

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS AUDIO VISUAL MELALUI APLIKASI *POWTOON*
PADA MATA PELAJARAN FIKIH KELAS VII
DI MADRASAH TSANAWIYAH MAULANA ISHAQ
KABAT BANYUWANGI**

TESIS



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
Oleh:
NIDAUL HASANAH SAFITRI
NIM. 203206030042

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
JUNI 2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS AUDIO VISUAL MELALUI APLIKASI *POWTOON*
PADA MATA PELAJARAN FIKIH KELAS VII
DI MADRASAH TSANAWIYAH MAULANA ISHAQ
KABAT BANYUWANGI**

TESIS

**Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)**



Oleh:

NIDAUL HASANAH SAFITRI

NIM. 203206030042

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**

digilib.uinikhas.ac.id | digilib.uinikhas.ac.id | digilib.uinikhas.ac.id | digilib.uinikhas.ac.id | digilib.uinikhas.ac.id **JUNI 2023** digilib.uinikhas.ac.id | digilib.uinikhas.ac.id

PERSETUJUAN

Tesis dengan Judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Melalui Aplikasi *Powtoon* pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Maulana Ishaq Kabat Banyuwangi" yang ditulis oleh Nidaul Hasanah Safitri ini, telah disetujui untuk diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji tesis.

Jember, 9-6-2023

Pembimbing I



Dr. H. Moh. Sahlan, M.Ag.
NIP. 196303111993031003

Jember, 12-6-2023

Pembimbing II



Dr. Hj. St. Mislikhah, M.Ag.
NIP. 196806131994022001

PENGESAHAN

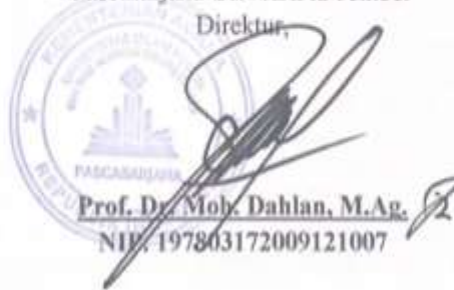
Tesis dengan Judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Melalui Aplikasi *Powtoon* pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Maulana Ishaq Kabat Banyuwangi” yang ditulis oleh Nidaul Hasanah Safitri ini, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis Pascasarjana UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember pada hari Kamis tanggal 22 Juni 2023 dan diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)

DEWAN PENGUJI

1. Ketua Penguji : Dr. Hj. St. Rodliyah, M.Pd.
2. Anggota:
 - a. Penguji Utama : Dr. H. Mashudi, M.Pd.
 - b. Penguji I : Dr. H. Moh. Sahlan, M.Ag.
 - c. Penguji II : Dr. Hj. St. Mislikah, M.Ag.



Jember, 26 Juni 2023
Mengesahkan
Pascasarjana UIN KHAS Jember
Direktur,



Prof. Dr. Moh. Dahlan, M.Ag.
NID. 197803172009121007

ABSTRAK

Safitri, Nidaul Hasanah. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Melalui Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Maulana Ishaq Kabat Banyuwangi.* Tesis. Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana UIN KH Achmad Siddiq Jember. Pembimbing I: Dr. H. Moh Sahlan, M. Ag. Pembimbing II: Dr. Hj. St. Mislikhah, M, Ag.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Media Audio Visual, Aplikasi *Powtoon*, Mata Pelajaran Fikih

Pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual melalui aplikasi *Powtoon* pada mata pelajaran Fikih kelas VII di MTs Maulana Ishaq Kabat Banyuwangi didasarkan pada kenyataan bahwa madrasah ini termasuk madrasah swasta yang memiliki fasilitas tergolong lengkap, namun dalam proses pembelajaran Fikih guru masih memanfaatkan media konvensional seperti buku dan papan tulis. Jika dilihat dari perkembangan usia peserta didik, peserta didik kelas VII SMP masuk ke dalam usia transisi dari usia anak-anak menuju usia remaja dan KD pada mata pelajaran Fikih kelas VII SMP dominan merupakan jenis materi prosedur yang mengarah ke praktik pada kehidupan sehari-hari. Sehingga media pembelajaran *Powtoon* ini cocok digunakan pada mata pelajaran Fikih kelas VII MTs.

Spesifikasi produk media pembelajaran *Powtoon* berupa video animasi (MP4) berdurasi +- 10 menit. Media pembelajaran *Powtoon* disajikan dengan urutan pembukaan, kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, uraian materi, kesimpulan, latihan soal, sumber rujukan, dan penutup. Penggunaannya dapat diputar melalui tempat penyimpanan langsung atau melalui website.

Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Borg & Gall (1983) yang terdiri dari: (1) Penelitian dan pengumpulan informasi, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan produk awal, (4) Uji coba lapangan awal, (5) Revisi hasil uji coba lapangan awal, (6) Uji coba lapangan, (7) Revisi hasil uji coba lapangan, (8) Uji pelaksanaan lapangan, dan (9) Revisi hasil uji pelaksanaan lapangan.

Pengembangan media pembelajaran *Powtoon* dimulai dari pengumpulan informasi, membuat alur navigasi produk, mengembangkan produk awal, uji validasi ahli dan revisi, uji coba lapangan awal dan revisi, dan uji pelaksanaan lapangan dilanjutkan revisi akhir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Powtoon* dinyatakan cukup valid berdasarkan analisis angket validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi dengan memperoleh rata-rata persentase 78,45%. Hal itu juga didukung oleh hasil analisis angket respons guru yang memperoleh persentase sebesar 84,28%, dan angket respons siswa yang memperoleh persentase sebesar 96%. Hasil *Output Paired Samples Test* pada KD 3.7 diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar $0,00 < 0,05$, dan diperoleh t hitung $> t$ tabel ($15,647 > 2,04227$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil *Output Paired Samples Test* pada KD 3.8 diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar $0,00 < 0,05$, dan diperoleh t hitung $> t$ tabel ($19,920 > 2,04227$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

ABSTRACT

Safitri, Nidaul Hasanah. 2023. Development of Audio-Visual-Based Learning Media Through the *Powtoon* Application for 7th Grade Fiqh Subjects at *Madrasah Tsanawiyah Maulana Ishaq Kabat Banyuwangi*. Thesis. Islamic Education Study Program Postgraduate Program State Islamic University Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Advisor I: Dr. H. Moh Sahlan, M. Ag. Advisor II: Dr. Hj. St. Mislikhah, M, Ag.

