalam video yang ditampilkan akan diambil dari buku cetak atau buku paket di sekolah yang diteliti.

2) Penyusunan Instrumen

Instrumen yang digunakan yaitu angket validasi dan angket respon peserta didik. Angket validasi sendiri nantinya akan diberikan kepada tiga validator yang kompeten untuk menguji kevalidan video interaktif *powtoon*. Sedangkan angket respon peserta didik untuk mengetahui hasil uji coba setelah video interaktif *powtoon* telah dinyatakan valid.

c. Hasil Pengembangan (*Development*)

1) Pembuatan produk

Pembuatan produk video dirancang dan disusun hingga terbentuklah video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL yang telah dirancang secara fisik. Adapun hasil rancangan dari video interaktif yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut:

Tabel 4.9 *Prototype* Video Interaktif *Powtoon*

No	Bagian-bagian video interaktif <i>powtoon</i>
1.	 <p>Opening video</p>

Gambar 4.5 *Opening* Video

2. Pengantar belajar



Gambar 4.6 Pengantar Belajar

3. Bagian inti



Gambar 4.7 Bagian Inti

4. Kesimpulan materi



Gambar 4.8 Kesimpulan Materi

5. *Closing* video



Gambar 4.9 *Closing* Video

Hasil produk pengembangan video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL pada materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru kelas IV di SDN 429 Sagenae dapat diakses melalui *link* berikut:

<https://aku-anaksaleh.my.canva.site/>

Video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL pada materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru dengan *scan QR code* berikut:



Gambar 4.10 *QR code* Video Interaktif *Powtoon*

2) Validasi Ahli

Validasi adalah proses permintaan persetujuan atau pengesahan terhadap video interaktif *powtoon* yang dikembangkan dengan melibatkan validator ahli, sehingga video pembelajaran tersebut layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Video interaktif *powtoon* yang dikembangkan akan divalidasi oleh tiga orang validator yang kompeten yang terdiri dari satu orang ahli media yaitu dosen IAIN Palopo yang bernama Bapak Muammad Yamin, S.Pd., M.Pd. satu orang ahli materi yaitu dosen IAIN Palopo yang bernama Bapak dan Muhammad Zuljalal Al Hamdany, S.Pd., M.Pd. satu orang ahli bahasa yaitu dosen IAIN Palopo yang bernama Bapak Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd., berikut adalah penilaian dan saran-saran oleh validator ahli:

a) Analisis Data Angket Validasi oleh Ahli Media

Hasil angket validasi oleh ahli media terhadap produk pengembangan yang diajukan dapat dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 4.5 Analisis Angket Validasi Video oleh Validator Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Ahli Media
1.	Kualitas tampilan media	4
2.	Kualitas <i>back sound</i> /musik latar belakang	4
3.	Kualitas teknis/efek audio	5
4.	Kualitas <i>opening</i> /pembuka video	4
5.	Kualitas warna <i>background</i> /latar belakang	4
6.	Kualitas <i>lighting</i> /pencahayaan	5
7.	Kemudahan penggunaan media	5
8.	Media dapat diakses kapanpun dan dimanapun	5
9.	Kualitas transisi dan animasi	4
10.	Kualitas <i>closing</i> /penutup video	4
	Total	44
	Persentase	88
	Kategori	Sangat Valid

Sumber: Data Olahan

Berdasarkan data hasil angket validasi oleh validator ahli media diperoleh persentase 88% dengan kategori sangat valid.

b) Analisis Data Angket Validasi oleh Ahli Materi

Hasil angket validasi oleh ahli materi terhadap produk pengembangan yang diajukan dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.6 Analisis Angket Validasi Video oleh Validator Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Ahli Materi
1.	Kesesuaian materi dengan KI dan KD dalam kurikulum	5
2.	Kesesuaian ilustrasi yang disajikan materi	5
3.	Kesesuaian dengan karakteristik dan keutuhan peserta didik.	5
4.	Materi yang disampaikan jelas	4
5.	Kesesuaian materi dengan gambar	5
6.	Kesesuaian dengan materi pelajaran	5
7.	Kualitas latihan soal sesuai dengan materi yang disampaikan	5
8.	Mempermudah pendidik dalam penyampaian materi	4
9.	Kemenarikan isi materi dan kemuktahiran materi	4
10.	Kesesuaian materi dengan situasi dunia nyata	5
	Jumlah	47
	Persentase	94
	Kategori	Sangat Valid

Sumber: Data Olahan

Berdasarkan hasil angket validasi oleh validator ahli materi diperoleh persentase 94% dengan kategori sangat valid.

c) Analisis Data Angket Validasi oleh Ahli Bahasa

Hasil angket validasi oleh ahli bahasa terhadap produk pengembangan yang diajukan dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.7 Analisis Angket Validasi Video oleh Validator Ahli Bahasa

No	Aspek yang dinilai	Ahli Bahasa
1.	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar	4
2.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan perkembangan intelektual peserta didik	5

No	Aspek yang dinilai	Ahli Bahasa
3.	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh peserta didik	5
4.	Ketepatan penggunaan ejaan dan struktur kalimat	4
5.	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi	5
6.	Kalimat atau kata yang disampaikan mewakili isi pesan	5
7.	Kalimat yang disampaikan sederhana dan tepat sasaran	4
8.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan perkembangan emosional peserta didik	5
9.	Koznsistensi penggunaan istilah	5
10.	Konsistensi penggunaan symbol	5
	Jumlah	47
	Persentase	94
	Kategori	Sangat Valid

Sumber: Data Olahan

Berdasarkan data hasil angket validasi oleh validator ahli bahasa diperoleh persentase 94% dengan kategori valid.

Adapun revisi dan saran yang diberikan oleh validator dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.8 Revisi dan Saran Validator		
Validator	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Ahli Media	1. <i>Background</i> tampilan awal di perbaiki 2. Buat <i>bar code</i>	1. Bagian <i>background</i> tampilan awal telah diperbaiki dan ditambahkan gambar yang lebih jelas dan sesuai. 2. Sudah dibuat <i>bar code</i>
Ahli Bahasa	Perbaiki ejaan dan tanda baca	Ejaan dan tanda baca telah diperbaiki sesuai dengan saran dan masukan dari validator
Ahli Materi	Sub Materi, contoh perilaku disederhanakan kemudian disatukan	Sub Materi, contoh perilaku telah disederhanakan kemudian disatukan

Hasil validasi yang berupa saran dan kritikan dari validator selanjutnya dijadikan acuan dalam merevisi video interaktif yang dikembangkan. Revisi yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

- a) *Background* tampilan awal di perbaiki dan ditambahkan gambar yang lebih jelas dan sesuai.



Gambar 4.11 *Background* Tampilan Awal Sebelum Revisi



Gambar 4.12 *Background* Tampilan Awal Setelah Revisi

- b) Ejaan dan tanda baca telah diperbaiki sesuai dengan saran dan masukan dari validator

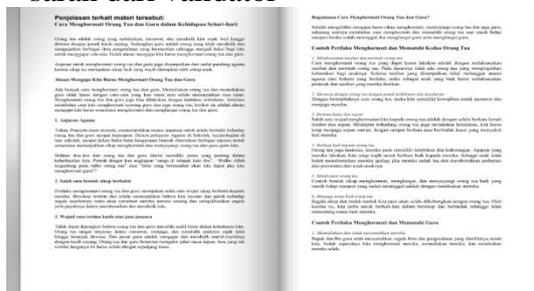


Gambar 4.13 Ejaan dan tanda baca sebelum direvisi



Gambar 4.14 Ejaan dan tanda baca setelah direvisi.

- c) Sub Materi, contoh perilaku diperbaiki, disederhanakan kemudian disatukan sesuai saran dari validator



Gambar 4.15 Sub Materi, contoh perilaku diperbaiki, disederhanakan kemudian disatukan



Gambar 4.16 Sub Materi, contoh perilaku diperbaiki, disederhanakan kemudian disatukan

3) Uji Kepraktisan kepada Peserta Didik

Setelah mendapat status valid dari ketiga validator, maka langkah selanjutnya adalah mengujicobakan video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru untuk mendapatkan data hasil uji coba yang dikembangkan. Pelaksanaan uji coba produk dilakukan pada peserta didik kelas IV SDN 429 Sagenae yang berjumlah 13 orang peserta didik dengan memberikan angket penilaian peserta didik terhadap media tersebut.