Keywords: Development of Learning Media, Audio Visual Media, *Powtoon* Application, Fiqh Subject

The development of audio-visual-based learning media through the *Powtoon* application for 7th Grade Fiqh Subject at *Madrasah Tsanawiyah Maulana Ishaq Kabat Banyuwangi* is based on the fact that this school is a private school which has relatively complete facilities, but in the learning process of Fiqh Subject teachers still use conventional media such as books and black/whiteboards. When noticed from the age development, students in 7th Grade junior high school enter a transitional age from childhood to adolescence. Basic competence in Fiqh subject of 7th Grade junior high school is dominantly a type of procedural material leading to everyday practice. Therefore, this *Powtoon* learning media is suitable for use in Fiqh Subject of 7th Grade *Madrasah Tsanawiyah*

Product specifications of *Powtoon* learning media are animated 10-minute videos (MP4). *Powtoon* learning media is presented with an opening, core competencies, essential competencies, learning objectives, material descriptions, conclusions, practice questions, reference sources, and closing. Its use can be played through direct storage or the website.

The development model used is the *Borg & Gall* (1983) development model, which consisted of (1) Research and information gathering, (2) Planning, (3) Initial product development, (4) Initial field trials, (5) Revision of initial field trial results, (6) Field trials, (7) Revision of field trial results, (8) Field implementation tests, and (9) Revision of field implementation test results.

The development of *Powtoon* learning media starts from information gathering, making product navigation flows, developing initial products, expert validation tests and revisions, initial field trials and revisions, and field implementation tests followed by final revisions. The results showed that the *Powtoon* learning media was quite valid based on the validation questionnaire analysis of media, linguists, and material experts, with an average percentage of 78.45%. That was also supported by the results of questionnaire analysis of the teachers' response which obtained a percentage of 84.28%, and students' response questionnaires which obtained a percentage of 96%. The results of the Output Paired Samples Test on KD 3.7 obtained a sig value (2-tailed) of 0.00 < 0.05 and obtained t count > t table (15.647 > 2.04227), then H₀ was rejected, and H_a was accepted. The results of the Output Paired Samples Test on Basic Competence 3.8 obtained a sig value (2-tailed) of 0.00 < 0.05 and obtained t count > t table (19.920 > 2.04227), then H₀ was rejected, and H_a was accepted.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan petunjuk-Nya kepada penulis sehingga tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Melalui Aplikasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII di MTs Maulana Ishaq Kabat Banyuwangi” ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam seantiasa tercurahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW yang telah menuntun ummatnya menuju agama Allah sehingga tercerahkanlah kehidupan saat ini.

Dalam penyusunan tesis ini, banyak pihak yang terlibat dalam membantu penyelesaiannya. Oleh karena itu, patut diucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu, membimbing, dan memberi dukungan demi penulisan tesis ini.

1. Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE., MM. selaku Rektor UIN KHAS Jember yang telah memberikan segala fasilitas yang membantu kelancaran atas selesainya proposal ini.
2. Prof. Dr. Moh. Dahlan, M.Ag. selaku Direktur Pascasarjana UIN KHAS Jember yang telah memberikan izin dan bimbingan yang bermanfaat.
3. Dr. Hj. St. Rodliyah, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan bimbingan, support, dan arahan yang maksimal.
4. Dr. H. Moh. Sahlan, M.Ag. selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dalam penyusunan proposal ini.

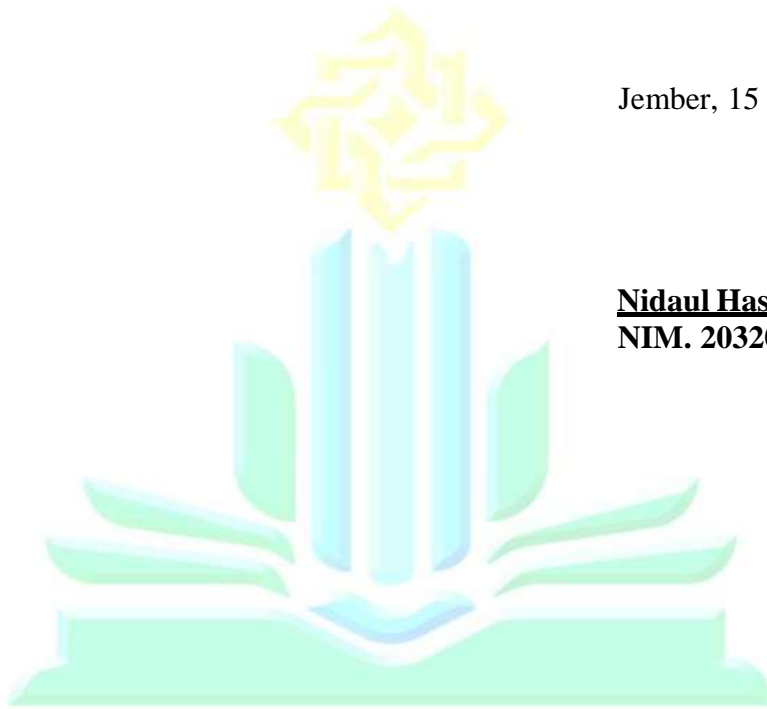
5. Dr. Hj. St. Mislikhah, M.Ag. selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dalam penyusunan tesis ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Pascasarjana UIN KHAS Jember yang telah membekali ilmu pengetahuan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan proposal ini.
7. Bapak Slamet Hariyanto, S.Pd. selaku Kepala MTs Maulana Ishaq Kabat Banyuwangi yang telah bersedia memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
8. Bapak/Ibu guru MTs Maulana Ishaq Kabat Banyuwangi yang telah berkenan untuk bekerja sama dan memberikan data dan informasi penelitian kepada penulis dalam penyusunan tesis ini.
9. Orang tua saya tercinta yaitu Bapak H.M. Amin Sutrisno Mz dan Ibu Hj. Nurul Inayah yang selalu memberikan doa, dukungan dan semangat kepada penulis demi terselesaikannya tesis ini.
10. Tidak lupa juga kepada kakakku tersayang Iwan Cony Setiadi, S.T., M.T. yang selalu memberikan dukungan dan motivasi, dan semua keluarga saya di Blimbingsari yang selalu memberikan semangat kepada penulis.
11. Untuk keluarga besar SDIT Al Qomar terkhusus Ustadz Syaiful, Ustadzah Delfie, dan Ustadzah Aghitsna yang selalu membantu, memberikan dukungan motivasi, dan semangat kepada penulis demi terselesaikannya tesis ini.