Uji coba produk dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui hasil uji coba penggunaan media yang dikembangkan dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil uji coba yang diamati dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan video interaktif *powtoon* tersebut adalah penilaian peserta didik terhadap media pembelajaran tersebut. Untuk melihat hasil penilaian peserta didik terhadap video interaktif *powtoon* yang didapat dari 13 orang peserta didik kelas IV dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.9 Data Uji Kepraktisan

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor Peserta didik	Skor Max	Persentase	Kategori
1.	Materi	306	312	98	Sangat Praktis
2.	Kualitas dan Tampilan Media	201	208	97	Sangat Praktis
3.	Daya Tarik	255	260	98	Sangat Praktis
Jumlah		762	780	98	Sangat Praktis

Sumber: Data Olahan

Berdasarkan tabel 4.25, video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL pada materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru kelas IV di SDN 429 Sagenae pada uji kepraktisan melalui respon peserta didik memperoleh nilai rata-rata 98 % sehingga memenuhi kriteria “sangat praktis”. Terdapat persentase 98% pada aspek materi,

persentase 97 % pada aspek kualitas dan tampilan media, dan 98% pada aspek daya tarik, keseluruhan aspek tersebut memenuhi kriteria “sangat praktis”.

Video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL pada materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru kelas IV di SDN 429 Sagenae yang dikembangkan oleh peneliti memenuhi kriteria kepraktisan sehingga praktis untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

b. Hasil Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi, setelah video tersebut dinyatakan valid oleh ketiga validator yang kompeten, maka produk tersebut akan diimplementasikan atau diujicobakan. Uji coba praktikalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti yang dikembangkan dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil uji coba yang diamati dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan video tersebut adalah penilaian peserta didik terhadap video interaktif yang diambil berdasarkan angket yang telah diberikan.

Perhitungan hasil uji coba praktikalitas pada penggunaan video interaktif *powtoon* yang diuji cobakan pada 13 orang peserta didik memperoleh persentase sebesar 98% dengan kategori sangat praktis, dapat disimpulkan bahwa video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL dinyatakan layak digunakan dikarenakan persentase nilai sebesar 98%.

d. Hasil Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi adalah tahap terakhir dalam video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL yang dikembangkan dengan model ADDIE. Tahap evaluasi dilakukan dengan evaluasi formatif, karena jenis evaluasi berhubungan dengan tahapan penelitian

pengembangan untuk memperbaiki produk pengembangan yang telah dihasilkan. Pada tahap evaluasi berdasarkan saran-saran yang diperoleh dari tiga orang validator ahli yang kompeten yang digunakan untuk memperbaiki kembali produk yang telah dikembangkan oleh peneliti dan dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran. Pada tahap *Analyze* awalnya hanya menganalisis kebutuhan dan karakter peserta didik namun ditambahkan dengan analisis kurikulum, pada tahap *Design* peneliti tidak menambahkan kesimpulan materi namun telah ditambahkan, pada tahap *Development* semulanya peneliti tidak menambahkan petunjuk penggunaan video interaktif *powtoon* namun telah ditambahkan, pada tahap *Implementation* peneliti mengalami kendala dalam proses uji coba yaitu terjadi masalah pada LCD yang mengakibatkan video tidak dapat ditampilkan di depan papan tulis namun ditampilkan dari laptop. Karena peserta didik berjumlah 13 orang, peneliti mengatur bangku menjadi pola huruf U dan mengatur kecerahan laptop agar video dapat dilihat dengan jelas oleh peserta didik kemudian laptop terhubung dengan speaker agar semua peserta didik khususnya kelas IV dapat mendengarkan video interaktif dengan jelas.

Berdasarkan evaluasi yang dilakukan bertujuan untuk menghasilkan produk yang valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan pada rumusan masalah, peneliti telah memperoleh jawaban yang menjadi tujuan dari pengembangan video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di SDN 429 Sagenae.

1. Hasil tahap video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di SDN 429 Sagenae sebagai berikut:

Peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di SDN 429 Sagenae. Penelitian tersebut merupakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*) yang kemudian dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari beberapa tahap, yaitu: Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu.⁴⁶ Model ADDIE adalah salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan dasar sistem pembelajaran yang mudah untuk dilakukan.

Kegiatan belajar mengajar monoton salah satu faktor penyebab rendahnya daya serap dan tingkat pemahaman peserta didik dalam menerima pelajaran, khususnya pada materi pelajaran yang memiliki tingkat kesukaran yang tinggi yang sukar untuk diproses oleh peserta didik, oleh karena kurangnya pengetahuan guru tentang variasi dalam mengajar hanya menggunakan satu jenis metode saja seperti metode ceramah di mana peserta didik hanya menjadi pendengar saja. Belum lagi jika materi yang disampaikan itu kurang diminati peserta didik, sehingga mereka akan cepat merasa bosan dan kelelahan, dan hal tersebut tidak mereka hindari, hal itu disebabkan karena penjelasan guru yang sukar untuk dicerna dan dipahami. Seorang pendidik yang bijaksana tentu sadar bahwa kebosanan dan kelelahan peserta didik adalah berpangkal dari pendidik itu sendiri. Untuk itu, bagi seorang tenaga pengajar sangat dituntut untuk membekali dirinya dengan pengetahuan dan keterampilan dalam menentukan strategi dalam mengajar. Salah

⁴⁶ Khusnul Atizah, Munir Yusuf, and Dodi Ilham, 'Validitas Dan Kepraktisan LKPD Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran PAI Di SMPN 2 Bua Ponrang', *Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry*, 2024, 73–82.

satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik dan disatu sisi membuat pelajaran tidak monoton dan tidak membosankan bagi peserta didik.

Video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti di SDN 429 Sagenae mengandung banyak manfaat yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Keunggulan video tersebut antara lain kemampuan berkomunikasi, menjelaskan sesuatu secara mendalam dan kompleks, dapat diulang, dan tentunya dapat belajar secara mandiri. Daya tarik utama dari media video interaktif *powtoon* yang dapat menampilkan visual dan suara adalah peserta didik dapat memproses informasi atau pesan lebih cepat ketika menggunakan beberapa indra. Peserta didik mampu menerima informasi yang diajarkan kepada dirinya saat pembelajaran terjadi dengan media video yang sangat baik. Adapun alasan mengapa mengapa video interaktif *powtoon* layak digunakan sebagai media pembelajaran sebagai berikut: (1) penggunaan waktu kelas yang efisien, (2) kesempatan belajar yang lebih aktif bagi peserta didik, (3) video dapat membantu menjelaskan materi dengan jelas (4) gaya belajar masing-masing individu berbeda sehingga dengan video semua aspek tersebut terpenuhi, dan (5) mengurangi beban pendidik untuk menggunakan model ceramah dalam proses belajar mengajar.⁴⁷

Proses pengembangan video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti di SDN 429 Sagenae mulai dikembangkan pada awal bulan September 2024 yang diawali dengan penyusunan rancangan pembuatan video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL. Faktor-faktor

⁴⁷ Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). *Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R & D*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran, 4 (April 2020).

pendukung yang melatar belakangi pengembangan video tersebut diperoleh melalui tahap analisis, yang terdiri dari analisis kebutuhan, kurikulum, dan peserta didik. Berikut penjelasan dari setiap tahapan yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL:

- a) Tahap Analisis (*Analysis*). Tahap analisis melakukan kegiatan yakni tahap awal dalam mengembangkan video interaktif, dimana peneliti melakukan wawancara kepada guru Pendidikan Agama Islam kelas IV di SDN 429 Sagenae untuk mengetahui proses pembelajaran yang telah berlangsung dan mengetahui hambatan yang dialami selama proses pembelajaran dalam hal tersebut berkaitan dengan media apa saja yang telah diterapkan dan ketersediaan sarana dan prasarana yang menunjang jalannya proses pembelajaran. Analisis kurikulum, diperoleh bahwa kurikulum yang digunakan di SDN 429 Sagenae adalah kurikulum 2013 sehingga materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru sesuai dengan kurikulum yang digunakan di SDN 429 Sagenae. Pada tahap analisis karakter peserta didik, karakter peserta didik di SDN 429 Sagenae berbeda-beda, namun di sekolah mengambil suatu kebijakan untuk tidak memisahkan peserta didik sesuai dengan karakter dan kemampuan akademiknya. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL.
- b) Tahap Perancangan (*Design*). Peneliti melakukan beberapa kegiatan yaitu: 1) penyusunan kerangka video interaktif, peneliti menyiapkan *background* video yang interaktif beserta tampilan awal media, menyiapkan *backsound* video, menyiapkan stiker dan font yang akan digunakan pada aplikasi *powtoon*; 2) perancangan penyajian isi materi dimana peneliti menyiapkan materi yang akan digunakan pada video interaktif, dan 3) penyusunan instrumen, peneliti merancang penyusunan

instrumen yang terdiri dari instrumen penilaian kevalidan video media pembelajaran berupa lembar angket validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, serta instrument penilaian kepraktisan video interaktif berupa lembar angket praktikalitas melalui respon peserta didik.

- c) Tahap Pengembangan (*Development*). Tahap pengembangan peneliti melakukan beberapa kegiatan yaitu pembuatan produk menggunakan aplikasi *powtoon* dan *canva* dengan memadukan pemanfaatan teknologi informasi seperti fasilitas multimedia (gambar, animasi, audio dan video). Hasil video tersebut divalidasi oleh beberapa tim validator ahli yakni ahli media Muammad Yamin, S.Pd., M.Pd. ahli materi Muhammad Zuljalal Al Hamdany, S.Pd., M.Pd. dan ahli bahasa Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd., Validasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan video interaktif *powtoon* yang telah dikembangkan. Setelah divalidasi, video tersebut selanjutnya direvisi berdasarkan saran atau masukan yang diberikan oleh para validator saat validasi produk.

Mengukur kevalidan serta kepraktisan video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL, telah dilakukan validasi dan uji coba yang melibatkan berbagai pihak, adapun hasil yang dicapai yaitu video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL merupakan media pembelajaran yang valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan penilaian tiga ahli validator dan 13 orang peserta didik kelas IV di SDN 429 Sagenae. Hal tersebut tidak terlepas dari kelebihan video interaktif *powtoon* yakni dapat membantu pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang termuat dalam video yaitu materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru. Selain itu, video interaktif lebih berfokus pada kemandirian peserta didik, biaya

produksinya lebih murah, penyajian materi lebih menarik karena dilengkapi dengan teks animasi, gambar animasi yang interaktif, *background* video menarik, terdapat lagu dan lain sebagainya serta dapat diakses kapan pun dan dimana pun peserta didik berada. Adapun keterbatasan dari video tersebut yakni tidak dapat diakses tanpa jaringan internet karena untuk mengakses media harus menggunakan *website* dan *barcode*.

- d) Tahap Implementasi (*Implementation*). Produk yang telah dinyatakan layak digunakan oleh validator dan telah dilakukan perbaikan sesuai saran atau masukan, maka selanjutnya produk diuji cobakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan melalui respon peserta didik. Uji coba dilakukan kepada peserta didik kelas IV di SDN 429 Sagenae berjumlah 13 orang. Video interaktif awalnya ditayangkan melalui LCD namun karena listrik padam maka peneliti hanya menayangkan video interaktif melalui laptop dengan cara membentuk pola huruf U dan menyambungkan laptop dengan speaker. Setelah itu, peneliti memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengisi lembar angket praktikalitas yang telah dibagikan.
- e) Tahap Evaluasi (*Evaluation*). Tahap evaluasi adalah tahap terakhir dalam pengembangan video pembelajaran yang dikembangkan dengan model ADDIE. Tahap evaluasi dilakukan dengan evaluasi formatif, karena jenis evaluasi berhubungan dengan tahapan penelitian pengembangan untuk memperbaiki produk pengembangan yang telah dihasilkan. Pada tahap tersebut dilakukan evaluasi berdasarkan saran-saran yang diperoleh dari tiga orang validator ahli yang kompeten yang digunakan untuk memperbaiki kembali produk yang telah dikembangkan oleh peneliti dan dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran.

Proses pengembangan video interaktif *powtoon* pada materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru kelas IV SDN 429 Saganae dapat diselesaikan dengan baik, meskipun terdapat keterbatasan dari penelitian pengembangan yaitu penelitian pengembangan video interaktif *powtoon* tidak mengukur tingkat efektivitas namun sebatas mengetahui kevalidan dan kepraktisan video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL.

2. Hasil Uji Validitas Video Interaktif *Powtoon*

Salah satu indikator produk dapat dikatakan valid jika memenuhi beberapa aspek yang telah ditentukan. Produk tersebut telah melalui proses validasi yang melibatkan tiga validator ahli yang terdiri dari satu orang validator ahli media, satu orang validator ahli materi dan satu orang validator ahli bahasa.

Adapun aspek yang dinilai oleh validator ahli media dapat dilihat pada tabel 3.3. Berdasarkan penilaian oleh validator ahli media, video interaktif *powtoon* dapat membantu peserta didik memahami materi. Terdapat beberapa saran dari validator ahli media, yakni ubah *background* tampilan awal media menggunakan gambar yang jelas dan sesuai dan buat *bar code* agar lebih mempermudah untuk mengakses. Berdasarkan validasi ahli media video interaktif *powtoon* dinyatakan valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan perolehan 88% yang memenuhi kriteria “sangat valid” meskipun dengan revisi/perbaikan kecil.

Aspek materi yang dinilai oleh validator dapat dilihat pada tabel 3.4. Berdasarkan penilaian dari ahli validator materi, video interaktif *powtoon* harusnya sub materi contoh perilaku lebih disederhanakan kemudian disatukan selebihnya sudah menarik, karena video interaktif dikemas dengan sangat menarik dan terdapat animasi untuk menarik perhatian peserta didik. Berdasarkan validasi ahli materi, video video interaktif *powtoon*

dinyatakan valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan perolehan 94% yang memenuhi kriteria “sangat valid” meskipun dengan revisi/perbaikan kecil. Kemudian pada aspek bahasa yang dinilai oleh validator interaktif *powtoon* valid untuk digunakan berdasarkan perolehan 94% yang memenuhi kriteria “Sangat valid” meskipun dengan revisi/perbaikan kecil. Adapun saran dari validator ahli bahasa yakni perbaiki ejaan dan tanda baca pada video video interaktif *powtoon*.

Data yang diperoleh berupa skor digunakan untuk menentukan kevalidan video interaktif *powtoon*, sedangkan data yang berupa saran atau masukan dari beberapa validator ahli digunakan untuk merevisi produk video video interaktif *powtoon*. Setelah dilakukan validasi produk, selanjutnya merevisi produk berdasarkan saran atau masukan validator yang bertujuan untuk menghasilkan video video interaktif *powtoon* yang lebih baik. Setelah revisi produk dilakukan, maka video interaktif *powtoon* dapat diimplementasikan.

Video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru kelas IV di SDN 429 Sagenae dinyatakan sangat valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran meskipun dilakukan revisi/perbaikan kecil sebelum tersebut digunakan.

3. Hasil uji praktikalitas melalui respon peserta didik terhadap video interaktif *powtoon* pada materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru.

Video interaktif *powtoon* dikatakan praktis apabila memenuhi beberapa aspek penilaian, antara lain: aspek materi, aspek kualitas dan tampilan media dan aspek daya tarik. Berdasarkan uji kepraktisan melalui angket respons peserta didik kelas IV yang berjumlah 13 orang peserta didik diperoleh nilai rata-rata persentase dari keseluruhan aspek yakni 98 % yang memenuhi kriteria “sangat praktis”. Pada aspek materi diperoleh

persentase 98%, aspek kualitas dan tampilan media dengan persentase 97%, dan pada aspek daya tarik diperoleh persentase 98%. Hasil praktikalitas tidak mencapai 100% dikarenakan pada saat uji coba produk mengalami gangguan jaringan kemudian mempengaruhi kualitas dan tampilan media. Namun produk menunjukkan potensi yang sangat baik sehingga sangat layak untuk digunakan.

Video interaktif *powtoon* yang telah dikembangkan oleh peneliti dinyatakan praktis berdasarkan hasil angket praktikalitas melalui respon peserta didik. Video interaktif *powtoon* dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi, menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru karena materi dikemas dalam video interaktif *powtoon* yang menarik perhatian peserta didik. Video interaktif *powtoon* juga dapat diakses oleh peserta didik kapan pun dan dimana pun selagi memiliki jaringan internet dengan menggunakan alat teknologi seperti komputer, laptop ataupun *handphone*. Selain itu, video interaktif *powtoon* dapat memudahkan peserta didik untuk belajar di luar jam pembelajaran di sekolah dan membuat peserta didik lebih mandiri dalam belajar.

Penelitian sebelumnya juga dilakukan oleh Achmad Satrio Fajar dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran interaktif pada Materi Komunikasi Data di SMKN 2 Bandar Lampung” Penelitian pengembangan berhasil menciptakan sebuah produk yang memenuhi standar validitas dan praktis. Video pembelajaran yang telah dikembangkan telah melalui proses validasi dan memenuhi kriteria yang baik serta layak digunakan, dengan rata-rata nilai uji ahli materi sebesar 0,88 dan uji validasi oleh ahli media juga sebesar 0,88, dengan kategori sangat valid. Selain itu, video pembelajaran interaktif juga

meraih hasil yang sangat baik dari uji kepraktisan kepada peserta didik, dengan persentase rata-rata sebesar 84%.⁴⁸

Adapun kelebihan dan kekurangan dari penelitian sebelumnya yakni, video interaktif *powtoon* menunjukkan kepraktisan yang lebih tinggi, dengan persentase 98% dibandingkan 84% pada penelitian sebelumnya. Video *powtoon* lebih efektif dalam menarik perhatian peserta didik, mendukung pembelajaran mandiri, dan dapat diakses kapan saja, meskipun ada sedikit gangguan jaringan yang mempengaruhi tampilan media. Hal tersebut menunjukkan bahwa video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL lebih unggul dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik.