Akhir kata, semoga tesis ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi pembaca. Penyusunan tesis ini masih terdapat banyak kekurangan,

untuk memperbaiki hal tersebut besar harapan penulis mengharap tegur konstruktif kepada segenap pembaca,

Jember, 15 Juni 2023

Nidaul Hasanah Safitri
NIM. 203206030042



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	8
C. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	8
D. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	10
E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	12
F. Definisi Istilah	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Media Pembelajaran	16
B. Media Audio Visual	31
C. Aplikasi <i>Powtoon</i>	34

D. Mata Pelajaran Fikih	45
BAB III METODE PENELITIAN	58
A. Model Penelitian dan Pengembangan	58
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	59
C. Uji Coba Produk.....	63
1. Desain Uji Coba	63
2. Subjek Uji Coba	65
3. Jenis Data	67
4. Instrumen Pengumpulan Data	68
5. Teknis Analisis Data.....	70
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	74
A. Penelitian dan Pengumpulan Informasi.....	74
B. Melakukan Perencanaan.....	77
C. Pengembangan Produk Awal.....	79
D. Uji Coba Lapangan Awal.....	89
E. Uji Coba Lapangan.....	101
F. Analisis Data Uji Coba.....	113
G. Revisi Produk.....	131
BAB V KAJIAN DAN SARAN	142
A. Kajian Produk yang Dikembangkan	142
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	147
DAFTAR PUSTAKA	149

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Pernyataan Keaslian Tulisan

Lampiran 2: Surat Keterangan Bebas Plagiasi

Lampiran 3: Permohonan Izin Penelitian

Lampiran 4: Surat Keterangan Selesai Penelitian

Lampiran 5: Jurnal Penelitian

Lampiran 6: Angket Analisis Kebutuhan Guru

Lampiran 7: Angket Analisis Kebutuhan Siswa

Lampiran 8: Permohonan Validasi

Lampiran 9: Instrumen Lembar Validasi Ahli

Lampiran 10: Angket Respons Guru

Lampiran 11: Angket Respons Siswa

Lampiran 12: Hasil Pre Test

Lampiran 13: Hasil Post Test

Lampiran 14: Nilai Pre Test dan Post Test KD 3.7

Lampiran 15: Nilai Pre Test dan Post Test KD 3.7

Lampiran 16: Dokumentasi Penelitian

Lampiran 17: Media Pembelajaran Powtoon KD 3.7

Lampiran 18: Media Pembelajaran Powtoon KD 3.8

Lampiran 19: Tabel t

Lampiran 20: Tabel r

Lampiran 21: Biodata Penulis

DAFTAR GAMBAR

No. Uraian	Halaman
2.1 Tampilan sebelum masuk Aplikasi <i>Powtoon</i>	41
2.2 Tampilan awal aplikasi <i>Powtoon</i>	41
2.3 <i>Canvas Powtoon</i>	42
2.4 Tampilan Menu Bar <i>Scenes</i>	43
2.5 Kotak Dialog <i>Add Media</i> untuk <i>Upload</i> Gambar	44
2.6 Pengaturan <i>Text</i>	44
2.7 Ragam Jenis Animasi <i>Character</i>	45
2.8 Kategori Objek Gambar Dasar	45
2.9 Jenis Objek dalam Menu <i>Bar Shapes</i>	46
2.10 Tampilan <i>Add Media</i> untuk <i>Upload</i> Gambar	46
2.11 <i>Add Music</i> atau <i>Add Voice Over</i>	48
2.12 <i>Export Video</i>	48
4.1 Tampilan Awal Aplikasi <i>Powtoon</i>	81
4.2 <i>Canvas Powtoon</i>	82
4.3 <i>Setting Bacground</i> KD 3.7	82
4.4 <i>Setting Bacground</i> KD 3.8	83
4.5 Pemilihan Karakter dalam <i>Powtoon</i>	83
4.6 Apersepsi KD 3.7.....	84
4.7 Apersepsi KD 3.8.....	84
4.8 Materi KD 3.7 di dalam <i>Powtoon</i>	85
4.9 Materi KD 3.8 di dalam <i>Powtoon</i>	85

4.10 Penambahan Animasi di dalam <i>Powtoon</i>	86
4.11 Kesimpulan pada KD 3.7	86
4.12 Kesimpulan pada KD 3.8	87
4.13 Sumber Rujukan pada KD 3.7	87
4.14 Sumber Rujukan pada KD 3.8	87
4.15 Penutup pada KD 3.7	88
4.16 Penutup pada KD 3.8	88
4.17 Menyimpan Video pada <i>Powtoon</i>	89
4.18 Sebelum Revisi Syarat Sah Shalat Jama' dan Syarat Sah Shalat Qashar...	133
4.19 Sesudah Revisi Syarat Sah Shalat Jama' dan Syarat Sah Shalat Qashar....	134
4.20 Sebelum Revisi Ketentuan Jarak Tempuh pada Shalat Qashar	134
4.21 Sesudah Revisi Ketentuan Jarak Tempuh pada Shalat Qashar	135
4.22 Sebelum Revisi Dalil Shalat dalam Keadaan Tertentu.....	136
4.23 Sesudah Revisi Dalil Shalat dalam Keadaan Tertentu	137
4.24 Sesudah Revisi Sumber Rujukan atau Referensi Kitab.....	138
4.25 Sebelum Revisi Penulisan Teks Arab.....	139
4.26 Sesudah Revisi Penulisan Teks Arab	140
4.27 Sebelum Revisi Kesesuaian Gambar dengan Suara.....	140
4.28 Sesudah Revisi Kesesuaian Gambar dengan Suara	141

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan dampak yang signifikan terhadap transformasi dalam berbagai dimensi kehidupan, seperti pendidikan, sosial, ekonomi, dan budaya. Peningkatannya didukung dengan pendidikan yang memadai. Setiap manusia memiliki hak yang sama dalam mendapatkan pendidikan. Hak mendapatkan pendidikan termaktub dalam Konstitusi Indonesia, yaitu Undang-Undang Dasar Republik Indonesia 1945 Pasal 31 yang menyatakan bahwa (1) semua warga negara berhak atas pendidikan, dan (2) pendidikan dasar harus diikuti oleh setiap negara dan pemerintah bertanggung jawab dalam pembiayaannya.

Sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, bidang pendidikan juga terus mengalami perkembangan yang berkelanjutan.¹ Teknologi pendidikan merujuk pada penggunaan teknologi dalam konteks pembelajaran dan pendidikan. Ini melibatkan pemanfaatan perangkat keras, perangkat lunak, aplikasi, *platform digital*, dan sumber daya *online* untuk meningkatkan pengalaman belajar. Penggunaan teknologi pendidikan dapat meningkatkan aksesibilitas, fleksibilitas, interaktif, dan keterlibatan dalam proses pembelajaran.

¹ Asnawir dan Basyiruddin Usman, 2012, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers, 1.