⁴⁸ Fajar, A. S.(2014). *Pengembangan video pembelajaran pada materi komunikasi data di SMKN 2 Bandar Lampung* (Skripsi, Universitas Lampung). <http://digilib.unila.ac.id/76052/>.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan terkait video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan CTL pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru pada di SDN 429 Sagenae, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Tahap pengembangan video interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melalui beberapa tahapan prosedur pengembangan, dalam penelitian ini mengdopsi pada langkah-langkah atau sesuai prosedur *Research & Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Pada tahap pengembangan analisis (*analyze*) peneliti melakukan beberapa tahap yakni analisis kebutuhan, analisis, kurikulum dan analisis karakteristik peserta didik. Selanjutnya pada tahap desain (*design*) peneliti melakukan rancangan produk dan penyusunan instrumen, kemudian pada tahap pengembangan (*development*) peneliti melakukan validasi ahli, setelah itu pada tahap implementasi (*implementation*) peneliti melakukan uji coba kelayakan produk dan terakhir tahap evaluasi (*evaluation*) peneliti melakukan evaluasi formatif secara keseluruhan produk.
2. Berdasarkan hasil validasi video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan *contextual teaching and learning* pada materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru kelas IV di SDN 429 Sagenae yang dikembangkan dinilai sangat valid dan sangat layak digunakan.
3. Berdasarkan hasil angket praktikalitas peserta didik terhadap video interaktif *powtoon* berbasis pendekatan *contextual teaching and learning* pada materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru dinilai sangat baik sehingga layak digunakan.

B. Implikasi

Adapun implikasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Salah satu media pembelajaran pendukung untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti khususnya materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru di SD kelas IV.
2. Salah satu media pembelajaran yang mendukung terciptanya pembelajaran secara mandiri bagi peserta didik.
3. Menambah pengetahuan dan bekal untuk menjadi seorang pendidik Pendidikan Agama Islam yang profesional dan dapat memanfaatkan media pembelajaran yang dapat menunjang belajar mengajar dan mengetahui bentuk media yang cocok untuk diberikan pada tingkat SD yang mampu menciptakan pembelajaran secara menyenangkan dan mandiri bagi peserta didik.

C. Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Penelitian penulis hanya melakukan tahap uji validitas dan uji coba praktikalitas pada peserta didik. Oleh karena itu, bagi peneliti selanjutnya dapat mengambil penelitian ini untuk melakukan uji coba keefektifan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik menggunakan video pembelajaran.
2. Guru mata pelajaran pendidikan agama Islam dan mahasiswa/i sebaiknya mengembangkan video interaktif Pendidikan Agama Islam dengan pokok bahasan yang berbeda dengan melakukan uji validitas dan betul-betul melaksanakan saran dan masukan dari validator sehingga dihasilkan media pembelajaran yang layak untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rahim Karim, 'Reafirmasi Pendidikan Agama Islam Melalui Sistem Boarding School Di Sekolah Umum', *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 5.1 (2020), 38–49 <[https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2020.vol5\(1\).5082](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2020.vol5(1).5082)>
- Andi Arif Pamessangi, 'Nilai-Nilai Pendidikan Islam Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Bahasa Arab Di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo', *IQRO: Journal of Islamic Education*, 4.2 (2021), 117–28 <<https://doi.org/10.24256/iqro.v4i2.2123>>
- Anggita, Zulfah, 'Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19', *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7.2 (2021), 44–52 <<https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4538>>
- Artawan, I kadek Budi, Daud Yusuf, and Nurdin Mohamad, 'Pengembangan Sumber Belajar Geografi Berbasis Weblog Pada Pokok Bahasan Biosfer Di SMA', *Jambura Geo Education Journal*, 4.1 (2023), 25–34 <<https://doi.org/10.34312/jgej.v4i1.13826>>
- Bustanul Iman, 'Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Menggunakan Media Berbasisteknologi Informasi Dan Komunikasi (Studi Pada Smp Negeri Di Kecamatan Soreaang Kota Parepare), *istiqra': Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, '7.1 (2019), 1–12
- Faujiah, N, Septiani. A.N, T Putri, and U Setiawan, 'Kelebihan Dan Kekurangan Jenis-Jenis Media', *Jurnal Telekomunikasi, Kendala Dan Listrik*, 3.2 (2022), 81–87
- Haryono, Agus, Dedi Pramono, and Wahyu Ari Wibowo, 'Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Melalui Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Pada Siswa Kelas III SDN Kemejing', *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4 (2022), 1349–58
- Hasriadi, 'Model Pembelajaran Jarak Jauh Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi', *Jurnal Konsepsi*, 11.1 (2022), 85–97
- Herditanti, 'Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Adobe Captivate Software Pada Materi Matriks Di SMA Negeri 3 Luwu Timur', *Skripsi Sarjana, Program Studi Pendidikan Matematika Institut Agama Islam Negeri Palopo*, 2022, 37
- Hermawati, Kiki Ayu, 'Implementasi Model Inkuiri Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti: Analisis Pada Materi Pembelajaran Toleransi', *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 6.1 (2021), 56–72 <[https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6\(1\).6159](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6(1).6159)>
- Ketut Agustini and Jero Gede Ngarti, Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). *Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R & D. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(April 2020), 62–78.

- Khusnul Atizah, Munir Yusuf, and Dodi Ilham "Validitas dan Kepraktisan LKPD Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran PAI Di SMPN 2 Bua Ponrang," *Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry*, 1, 2024, 73–82.
- Lasmiyati, Lasmiyati, and Idris Harta, 'Pengembangan Modul Pembelajaran Untuk meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Minat SMP', *PYTHAGORAS Jurnal Pendidikan Matematika*, 9.2 (2014), 161–74 <<https://doi.org/10.21831/pg.v9i2.9077>>
- Lilih, Sumirat, 'Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa di sekolah dasar (Metode Penelitian Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV)', *Jurnal Universitas Pasundan*, 2024, 13–46
- Maydiantoro, Albert, 'Model Penelitian Pengembangan', *Chemistry Education Review (CER)*, 3.2 (2020), 185
- Muh. Yamin, Nur Fakhrunnisaa, 'Persepsi Literasi Digital Mahasiswa Calon Guru Institut Agama Islam Negeri Palopo', *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 7.1 (2022), 1–9 <<https://doi.org/10.30998/sap.v7i1.13294>>
- Muhammad Ihsan, Muh Yamin, St, Marwiyah, 'Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Lingkungan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Pondok Pesantren, Madaniya: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat 4 (2), 531-539 <<https://madaniya.pustaka.my.id/journals/contents/article/view/426%0A>>
- Nur Fakhrunnisaa, Mawardi, Puput, Indah safitri, 'Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 3 Palopo', *JUPITER: Jurnal Pendidikan Terapan*, 02. April (2024), 143–48
- Nurdin, K, and Muhammad Yamin, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Akidah Ahlak Di Kelas VIII MTs Muhammadiyah Balebo. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 13.1 (2024)
- Nurul Aswar, Nurul Mujtahidah, Munir Yusuf, and Muhammad Guntur, 'Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kreatif Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 05 Salamae Kota Palopo', *NJurnal Konsepsi*, 12.4 SE-Daftar Artikel (2023), 53–61 <<https://www.p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/288>>
- Paskalia Yasinta, Etriana Meirista, and Abdul Rahman Taufik, 'Studi Literatur: Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Melalui Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL)', *ASIMTOT: Jurnal Kependidikan Matematika*, 2.2 (2020), 129–38
- Putri, Irna Tri, Tugiyo Aminoto, and Febri Berthalita Pujaningsih, 'Pengembangan E-Modul Fisika Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Teori Kinetik Gas', *EduFisika*, 5.01 (2020), 52–62 <<https://doi.org/10.22437/edufisika.v5i01.7725>>

- Rahmawati, Rina, Khaeruddin, and Amri Amal, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar', *JUDIKNAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1.1 (2021), 29–38 <<https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.163>>
- Rofi'atul Afifah, Rizki Dwi Oktavia, and Aning Zainun Qoni'ah, 'Studi Penafsiran Surat Al-Isra' Ayat 23-24 Tentang Pendidikan Birru Al-Walidain', *Ta'wiluna: Jurnal Ilmu Al-Qur'an, Tafsir Dan Pemikiran Islam*, 1.2 (2020), 17–35 <<https://doi.org/10.58401/takwiluna.v1i2.234>>
- St.Marwiyah, 'Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Resona : Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat', *RESONA : Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 5.2 (2021), 148–57
- Suwarno, and Yunus Mokoginta Harahap, 'Interaksi Edukatif Kisah Nabi Adam 'Alaihi Al-Salām Dalam Al-Qur'Ān', *Formosa Journal of Multidisciplinary Research*, 1.3 (2022), 785–802 <<https://doi.org/10.55927/fjmr.v1i3.643>>
- Tanzimah, 'Keterkaitan Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Dalam Pembelajaran Matematika', *Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang*, 20, 2020, 762–72
- Wardani, Ratri Kurnia, and Harlinda Syofyan, 'Pengembangan Video Interaktif Pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia', *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2.4 (2018), 371 <<https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16154>>
- Wulandari, Yani, Yayat Ruhiat, and Lukman Nulhakim, 'Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V', *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8.2 (2020), 269–79 <<https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.16835>>

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1 Surat Permohonan Izin Meneliti



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
Jl. Agatis Kel. Balandai Kec. Bara 91914 Kota Palopo
Email: ftik@iainpalopo.ac.id / <https://ftik.iainpalopo.ac.id>

Nomor : B-2821 /In.19/FTIK/HM.01/09/2024
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Surat Izin Penelitian**

Palopo, 26 September 2024

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu Kab Luwu
di Belopa

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

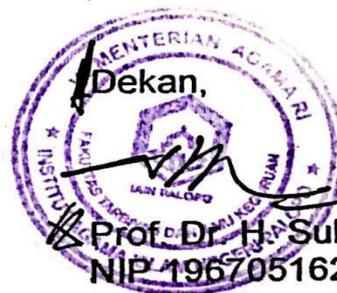
Dengan hormat, disampaikan bahwa mahasiswa(i):

Nama : Dewi Mustika Putri
NIM : 2002010139
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Semester : IX (Sembilan)
Tahun Akademik : 2024/2025

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi dengan judul;
"Pengembangan Video Interaktif Powtoon Berbasis Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SDN 429 Sagenae". Untuk itu dimohon kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan surat izin penelitian.

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kerjasama diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.



Dekan,
Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP. 196705162000031002

Lampiran 2 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 : 0754/PENELITIAN/03.06/DPMPSTP/XI/2024
Lamp : -
Sifat : Biasa
Perihal : **Izin Penelitian**

Kepada
Yth. Ka. SDN 429 Sagenae
di -
Tempat

Berdasarkan Surat Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo : B-2821/In.19/FTIK/HM.01/09/2024 tanggal 26 September 2024 tentang permohonan Izin Penelitian. Dengan ini disampaikan kepada saudara (i) bahwa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Dewi Mustika Putri
Tempat/Tgl Lahir : Cimpu / 17 Mei 2002
Nim : 2002010139
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Alamat : Dsn. Muara Selatan
Desa Cimpu
Kecamatan Suli

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

PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF POWTOON BERBASIS PENDEKATAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI SDN 429 SAGENAE

Yang akan dilaksanakan di **SDN 429 SAGENAE**, pada tanggal **22 November 2024 s/d 22 Januari 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 : 21 November 2024
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 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo ;
- 4 Mahasiswa (i) Dewi Mustika Putri;
- 5 Arsip

Lampiran 3 Surat Telah Meneliti



PEMERINTAH KABUPATEN LUWU
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 429 SAGENAE
Alamat: Desa Cimpu Kec. Suli Kab. Luwu Kode Pos 91996

SURAT KETERANGAN TELAH MENELITI
Nomor : 024/Disdik/SDN429/XII/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

- a. Nama : ROSNILAWATI, S.Pd
- b. Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa :

- a. Nama : Dewi Mustika Putri
- b. Jenis Kelamin : Perempuan
- c. NIM : 2002010139
- d. Fakultas/Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Telah melakukan penelitian di SD Negeri 429 Sagenae dari tanggal 30 November – 04 Desember 2024

Dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul “ PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF POWTOON BERBASIS PENDEKATAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI SDN 429 SAGENAE.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Cimpu, 10 Desember 2024

Kepala Sekolah



Lampiran 4 Profil Sekolah

Gambaran umum SDN 429 Sagenae

Sekolah Dasar Negeri 429 Sagenae adalah salah satu lembaga pendidikan formal yang berada di desa Cimpu, Kecamatan Suli, Kabupaten Luwu, Sulawesi Selatan. Berdasarkan pernyataan yang disampaikan oleh ibu, Rosnilawati, S.Pd. dalam hal ini selaku kepala Sekolah Dasar Negeri 429 Sagenae, berdirinya Sekolah Dasar Negeri 429 Sagenae yaitu berdasarkan kebijakan dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan untuk merencanakan pembangunan sebuah Sekolah Dasar, mengingat menginput data dari masyarakat yang ada di wilayah Desa Cimpu berjumlah lumayan besar.

Visi, misi dan tujuan SDN 429 Sagenae, yaitu:

a. Visi

Mewujudkan pendidikan yang berkualitas, berakhlak mulia yang dilandasi iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, seiring dengan perkembangan ilmu dan teknologi.

b. Misi

- 1) Menanamkan nilai-nilai Agama keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan yang maha esa melalui kegiatan pembelajaran di lingkungan sekolah
- 2) Menyelenggarakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan dalam peningkatan prestasi peserta didik
- 3) Membentuk sikap dan perilaku yang baik, sopan, santun dan berkarakter

c. Tujuan

- 1) Meningkatkan ketaqwaan terhadap Tuhan yang maha esa
- 2) Mengoptimalkan PBM dan PAIKEM bimbingan secara intensif untuk mencapai ketuntasan belajar
- 3) Berkembangnya karakter yang baik dan berprestasi untuk mencapai mutu pendidikan

1. Identitas Sekolah	
1 Nama Sekolah	: SD NEGERI 429 SAGENAE
2 NPSN	: 40306058
3 Jenjang Pendidikan	: SD
4 Status Sekolah	: Negeri
5 Alamat Sekolah	: Sagenae Kec Suli
RT / RW	: 1 / 1
Kode Pos	: 91996
Kelurahan	: Cimpu
Kecamatan	: Kec. Suli
Kabupaten/Kota	: Kab. Luwu
Provinsi	: Prov. Sulawesi Selatan
Negara	: INDONESIA
6 Posisi Geografis	: -3 Lintang 120 Bujur
2. Data Pelengkap	
7 SK Pendirian Sekolah	: 1982
8 Tanggal SK Pendirian	: 2012-11-10
9 Status Kepemilikan	: Pemerintah Pusat
10 SK Izin Operasional	: 1418/Disdik/Set/P-SD/VI/2024
11 Tgl SK Izin Operasional	: 2024-06-25
12 Kebutuhan Khusus Dilayani	: Tidak ada
13 Nomor Rekening	: 2147483647
14 Nama Bank	: BANK SULSEL
15 Cabang KCP/Unit	: Cabang
16 Rekening Atas Nama	: SDN 429 SAGENAE
17 MBS	: Ya
18 Luas Tanah Milik (m2)	: 3
19 Luas Tanah Bukan Milik (m2)	: 0
20 Nama Wajib Pajak	:
21 NPWP	: 002729960803000
3. Kontak Sekolah	
20 Nomor Telepon	: 2147483647
21 Nomor Fax	:
22 Email	: sdnsagenae@gmail.com
23 Website	: http://
4. Data Periodik	
24 Waktu Penyelenggaraan	: -
25 Bersedia Menerima Bos?	: -
26 Sertifikasi ISO	: -
27 Sumber Listrik	: -
28 Daya Listrik (watt)	:
29 Akses Internet	:
30 Akses Internet Alternatif	:
5. Data Lainnya	
31 Kepala Sekolah	: Rosnilawati
32 Operator Pendataan	: RAHMAWATI
33 Akreditasi	: B
34 Kurikulum	: K-13

Lampiran 5 Lembar Validasi Instrumen

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENILAIAN

Nama Media : Video Interaktif *Powtoon* Berbasis Pendekatan CTL
 Nama Mahasiswa : Dewi Mustika Putri
 Nama Validator : *BUNGA WATI, S.Pd.*

Petunjuk :

1. Tujuan penggunaan lembar validasi ini adalah untuk mendapatkan penilaian kelayakan penggunaan lembar koesioner/angket penilaian pengunjung terhadap media Video Interaktif *Powtoon* Berbasis Pendekatan CTL
2. Bapak/ibu diminta untuk memberikan penilaian (Validasi) terhadap lembar koesioner/angket penilaian pengunjung terhadap media Video Interaktif *Powtoon* Berbasis Pendekatan CTL
3. Berdasarkan pendapat Bapak/Ibu berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pernyataan, sebagai berikut:
 Untuk kesimpulan mohon diisi:

LD : Layak Digunakan	Kategori :
LDP : Layak digunakan dengan perubahan	1 = Tidak valid
TLD : Tidak Layak digunakan	2 = Kurang valid
	3 = Valid
	4 = Sangat valid
4. Jika ada yang perlu dikomentari, tuliskan pada lembar saran / langsung pada naskah.