Penggunaan teknologi pendidikan dapat membuat guru mampu menumbuhkan motivasi, minat, perhatian siswa dan menjadikan poses pendidikan akan menjadi lebih menarik. Media pembelajaran lebih memudahkan dan pencapaian hasil belajar lebih mudah dan sesuai harapan.²

Media pembelajaran menurut Gagne, terdiri dari berbagai komponen atau sumber belajar yang ada dalam lingkungan pembelajaran, dan bertujuan untuk memotivasi pembelajar agar dapat belajar dengan baik.³ Pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi kunci untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Azhar Arsyad menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan kelancaran proses pembelajaran, hasil belajar, dan motivasi siswa dalam berinteraksi selama pembelajaran.⁴

Menurut Ayu, Fahri, dan Retno dalam jurnal *Media Pembelajaran Powtoon Terintegrasi Nilai-Nilai Agama pada Pembelajaran IPA untuk Mengembangkan Karakter*, terdapat tiga persyaratan dalam media pembelajaran:

1. Faktor edukatif yang penting adalah ketersediaan media pembelajaran yang idial.
2. Untuk mengintegrasikan dengan media pembelajaran lainnya, faktor teknik pembuatan perlu sejalan dengan konsep ilmu pengetahuan.

² Daulay, Musnar Indra, 2018, *Developing Social Science-History's Comics- Based Learning Media for the Fifth Grade of Primary School In Pekanbaru City*, International Journal of Research in Counseling and Education, 1.1 , 15

³ Sanaky, Hujair AH, 2015, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 3-4.

⁴ Ayu, Dwi Gusti, Woelandari Retno, dan Fahri Muhammad, 2019, *Media Pembelajaran Powtoon Terintegrasi Nilai-Nilai Agama pada Pembelajaran IPA untuk Mengembangkan Karakter*, Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Vol. 9, No. 2, 66.

3. Faktor estetika mencakup penampilan yang menarik, proporsi yang sesuai, dan warna yang menyenangkan untuk menarik minat peserta didik dalam penggunaannya.⁵

Asyhar melakukan pengelompokan media menjadi empat kategori utama, yakni media visual, audio, audio visual, dan multimedia.⁶ Oleh Wina Sanjaya dijelaskan, media audio visual sebagai media yang mengombinasikan elemen suara dengan gambar sehingga dapat didengar dan dilihat oleh mata. Contoh dari jenis media ini antara lain rekaman video, berbagai format film, slide suara, dan sebagainya.⁷

Powtoon adalah sebuah program aplikasi berbasis web yang dapat diakses melalui internet. Program ini dirancang untuk membuat video yang digunakan dalam presentasi atau sebagai media pembelajaran.⁸ *Powtoon* adalah pilihan yang ideal untuk dikembangkan sebagai alat pembelajaran karena selain menarik, *Powtoon* memiliki sejumlah keunggulan, seperti interaktif dan memberikan umpan balik kepada pengguna. Selain itu, *Powtoon* juga dapat digunakan secara mandiri di mana saja dan kapan saja.⁹

⁵ Ardian, Asyhari dan Helda Silvia, 2016, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, Volume 5 No. 1, 1.

⁶ Asyhar, Rayandra, 2010, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Referensi), 44.

⁷ Sanjaya, Wina, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 172.

⁸ Rio Ariyanto dkk, 2018, Penggunaan Media *Powtoon* untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi dalam Sistem Perekonomian Indonesia (Studi Kasus pada Siswa Kelas VIIID SMP Nurul Islam Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018), *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial*, Volume 12 Nomor 1, 123.

⁹ Desma Yulia dkk, Pengaruh Media Pembelajaran *Powtoon* pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa IIS Kelas X Di SMA Negeri 1 Batam Tahun Pelajaran 2017/2018", *Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, Vol. 2 No. 1, 18.

Video animasi yang dipersembahkan memiliki durasi singkat sehingga tidak mengurangi semangat pengguna, dan tidak memerlukan instalasi di komputer karena aplikasi ini dapat diakses secara online melalui situs web <https://www.powtoon.com>. Walaupun dibuat secara daring, hasilnya dapat digunakan secara luring dalam bentuk video animasi (MP4). Dengan video animasi diharapkan dapat menjadi media yang menarik untuk pembelajaran fikih.

Pembelajaran Fikih di SMP/MTs bertujuan untuk memberikan pemahaman terhadap ajaran agama Islam, baik yang berdasarkan dalil alquran, hadis atau yang berdasarkan dalil aqli ataupun naqli.¹⁰ KD pada mata pelajaran Fikih kelas VII SMP dominan merupakan jenis materi prosedur yang mengarah ke praktik pada kehidupan sehari-hari, ini berarti sejalan dengan tujuan penggunaan video animasi dengan aplikasi *Powton* yakni diharapkan dapat menjadikan kebiasaan dalam melaksanakan hukum fikih dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil studi pendahuluan yang peneliti lakukan di MTs Maulana Ishaq Kabat Banyuwangi melalui wawancara kepada guru mata pelajaran Fikih kelas VII yaitu Bapak Achmad Dani Alfaris, S.Pd., ditemukan Madrasah ini merupakan sekolah swasta dengan fasilitas yang memadai, tetapi dalam pelaksanaan pembelajaran, beberapa guru sering kali mengandalkan metode

¹⁰ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008 Tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah, 51.

konvensional seperti menggunakan buku dan papan tulis. Jika menggunakan media, mereka hanya menggunakan *Power Point*, terutama dalam mata pelajaran Fiqih. Berdasarkan wawancara dengan beberapa peserta didik, mereka menyatakan bahwa jika proses pembelajaran Fiqih menggunakan media yang lebih interaktif, seperti gambar, animasi, dan musik, pembelajaran akan menjadi lebih menarik.

Hasil belajar peserta didik saat menggunakan media konvensional menunjukkan masih terdapat banyak peserta didik yang memperoleh skor di bawah nilai KKM dalam ulangan harian, yaitu 75,00. Pada mata pelajaran Fiqih, sebanyak 47% peserta didik rata-rata mendapatkan nilai di bawah KKM saat penilaian akhir semester 1. Dengan menggunakan media pembelajaran *Powtoon*, diharapkan dapat membangkitkan pikiran, perhatian, minat, dan motivasi peserta didik, serta meningkatkan hasil belajar pada aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik.