No.	Butir penilaian	kategori			
		1	2	3	4
I	Aspek Petunjuk:				
	1. Petunjuk lembar koesioner/angket dinyatakan dengan jelas			✓	
	2. Kriteria penilaian dinyatakan dengan jelas				✓
II	Aspek Cakupan:				
	1. Sesuai dengan tujuan instrumen				✓
	2. Pernyataan sesuai dengan indikator				✓
	3. Batasan pernyataan dirumuskan dengan jelas			✓	
III	Aspek Bahasa:				
	1. Menggunakan bahasa yang baik dan benar			✓	
	2. Istilah yang digunakan tepat dan mudah dipahami				✓
	3. Kejelasan huruf dan angka			✓	

Kesimpulan:

Instrumen dinyatakan

Saran:

Palopo,
 Validator,

2024

Bunga Wati
 BUNGA WATI, S.Pd., M.Pd.
 Nip.

Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA EVALUASI PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF *POWTOON* BERBASIS PENDEKATAN *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING*

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Materi : Hormat dan Patuh Kepada Orang Tua dan Guru
Nama mahasiswa : Dewi Mustika Putri
Nama validator : Muhammad Yamin, S.Pd., M.Pd.
Bidang keahlian : Ahli Media
Tanggal : 18 November 2024

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak sebagai ahli media, terhadap media yang saya kembangkan. Pendapat, saran, koreksi dari Bapak sangat bermanfaat untuk mengembangkan kembali kualitas media yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut saya berharap kesediaan Bapak untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini:

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak sebagai ahli media tentang kualitas dari media pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian, kritik, dan saran yang Bapak sampaikan melalui kuisioner ini menjadi acuan bagi pengembangan media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Evaluasi mencakup aspek tampilan, serta komentar dan saran umum.
3. Rentang evaluasi mulai dari “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang” dengan memberi tanda “✓” pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

- 1 : sangat kurang/sangat kurang tepat/kurang jelas
 - 2 : kurang baik/kurang tepat/kurang jelas
 - 3 : cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas
 - 4 : baik/tepat/jelas
 - 5 : sangat baik/sangat tepat/sangat jelas
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon tulis taangan pada kertas yang telah disediakan.
 5. Atas kesediaan Bapak untuk mengisi kuisioner ini, saya mengucapkan terima kasih.

A. Aspek Tampilan

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kualitas tampilan media				✓		
2.	Kualitas <i>back sound</i> /musik latar belakang				✓		
3.	Kualitas teknis/efek audio					✓	
4.	Kualitas <i>opening</i> /pembuka video				✓		
5.	Kualitas warna <i>background</i> /latar belakang				✓		
6.	Kualitas <i>lighting</i> /pencahayaan					✓	
7.	Kemudahan penggunaan media.					✓	
8.	Media dapat diakses kapanpun dan dimanapun.					✓	
9.	Kualitas transisi dan animasi				✓		
10.	Kualitas <i>closing</i> /penutup video				✓		

B. Kebenaran keterbacaan

Petunjuk:

1. Apabila terjadi pada aspek keterbacaan mohon ditulis tangan halaman keberapa pada kolom 2
2. Pada kolom 3 ditulis jelas kesalahan, misalnya kesalahan konsep, warna, susunan kalimat, penggunaan gambar dan lain-lain
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom.

No	Bagian Yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	2	3	4
			- Baek gual du parbeni - Video du uplu du caket - watten barco do

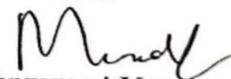
C. Komentar dan saran umum

D. Kesimpulan

Media ini layak digunakan :

1. Layak digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi
- ② Layak digunakan/ uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan/uji coba lapangan

Palopo, November 2024
Ahli Media



Muhammad Yamin, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19900819 202012 1 009

Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Bahasa

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI BAHASA

EVALUASI PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF *POWTOON* BERBASIS PENDEKATAN *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING*

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Materi : Hormat dan Patuh Kepada Orang Tua dan Guru
Nama mahasiswa : Dewi Mustika Putri
Nama validator : Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.
Bidang keahlian : Ahli Bahasa
Tanggal : 19 November 2024

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak, sebagai ahli bahasa, terhadap media yang saya kembangkan. Pendapat, saran, koreksi dari Bapak sangat bermanfaat untuk mengembangkan kembali kualitas media yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut saya berharap kesediaan Bapak untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini:

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak sebagai ahli bahasa tentang kualitas bahasa dari media pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian, kritik, dan saran yang Bapak sampaikan melalui kuisioner ini menjadi acuan bagi pengembangan media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Evaluasi mencakup aspek tampilan, serta komentar dan saran umum.
3. Rentang evaluasi mulai dari “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang” dengan memberi tanda “✓” pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

- 1 : sangat kurang/sangat kurang tepat/kurang jelas
 - 2 : kurang baik/kurang tepat/kurang jelas
 - 3 : cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas
 - 4 : baik/tepat/jelas
 - 5 : sangat baik/sangat tepat/sangat jelas
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon tulis taangan pada kertas yang telah disediakan.
 5. Atas kesediaan Bapak untuk mengisi kuisioner ini, saya mengucapkan terima kasih.

A. Aspek Tampilan

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar				✓		
2.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan perkembangan intelektual peserta didik					✓	
3.	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh peserta didik.					✓	
4.	Ketepatan penggunaan ejaan dan struktur kalimat.				✓		
5.	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi					✓	
6.	Kalimat atau kata yang disampaikan mewakili isi pesan					✓	
7.	Kalimat yang disampaikan sederhana dan tepat sasaran				✓		
8.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan perkembangan emosional peserta didik.					✓	
9.	Konsistensi penggunaan istilah					✓	
10.	Konsistensi penggunaan simbol					✓	

B. Kebenaran keterbacaan

Petunjuk:

1. Apabila terjadi pada aspek keterbacaan mohon ditulis tangan halaman keberapa pada kolom 2
2. Pada kolom 3 ditulis jelas kesalahan, misalnya kesalahan konsep, warna, susunan kalimat, penggunaan gambar dan lain-lain
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom.

No	Bagian Yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	2	3	4

C. Komentor dan saran umum

Perbaiki sesuai Catatan!

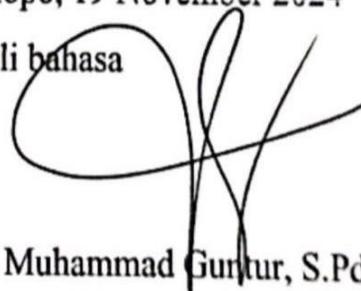
D. Kesimpulan

Media ini layak digunakan :

1. Layak digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak digunakan/ uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan/uji coba lapangan

Palopo, 19 November 2024

Ahli bahasa



Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.

Nip.

Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI EVALUASI PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF *POWTOON* BERBASIS PENDEKATAN *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING*

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Materi : Hormat dan Patuh Kepada Orang Tua dan Guru
Nama mahasiswa : Dewi Mustika Putri
Nama validator : Muhammad Zuljalal Al Hamdany, S.Pd., M.Pd.
Bidang keahlian : Ahli Materi
Tanggal : 19 November 2024

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak, sebagai ahli materi, terhadap media yang saya kembangkan. Pendapat, saran, koreksi dari Bapak sangat bermanfaat untuk mengembangkan kembali kualitas media yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut saya berharap kesediaan Bapak untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini:

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak sebagai ahli materi tentang kualitas materi dari media pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian, kritik, dan saran yang bapak sampaikan melalui kuisisioner ini menjadi acuan bagi pengembangan media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Evaluasi mencakup aspek tampilan, serta komentar dan saran umum.
3. Rentang evaluasi mulai dari "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan memberi tanda "✓" pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

- 1 : sangat kurang/sangat kurang tepat/kurang jelas
 - 2 : kurang baik/kurang tepat/kurang jelas
 - 3 : cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas
 - 4 : baik/tepat/jelas
 - 5 : sangat baik/sangat tepat/sangat jelas
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon tulis taangan pada kertas yang telah disediakan.
 5. Atas kesediaan Bapak untuk mengisi kuisisioner ini, saya mengucapkan terima kasih.

A. Aspek Tampilan

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian materi dengan KI dan KD dalam kurikulum.					✓	
2.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.					✓	
3.	Kesesuaian dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.					✓	
4.	Materi yang disampaikan jelas.				✓		
5.	Kesesuaian materi dengan gambar					✓	
6.	Kesesuaian dengan materi pelajaran.					✓	
7.	Kualitas latihan soal sesuai dengan materi yang disampaikan.					✓	
8.	Mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi.				✓		
9.	Kemenarikan isi materi dan kemuktahiran materi.				✓		
10.	Kesesuaian materi dengan situasi dunia nyata.					✓	

B. Kebenaran keterbacaan

Petunjuk:

1. Apabila terjadi pada aspek keterbacaan mohon ditulis tangan halaman keberapa pada kolom 2
2. Pada kolom 3 ditulis jelas kesalahan, misalnya kesalahan konsep, warna, susunan kalimat, penggunaan gambar dan lain-lain
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom.

No	Bagian Yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	2	3	4

C. Komentar dan saran umum

* Sub Materi " Contoh perilaku ... " disederhanakan kemudian dirataakan .

D. Kesimpulan

Media ini layak digunakan :

1. Layak digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak digunakan/ uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan/uji coba lapangan

Palopo, 21 November 2024

Ahli Materi



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

NIP. 19880627 2020 12 1 006,

Lampiran 9 Lembar Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SDN 429 SAGENAE
Kelas/Semester : IV / I
Tema : Aku Anak Shalih
Subtema : 1. Hormat dan Patuh Kepada Orangtua dan Guru
Pelajaran : 3
Alokasi Waktu : 2x35 Menit

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanyakan berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpainya di rumah di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah bertanya jawab, siswa mampu memahami makna perilaku hormat dan patuh kepada orang tua dan guru
2. Setelah mendengarkan guru, siswa mampu menyebutkan contoh perilaku hormat dan patuh kepada orang tua dan guru
3. Setelah Mengamati, siswa mampu menceritakan kembali dan menyebutkan manfaat yang perlu diambil dari cerita tentang perilaku hormat dan patuh kepada orang tua dan guru.
4. Setelah pembiasaan dan praktik, siswa mampu menunjukkan sikap dan perilaku hormat dan patuh kepada orang tua dan guru.

C. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.11. Meyakini bahwa perilaku hormat dan patuh kepada orangtua dan guru sebagai cerminan dari iman.	a. Menyebutkan makna perilaku hormat dan patuh kepada orang tua dan guru
2.11. Menunjukkan perilaku hormat dan patuh kepada orangtua dan guru dan sesama anggota keluarga.	b. Menyebutkan contoh perilaku hormat dan patuh kepada orang tua dan guru
3.11. Memahami makna perilaku hormat dan patuh kepada orangtua dan guru.	c. menceritakan kembali dan menyebutkan manfaat yang perlu diambil dari cerita tentang perilaku hormat dan patuh kepada orang tua dan guru.
4.11. Mencontohkan perilaku hormat dan patuh kepada orangtua dan guru.	d. menunjukkan sikap dan perilaku hormat dan patuh kepada orang tua dan guru.

D. Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran meliputi Sikap, Pengetahuan dan Keterampilan dengan perincian sebagai berikut : **Sikap**

- ❖ Menunjukkan perilaku hormat dan patuh kepada orang tua dan guru dalam kehidupan sehari-hari
- ❖ Meyakini bahwa perilaku hormat dan patuh kepada orangtua dan guru sebagai cerminan dari iman.
- ❖ Kerja sama

Pengetahuan

- ❖ Mengetahui makna perilaku hormat dan patuh kepada orang tua dan guru
- ❖ Mengetahui contoh perilaku hormat dan patuh kepada orang tua dan guru
 - a. Hormat dan patuh kepada orang tua adalah perintah Allah swt. Orang tua merupakan orang yang paling berjasa dalam hidup kita. Bagaimana cara membalas kebaikan orang tua? Salah satu cara membalas kebaikan orang tua yaitu bersikap patuh kepada orang tua. Selain kepada orang tua, kita harus bersikap patuh kepada guru dan sesama anggota keluarga. Hormat berarti menghargai orang lain, baik orang tua, guru sesama anggota keluarga. Dalam hubungan dengan orang tua, perilaku hormat ditujukan dengan berbakti kepada orang tua. Berbakti merupakan kewajiban anak kepada orang tua. Berbakti Kepada orang tua merupakan salah satu amal saleh yang mulia.
 - b. Contoh perilaku hormat dan patuh kepada orang tua dan guru
 - Patuh dan taat bila dinasihatinya
 - Rajin salat dan belajar untuk memenuhi harapannya
 - Sanggup membantu di rumah sesuai kemampuan
 - Selalu ingat untuk mendoakannya, seperti doa berikut :

رَبِّ اغْفِرْ لِي وَلِوَالِدَيَّ وَارْحَمْهُمَا كَمَا رَبَّيَانِي صَغِيرًا

Artinya :

"Ya Allah ampunilah aku dan kedua orang tuaku. Sayangilah mereka sebagaimana mereka menyayangiku di waktu kecil."

Keterampilan

- ❖ Menceritakan kembali dan menyebutkan manfaat yang perlu diambil dari cerita tentang perilaku hormat dan patuh kepada orang tua dan guru.
- ❖ Menunjukkan sikap dan perilaku hormat dan patuh kepada orang tua dan guru.

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Scientific*
Strategi : *Cooperative Learning*

F. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan

15 menit

- ❖ Guru datang tepat waktu
- ❖ Mengucapkan salam dengan ramah kepada siswa ketika memasuki ruang kelas
- ❖ Berdoa sebelum memulai pelajaran
- ❖ Memeriksa kebersihan kelas kerapian berpakaian, posisi, dan tempat duduk siswa disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.
- ❖ Memeriksa kehadiran siswa
- ❖ Menegur siswa yang datang terlambat dengan sopan
- ❖ Menyiapkan materi ajar, model, alat peraga
- ❖ Menyiapkan fisik dan psikis siswa mengikuti pelajaran/ mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan
- ❖ Melaksanakan Apersepsi (Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari)
- ❖ Mendiskusikan kompetensi yang sudah dipelajari dan dikembangkan sebelumnya berkaitan dengan kompetensi yang akan dipelajari dan dikembangkan.
- ❖ Menjelaskan KD dan tujuan yang ingin dicapai/Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari;
- ❖ Menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan sesuai silabus/kesiapan bahan ajar
- ❖ Menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan.
- ❖ Memotivasi siswa dengan memberi penjelasan tentang pentingnya mempelajari materi ini
- ❖ Melaksanakan aktivitas penerapan gerakan Literasi

2. Kegiatan Inti

Menanya

- ❖ Guru memberikan pertanyaan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang makna perilaku hormat dan patuh kepada orang tua dan guru.
- ❖ Guru bertanya kepada siswa tentang contoh perilaku hormat dan patuh kepada orang tua dan guru

Mengomunikasikan

. Di dalam buku teks selalu diawali dengan kalimat "Amati dan ceritakan gambar berikut". Di setiap akhir pelajaran ada hikmah, rangkuman, dan ayo berlatih.

Mengamati

- ❖ Siswa mampu memahami perilaku hormat dan patuh kepada orang tua dan guru. Menanya
- ❖ Siswa diajak bertanya jawab mengenai sikap hormat dan patuh kepada orang tua dan guru.

Menalar/Mengasosiasi

- ❖ Siswa mampu menjawab pertanyaan tentang perilaku hormat dan patuh kepada orang tua dan guru.

3. Kegiatan Penutup

- ❖ Guru bersama-sama dengan siswa dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran
- ❖ Guru bersama-sama dengan siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan
- ❖ Guru bersama-sama dengan siswa memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran
- ❖ Guru melakukan penilaian terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
- ❖ Guru merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas, baik tugas individual maupun kelompok, sesuai dengan hasil belajar siswa
- ❖ Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya
- ❖ Guru memberi salam penutup. Siswa boleh pulang.
- ❖ Guru meminta siswa untuk berpamitan dan memberi salam kepada guru saat pulang.