Sejalan dengan hasil penelitian Aly Subkan, dengan kesimpulan Media *Powtoon* terbukti efektif sebagai alternatif media dalam menyampaikan pembelajaran tentang konsep Kelipatan Persekutuan Terkecil dan Faktor Persekutuan Terbesar.¹¹ Penelitian lain yang relevan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Raisya Andhira, hasilnya menunjukkan bahwa Penggunaan pendekatan kontekstual berbasis media animasi *Powtoon* dalam uji coba yang

¹¹ Subkan, Aly, *Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Powtoon Terintegrasi dengan PowerPoint pada Mata Pelajaran Matematika*, Tesis, (Salatiga: IAIN Salatiga, 2020).

melibatkan partisipan yang luas terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen. Ada perbedaan yang signifikan antara kelompok yang mengikuti pendidikan menulis cerpen dengan memanfaatkan media animasi *Powtoon* (kelompok eksperimen) dengan kelompok yang dilatih tanpa media tersebut (kelompok kontrol).¹²

Diperkuat oleh Yanuari Dwi Puspitarini dengan hasil penelitiannya yaitu: penggunaan media video pembelajaran berbasis *Powtoon* memiliki dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar dan motivasi belajar.¹³ Sejalan dengan temuan Penelitian I Putu Wawan Krisna Widyatama, dalam kesimpulannya menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *flipped classroom* berbantuan media animasi *Powtoon* menunjukkan perbaikan yang lebih signifikan dalam kemampuan pemahaman konsep matematika dan kemandirian belajar dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.¹⁴ Endri Luki Pauji juga mendukung dengan temuan, hasilnya mengindikasikan bahwa kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih unggul dalam menulis teks pidato persuasif dibandingkan dengan kelas kontrol. Terdapat perbedaan kategori hasil evaluasi

¹² Andhira, Raisya, *Pengembangan Pendekatan Kontekstual Berbasis Media Animasi Powtoon dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerpen*, Tesis, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2018).

¹³ Puspitarini, Yanuari Dwi, *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Powtoon untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri di Purbalingga*, Tesis, (Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2019).

¹⁴ Widyatama, I Putu Wawan Krisna, *Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom Berbantuan Media Animasi Powtoon Terhadap Pemahaman Konsep Matematika dan Kemandirian Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Kuta Selatan*, Tesis, (Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha, 2020).

kinerja siswa dalam kemampuan menulis teks pidato persuasif antara kelas eksperimen yang tergolong baik dan kelas kontrol yang tergolong kurang.¹⁵

Dari permasalahan tersebut, maka peneliti berinovasi mengembangkan media pembelajaran *Powtoon* pada mata pelajaran Fikih karena menurut peneliti media pembelajaran *Powtoon* merupakan media interaktif yang menarik dan fleksibel. Selain itu, *Powtoon* memberi kemudahan untuk guru dalam menyajikan materi karena menyediakan banyak fitur seperti gambar, animasi, video, suara, dan musik yang dapat dimanfaatkan dengan mudah. Jika dilihat dari perkembangan usia peserta didik, peserta didik kelas VII SMP masuk ke dalam usia transisi dari usia anak-anak menuju usia remaja dan KD pada mata pelajaran Fikih kelas VII SMP dominan merupakan jenis materi prosedur yang mengarah ke praktik pada kehidupan sehari-hari. Sehingga media pembelajaran *Powtoon* ini cocok digunakan pada mata pelajaran Fikih kelas VII SMP karena siswa nantinya akan lebih mendapatkan gambaran nyata dari materi yang disajikan melalui tayangan video animasi (MP4) yang merupakan hasil akhir dari media pembelajaran *Powtoon*.

Melihat konteks yang telah dijelaskan sebelumnya, hal ini memicu minat peneliti untuk melakukan studi penelitian dan pengembangan menggunakan model pengembangan Borg & Gall dengan judul **“Pengembangan Media**

¹⁵ Endri Luki Pauji, 2020, *Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Pidato Persuasif dan Motivasi Belajar Siswa SMP dengan Menggunakan Pendekatan Saintifik Berbantu Media Powtoon*, Tesis, (Cimahi: Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, 2020).

Pembelajaran Berbasis Audio Visual Melalui Aplikasi *Powtoon* pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII di MTs Maulana Ishaq Kabat Banyuwangi”

B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan penelitian dan pengembangan dapat bervariasi tergantung pada konteks dan bidang studi yang sedang dijalani, dalam penelitian ini tujuan penelitian dan pengembangan memiliki tujuan:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran melalui aplikasi *Powtoon* pada mata pelajaran Fikih kelas VII MTs semester genap.
2. Pada semester genap kelas VII MTs, sebuah pengujian dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual melalui aplikasi *Powtoon* pada mata pelajaran Fikih.

C. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Powtoon bertujuan untuk menghasilkan produk yang memanfaatkan platform *Powtoon* sebagai alat untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan efektif. Beberapa spesifikasi produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini dapat mencakup:

1. Media pembelajaran *Powtoon* termasuk ke dalam jenis media audio visual.
2. Media pembelajaran *Powtoon* dapat digunakan pada pembelajaran luring maupun daring.
3. Media pembelajaran *Powtoon* diperuntukkan bagi mata pelajaran Fikih kelas VII MTs semester genap.

4. Media pembelajaran *Powtoon* berisi KD 3.7 menganalisis ketentuan shalat jama' dan qashar dan KD 3.8 memahami ketentuan shalat dalam berbagai keadaan tertentu.
5. Pembuatan media pembelajaran melalui aplikasi *Powtoon* dapat diakses melalui situs <https://www.powtoon.com> yang menyediakan fitur-fitur video animasi menarik.
6. Media pembelajaran *Powtoon* menggabungkan beberapa unsur media seperti teks, suara, audio, animasi, video, maupun gambar dalam satu media secara online.
7. Media pembelajaran *Powtoon* disajikan dengan urutan yaitu: pembukaan, apersepsi, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, skema materi, uraian materi, kesimpulan, latihan soal, dan penutup.
8. Hasil akhir media pembelajaran yang dibuat melalui aplikasi *Powtoon* berupa video animasi (MP4) berdurasi ± 10 menit.
9. Media pembelajaran *Powtoon* dapat digunakan pada semua perangkat seperti PC dan smartphone yang mana penggunaannya dapat diputar melalui tempat penyimpanan langsung atau melalui website.
10. Media pembelajaran berupa video animasi yang sudah diunduh dari website kemudian diputar dan ditayangkan di kelas melalui PC yang didukung dengan LCD, proyektor, dan sound pada mata pelajaran Fikih.

D. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan memiliki peran sentral dalam mendorong inovasi dan kemajuan. Melalui penelitian yang berkualitas, kita dapat memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang fenomena dan masalah yang ada, sehingga memungkinkan pengembangan solusi yang lebih efektif dan efisien. Penelitian dan pengembangan memiliki peran penting dalam berbagai bidang dan sektor kehidupan, termasuk dalam pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran ini diharapkan dapat berfungsi sebagai fasilitator yang membantu sebagai sumber belajar dan memberikan dukungan kepada peserta didik agar dapat belajar secara mandiri di sekolah maupun di rumah.

Selain itu, peserta didik juga diarahkan untuk memperluas pemahamannya dengan menghubungkan soal-soal dan materi pembelajaran dengan pengalaman sehari-harinya, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih berarti. Berikut adalah pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran Fikih, berdasarkan uraian di atas:

1. Bagi Siswa

- a. Dengan bantuan laptop atau komputer, siswa memiliki kemampuan untuk melakukan pembelajaran mandiri di rumah.
- b. Media *Powtoon* yang dihasilkan diharapkan dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif serta menarik khususnya pada mata pelajaran fikih kelas VII MTs.

2. Bagi Guru

- a. Media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan hasil pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang tercantum dalam Undang-Undang Dasar 1945, yaitu untuk mencerdaskan anak bangsa.
- b. Membantu guru dalam membangun suasana belajar yang efektif dan menyenangkan, dan membimbing siswa dalam membangun pengetahuan serta pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan evaluasi yang dapat digunakan untuk menentukan kebijakan yang bertujuan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dalam usaha mencapai tujuan tersebut, diharapkan bahwa sekolah dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, seperti komputer, peralatan demonstrasi, atau media lainnya.

4. Bagi Peneliti

Pemanfaatan aplikasi *Powtoon* dalam pembelajaran Fikih di sekolah dapat memberikan pengalaman baru dan memungkinkan pengembangan media pembelajaran yang lebih baik.

5. Bagi Pembaca

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan kontribusi dan informasi yang berguna dalam penelitian di bidang pendidikan, terutama dalam pengembangan media pembelajaran melalui aplikasi *Powtoon*.

E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi-asumsi yang mendasari proses pengembangan dapat berbeda tergantung pada konteks dan tujuan pengembangan yang dimaksud. Asumsi-asumsi ini dapat menjadi dasar dalam merancang strategi pengembangan dan mengarahkan langkah-langkah selanjutnya dalam proses pengembangan. Berikut ini beberapa asumsi umum yang sering muncul dalam konteks pengembangan adalah sebagai berikut:

- a. Peserta didik dapat belajar dengan mandiri melalui media *Powtoon*.
- b. Media pembelajaran *Powtoon* yang memuat KD 3.7 menganalisis ketentuan shalat jama' dan qashar dan KD 3.8 memahami ketentuan shalat dalam berbagai keadaan tertentu mampu membuat peserta didik untuk aktif di dalam proses pembelajaran Fikih serta menjadikan proses pembelajaran lebih efektif.
- c. Ahli materi yaitu dosen dan guru yang sudah berpengalaman pada bidang kajian fikih. Ahli media yaitu dosen yang sudah cakap bernaung dalam bidang media pembelajaran, dan ahli bahasa yaitu dosen yang ahli dalam bidang bahasa.

d. Item-item yang ada dalam angket validasi mencerminkan evaluasi produk secara menyeluruh, yang mengindikasikan apakah produk tersebut pantas atau tidak pantas digunakan.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

- a. Media pembelajaran *Powtoon* ini disusun berdasarkan kurikulum 2013.
- b. Uji validasi dilakukan pada uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan.
- c. Uji pelaksanaan lapangan dilakukan pada siswa kelas VII B MTs Maulana Ishaq Kabat Banyuwangi yang berjumlah 32 siswa.
- d. Uji pelaksanaan lapangan dilakukan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.
- e. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan yang diterapkan dalam model pengembangan Borg & Gall.
- f. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran *Powtoon* berbentuk video animasi (MP4) yang memuat KD 3.7 menganalisis ketentuan shalat jama' dan qashar dan KD 3.8 memahami ketentuan shalat dalam berbagai keadaan tertentu.

F. Definisi Istilah

Definisi istilah juga dikenal sebagai definisi operasional, adalah penjelasan mengenai konsep penelitian yang terdapat dalam judul penelitian.¹⁶

Untuk memperoleh gambaran yang jelas yang terdapat dalam judul penelitian, perlu diberikan definisi terhadap beberapa istilah yang ada dalam judul penelitian. Hal ini dimaksudkan agar tidak terjadi salah penafsiran dan pemahaman dalam memahami isi penelitian. Beberapa istilah yang harus didefinisikan antara lain:

1. Pengembangan merupakan sebuah penelitian yang dilakukan secara sistematis untuk merancang produk, mengembangkan atau memproduksi desain, serta mengevaluasi kinerja produk dengan tujuan untuk mengumpulkan data empiris sebagai dasar untuk menciptakan produk, peralatan, dan model yang dapat digunakan baik dalam konteks pembelajaran maupun di luar pembelajaran. Dalam hal ini, model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Borg & Gall.
2. Media pembelajaran merupakan segala hal yang dapat disusun secara terencana untuk menyampaikan dan mengalirkan pesan dari sumber, menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, sehingga penerima pesan dapat belajar dengan efisiensi dan efektivitas.

¹⁶ Wahidmurni, 2008, *Cara Mudah Menulis Proposal dan Laporan Penelitian Lapangan: Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif (Skripsi, Tesis, dan Disertasi)*, Malang: PPs UIN Malang, 17.

3. Media audio visual merujuk pada jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang melibatkan pendengaran dan penglihatan secara bersamaan.
4. Aplikasi *Powtoon* adalah sebuah program aplikasi online yang dapat diakses melalui internet. Aplikasi ini digunakan untuk membuat video animasi yang dapat digunakan dalam presentasi atau sebagai media pembelajaran.
5. Mata pelajaran Fikih adalah subjek yang mengandung materi pendidikan agama Islam yang memberikan pemahaman tentang prinsip-prinsip hukum dalam agama Islam dan membimbing peserta didik untuk memperoleh keyakinan serta pengetahuan yang akurat tentang hukum-hukum Islam. KD yang dikembangkan pada mata pelajaran Fikih yaitu KD 3.7 menganalisis ketentuan shalat jama' dan qashar dan KD 3.8 memahami ketentuan shalat dalam berbagai keadaan tertentu.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Heinich, dkk mengemukakan pengertian media:

*A medium (plural, media) is a channel of communication. Derived from the Latin word meaning between, the term refers to anything that carries information between a source and a receiver. Examples include video, television, diagrams, printed materials, computers, and instructors. These are considered instructional media when they carry messages with an instructional purpose.*¹⁷

Media pembelajaran merupakan sarana yang memiliki peran penting dan efektif dalam menyampaikan pesan-pesan pembelajaran.¹⁸ Termasuk juga sebagai sarana yang berguna untuk mengalirkan materi pembelajaran dari seorang guru atau pendidik kepada siswa.¹⁹ Media pembelajaran memiliki makna yang luas, di mana guru atau pendidik dapat memanfaatkannya sebagai alat komunikasi yang paling efektif untuk

¹⁷ Robert Heinich, Michael Molenda, James D. Russel, Sharon E. Smaldino, *Instructional Media and Technologies for Learning*, (New Jersey: Pearson Merrill Prentice Hall, Upper Saddle River, 2002), 9-10.

¹⁸ Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), 3.