G. Penilaian

1. Teknik penilaian
 2. Instrumen penilaian
- ❖ Berdiskusi mengenai isi *Q.S. Luqmān/31:14*, dan memberikan beberapa contoh sikap menghormati dan patuh kepada Orangtua

Bentuk Penilaian: Sikap Instrumen
Penilaian: Rubrik

Format Penilaian Sikap

No.	Nama Peserta Didik	Aktifitas							
		Santun				Menghargai			
		MK	MB	MT	BT	MK	MB	MT	BT

Format Penilaian Pengetahuan

No.	Nama Peserta Didik	Nilai Perolehan	Tindak Lanjut		Ketuntasan	
			Remedial	Pengayaan	Tuntas	Belum Tuntas

Format Penilaian Keterampilan

No.	Nama Peserta Didik	Kriteria			Jumlah	Rata-rata	Keterangan
		Sikap	Kerja Sama	Aktif			

H. Media/Alat, Bahan dan Sumber Belajar

1. Media/alat : -- LKS
2. Bahan
3. Sumber Belajar : Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2017

Mengetahui,
Kepala Sekolah

SAGENAE.....,.....,20
Guru Mapel PAI & Budi Pekerti

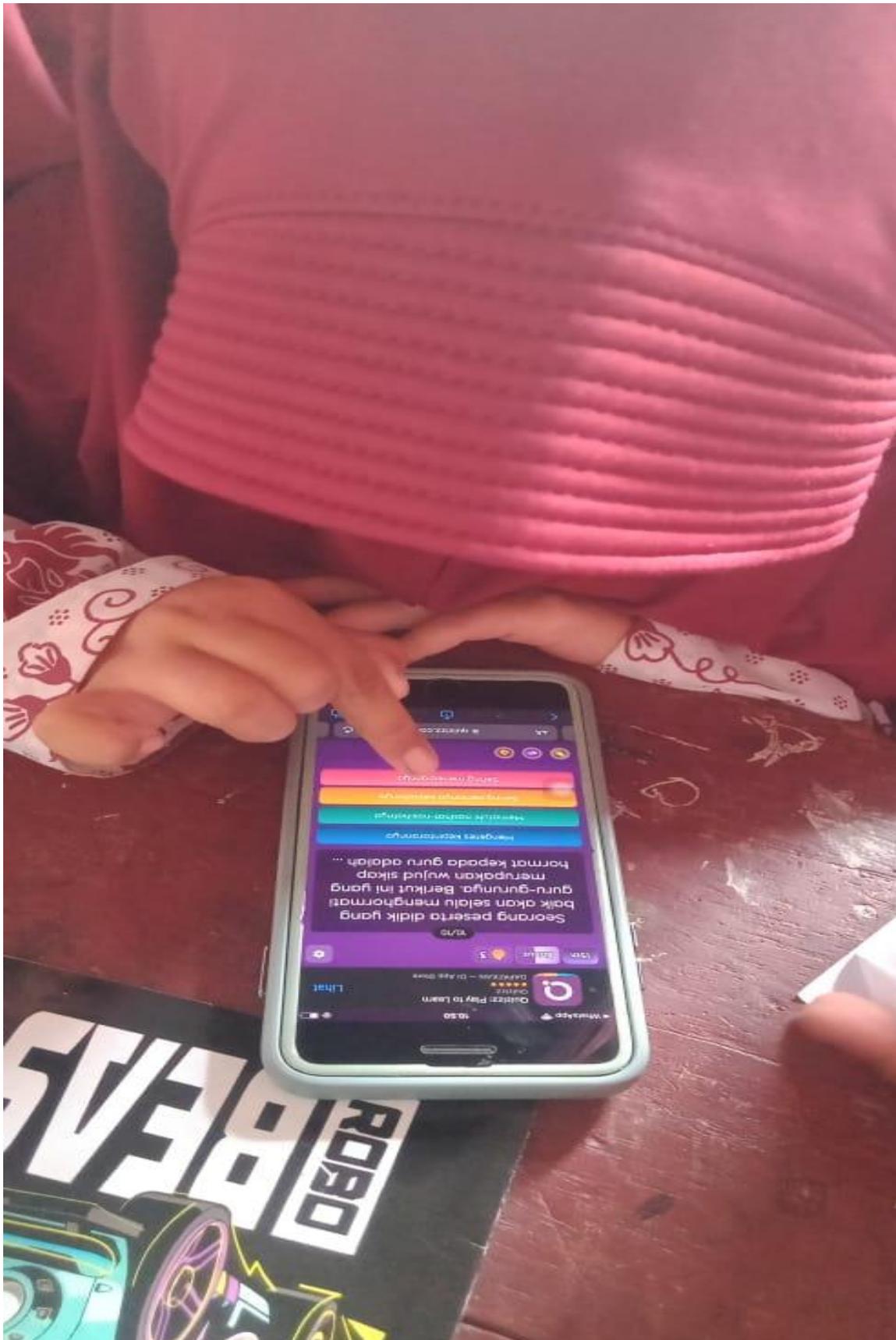
ROSNILAWATI, S.Pd., M.Pd.
NIP.19820121120080120008

HASDIANA, S.Pd.I.
NIP.197105132007012013

Lampiran 10 Foto Kegiatan Penjelasan Media



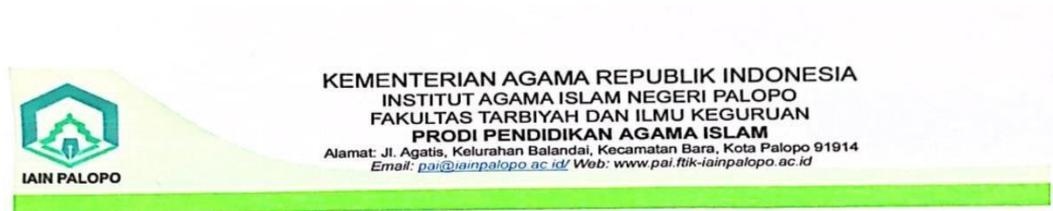
Lampiran 11 Foto Kegiatan Peserta Didik Mengerjakan Kuis/soal



Lampiran 12 Foto Kegiatan Peserta Didik Mengisi Angket



Lampiran 15 Foto Kegiatan Serah Terima Produk



BERITA ACARA

PENYERAHAN PRODUK KARYA DOSEN DAN MAHASISWA

No. 27 / (in. B) / FTIK - PAI / PP. 00-9 / 01 / 2025

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Pada hari ini, Kemudi, tanggal 23, bulan JANUARI, tahun 2025,

Pukul 11:40, telah dilaksanakan serah terima Produk Karya Dosen dan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Berupa:

Media Pembelajaran Video Interaktif Powtoon Berbasis Pendekatan CTL.

Produk tersebut diserahkan dari:

Nama : Dewi Mustika Putri

Pekerjaan : Mahasiswa

Kepada:

Nama Penerima : Rosnilawati, S.Pd.

Jabatan : Kepala Sekolah

Nama Sekolah/Instansi : SDN 429 Sagenae

Demikian berita acara ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Cimpu, 23 Januari, 2025

Mengetahui,

Ketua Program Studi PAI

Dr. Andi Arif Pemessangi, S.Pd.L.M.Pd.
NIP. 19910608 200903 1 007

Penerima Produk

Rosnilawati, S.Pd.
NIP. 198201212008012008



RIWAYAT HIDUP



Dewi Mustika Putri, lahir pada tanggal 17 Mei 2002 di Dusun Muara Selatan. Peneliti merupakan anak ke empat dari tujuh bersaudara dari pasangan bapak Mursalim dan ibu Soraya. Saat ini peneliti bertempat tinggal di Dusun Muara Selatan, Desa Cimpu, Kecamatan Suli, Kabupaten Luwu, Provinsi Sulawesi Selatan. Peneliti memulai pendidikannya dari TK selesai pada tahun 2008 dan dilanjutkan di SDN 429 Sagenae sebagai ketua kelas selesai pada tahun 2014, kemudian menempuh pendidikan di MTs Cimpu bergabung di Organisasi Intra Sekolah sebagai Sekretaris osis dan ketua kelas selesai pada tahun 2017, dan jenjang selanjutnya ke SMAN 1 Luwu sebagai wakil ketua kelas selesai pada tahun 2020. Kemudian peneliti menempuh pendidikan Program Studi Pendidikan Agama Islam di kampus Institut Agama Islam Negeri Palopo angkatan 2020. Peneliti bergabung dalam kepengurusan Himpunan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (HMPS PAI) sebagai staf Minat Bakat periode 2022 dan ketua tingkat hingga tahun 2024, peneliti bergabung sebagai sekretaris BKKBN dan Sekjend tim BRNR kecamatan.

Kemudian pada tahap akhir penyelesaian studi, penulis menyusun skripsi dengan judul “Pengembangan Video Interaktif *Powtoon* Berbasis Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IV di SDN 429 Sagenae” sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada program Strata Satu (S1).

Contact Person: dewimursalim95@gmail.com