¹⁹ Mohammad Jauhar, *Implementasi PAIKEM dari Behavioristik sampai Konstruktivis*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2011), 95.

menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa atau peserta didik, sehingga dapat meningkatkan proses pembelajaran.²⁰

Termasuk dalam media pembelajaran diantaranya alat atau media komunikasi. Media komunikasi secara khusus dirancang untuk mengirim pesan atau materi pendidikan (dalam dunia pendidikan) dari sumber (seorang guru) kepada murid. Dengan media komunikasi akan menciptakan suasana pendidikan yang kondusif, dimana murid dapat melakukan proses belajar dengan efisiensi dan efektivitas yang optimal.²¹

Berdasarkan beberapa definisi yang telah disajikan, dapat ditarik kesimpulan: media pembelajaran merupakan suatu sarana dan prasarana dalam proses pendidikan. Sarana dan prasarana digunakan oleh guru untuk mentransfer pesan yang berupa materi pelajaran kepada siswa agar siswa dapat memahami, menguasai materi pendidikan yang disampaikan oleh guru.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media dalam pembelajaran dikemukakan Megawati dalam *Journal of Education Technology*:

The usage of media in teaching and learning process can be a helper for the teacher in teaching young learners. According to Sudjana &

²⁰ Muhammad Rusli, dkk, *Multimedia Pembelajaran yang inovatif*, (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2017), 40.

²¹ Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), 122.

*Rivai, media in teaching is needed to make the teaching and learning process more attractive, it also helps the students to understand the material that has been taught. Therefore, the usage of media in teaching young learners is really needed.*²²

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat menjadi penolong bagi guru dalam mengajar pembelajar muda. Media dalam mengajar diperlukan untuk membuat proses belajar mengajar lebih menarik, juga membantu siswa untuk memahami materi yang telah diajarkan. Oleh karena itu, penggunaan media dalam mengajar peserta didik usia muda sangat diperlukan.

Selain memberikan pengalaman konkret, penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa dalam menggabungkan pengalaman sebelumnya dengan pengalaman yang akan datang. Media pembelajaran mampu meningkatkan kelancaran proses belajar siswa, serta pemahaman dan retensinya. Selain itu, media juga memiliki kemampuan untuk menarik perhatian, meningkatkan minat motivasi dalam belajar siswa.²³ Manfaat lain media pembelajaran, dapat meningkatkan pemahaman siswa, dapat memberikan data yang terpercaya, mempermudah penafsiran data, serta mengolah pesan pendidikan secara efektif dan efisien.²⁴

²² Megawati N.M.S, Utami I.G.A.L.P, "English Learning with Powtoon Animation Video", *Journal of Education Technology*, Volume 4 No. 2, 2020, 110.

²³ Mohammad Jauhar, *Implementasi PAIKEM dari Behavioristik sampai Konstruktivis*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2011), 98.

²⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Gtafindo Persada, 2014), 20.

Fathurrohman dan Sutikno, menjelaskan kegunaan media dalam

belajar mengajar, antara lain:

- a. Menarik perhatian siswa
- b. Membantu untuk mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran
- c. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan)
- d. Mengatasi keterbatasan ruang
- e. Pembelajaran lebih komunikatif dan produktif
- f. Waktu pembelajaran bisa dikondisikan
- g. Menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar
- h. Meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu/menimbulkan gairah belajar
- i. Melayani gaya belajar siswa yang beraneka ragam, serta;
- j. Meningkatkan kadar keaktifan/keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.²⁵

Peningkatan manfaat media dalam proses pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap pencapaian belajar siswa. Terdapat beberapa alasan mengapa media dapat meningkatkan proses pembelajaran siswa, antara lain:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai kompetensi yang diharapkan dengan lebih baik.
- c. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain".²⁶

²⁵ Fathurrohman dan Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*, (Bandung: Refika Aditama 2010), 67.

3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Asyhar, pada dasarnya media dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu media visual, media audio, media audio visual dan multimedia. Berikut ini penjelasan keempat jenis media pembelajaran tersebut.

- a. Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya.
- b. Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang didapatkan adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran.
- c. Media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disampaikan melalui media ini berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran.
- d. Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.²⁷

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa jenis-jenis media dapat dibagi dan ditentukan penggunaannya yang

²⁶ Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), 98.

²⁷ Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Referensi, 2012), 44-45.

dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas sehingga guru dapat mempergunakan media tersebut sesuai kebutuhannya.

4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Jauhar, dalam memilih media pembelajaran yang tepat, perlu dipertimbangkan beberapa hal. Pembelajaran yang efektif membutuhkan perencanaan yang matang, termasuk perencanaan yang baik untuk media yang akan digunakan:²⁸

- a. Sesuai dengan tujuan fungsional
- b. Tersedia
- c. Murah
- d. Menarik
- e. Guru terampil menggunakannya

Penjelasan dari masing-masing pertimbangan di atas yaitu:

- a. Sesuai dengan tujuan dan fungsional.

Pemilihan media didasarkan pada tujuan instruksional yang telah ditetapkan, yang pada umumnya merujuk pada satu atau kombinasi dari

tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Media pembelajaran yang efektif adalah media pembelajaran yang benar-benar berfungsi dengan

²⁸ Mohammad Jauhar, *Implementasi PAIKEM dari Behavioristik sampai Konstruktivis*, (Jakarta: Presti Pustaka, 2011), 104.

baik, sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan secara efektif mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

b. Tersedia

Faktor lain yang perlu dipertimbangkan saat memilih dan menentukan media pembelajaran adalah ketersediaannya. Dengan kata lain, media tersebut dapat dengan mudah diperoleh saat dibutuhkan dalam proses pembelajaran.

c. Murah

Media pembelajaran yang mahal tidak diperlukan untuk melatih siswa. Biaya yang dikeluarkan untuk menggunakan suatu media harus seimbang dengan manfaat yang diperoleh. Semua hal yang berada di sekitar siswa, di sekolah, dan dalam diri sendiri dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

d. Menarik

Salah satu pertimbangan penting dalam memilih dan menentukan media pembelajaran adalah tingkat daya tariknya. Ini berarti bahwa media pembelajaran yang dipilih harus mampu menarik minat siswa agar mereka termotivasi untuk aktif dalam proses belajar. Agar dapat memilih dan menentukan media pembelajaran yang menarik, penting untuk mempertimbangkan kesesuaian media tersebut dengan kebutuhan siswa dan kesesuaian media pembelajaran tersebut dengan lingkungan siswa.

e. Guru terampil menggunakannya

Salah satu kriteria utama adalah bahwa guru harus mampu menggunakan media apapun dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran tidak akan efektif dan tidak memiliki arti jika guru belum memiliki kemampuan untuk menggunakan media tersebut.

5. Model-Model Pengembangan Media Pembelajaran

a. Model Hannafin dan Peck

Model Hannafin dan Peck (1987) terdiri dari tiga proses utama yang mencakup penilaian kebutuhan sebagai tahap pertama, diikuti oleh desain sebagai tahap kedua, dan pengembangan serta implementasi sebagai tahap ketiga. Dalam model ini, semua tahap melibatkan evaluasi dan revisi.²⁹

b. Model Dick & Carey

Terdapat 10 langkah dalam proses pengembangan mulai dari awal hingga produk akhir. Langkah-langkah tersebut meliputi: menganalisis kebutuhan untuk mengidentifikasi tujuan pembelajaran, menganalisis pembelajaran dan konteksnya, menganalisis pembelajaran, menulis tujuan unjuk kerja, mengembangkan instrumen penilaian, mengembangkan strategi pembelajaran, memilih dan mengembangkan bahan pembelajaran, merancang dan melaksanakan evaluasi formatif,

²⁹ I Made Teguh, dkk, *Model Penelitian Pengembangan*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), 1.

merevisi pembelajaran, dan merancang serta melaksanakan evaluasi sumatif.

c. Model ADDIE

Menurut Romiszowsky (1996), Model ADDIE adalah salah satu model desain pembelajaran yang memiliki pendekatan sistematis. Dalam konteks desain materi pembelajaran dan pengembangan, banyak praktik metodologi telah menerapkan pendekatan sistem yang sistematis untuk desain dan pengembangan teks, materi audio visual, serta materi pembelajaran berbasis komputer.³⁰ Model ADDIE memberikan kesempatan untuk mengevaluasi aktivitas pengembangan pada setiap tahap. Tahapan yang ada dalam model ADDIE meliputi: (1) Analisis, (2) Perancangan, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, (5) Evaluasi. Model pengembangan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE.

d. Model 4D

Thiagarajan dengan model 4D, mengajukan serangkaian tahap yang harus ditempuh dalam pengembangan yaitu:

1) *Define* (Pendefinisian)

Secara umum, dalam pendefinisian ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan pengembangan, syarat-syarat pengembangan yang

³⁰ I Made Teguh, dkk, *Model Penelitian Pengembangan*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), 41.

sesuai dengan kebutuhan pengguna serta model penelitian dan pengembangan (model R & D) yang cocok digunakan untuk mengembangkan produk.

2) *Design* (Perancangan)

Kegiatan-kegiatan yang perlu dilakukan dalam tahap ini, yaitu menyusun tes kriteria sebagai tindakan pertama untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dan sebagai alat evaluasi setelah implementasi kegiatan, dan memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik.

3) *Development* (Pengembangan)

Thiagarajan membagi tahap pengembangan dalam dua kegiatan yaitu: *expert appraisal* dan *developmental testing*. *Expert appraisal* merupakan teknik untuk menvalidasi dan menilai kelayakan rancangan produk. Dalam kegiatan ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya. Saran-saran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki materi dan rancangan pembelajaran yang telah disusun. *Developmental testing* merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sarana subjek yang sesungguhnya.

4) *Disseminate* (Penyebaran)

Thiagarajan membagi tahap disseminate dalam tiga kegiatan yaitu: *Validation Testing*, *packaging*, *diffusion and adaption*. Pada

tahap *Validation Testing*, produk yang sudah direvisi pada tahap pengembangan kemudian diimplementasikan pada sasaran yang sesungguhnya. Pada saat implementasi, dilakukan pengukuran ketercapaian tujuan. Pengukuran ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas produk. Setelah produk diimplementasikan, pengembang perlu melihat hasil pencapaian tujuan. Tujuan yang belum dapat tercapai perlu dijelaskan solusinya sehingga tidak terulang kesalahan yang sama setelah produk disebarluaskan. Kegiatan terakhir pada tahap pengembangan adalah melakukan *packaging* (pengemasan), *diffusion and adaption* (diserap dan digunakan). Tahap ini dilakukan supaya produk dapat dimanfaatkan oleh orang lain.³¹

e. Model Pengembangan Plomp

Model pengembangan yang dikemukakan oleh Plomp terdiri dari lima fase, yaitu (1) fase investigasi awal, (2) fase desain, (3) fase realisasi, (4) fase tes, evaluasi dan revisi, (5) fase implementasi.

1) Fase investigasi awal (*preliminary investigation*)

Plomp dan van de Wolde yang dikutip oleh Rochmad menyatakan bahwa fase investigasi awal ini, elemen yang terpenting

³¹ Nurdin Asyad, *Model Pembelajaran Menumbuhkembangkan Kemampuan Metakognitif* (Makassar: Pustaka Refleksi, 2016), 86.

adalah pengumpulan dan menganalisis informasi, definisi masalah, dan merencanakan kemungkinan lanjutan dari proyek tersebut.

2) Fase desain (*design*)

Karakteristik kegiatan dalam fase ini adalah generasi dari semua bagianbagian pemecahan, membandingkan dan mengevaluasi dari berbagai alternatif, dan menghasilkan pilihan desain yang terbaik untuk dipromosikan.

3) Fase realisasi/konstruksi (*realization/construct*)

Desain merupakan rencana tertulis atau rencana kerja. titik keberangkatan dari tahap ini adalah pemecahan direalisasikan atau dibuat. Sering diakhiri dengan kegiatan konstruksi atau produksi seperti pengembangan kurikulum atau produksi materi audio-visual.

4) Fase tes, evaluasi dan revisi (*test, evaluation and revision*)

Suatu pemecahan yang dikembangkan harus diuji dan dievaluasi dalam praktik. Evaluasi adalah proses pengumpulan, memproses dan menganalisis informasi secara sistematis, untuk memperoleh nilai realisasi dari pemecahan.

5) Fase implementasi (*implementation*)

Setelah dilakukan evaluasi dan diperoleh produk yang valid, praktis, dan efektif; maka produk dapat diimplementasikan untuk wilayah yang lebih luas.

6. Tahap-Tahap Pengembangan Media Pembelajaran

Secara umum, pengembangan media pembelajaran melibatkan tiga tahap utama, yaitu perencanaan, produksi, dan penilaian. Dalam upaya merancang atau mendesain program pengembangan media, Arief S. Sadiman, dkk. memberikan panduan langkah-langkah yang harus diikuti, sebagai berikut:

- a. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa
- b. Merumuskan tujuan instruksional (*instructional objective*) dengan operasional dan khas
- c. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan
- d. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan
- e. Menulis naskah media
- f. Mengadakan tes dan revisi³²

Jika langkah-langkah tersebut direpresentasikan dalam bentuk *flow chart*, model pengembangannya dapat digambarkan sebagai berikut:

- a. Analisis kebutuhan dan karakteristik siswa

Menganalisis kebutuhan melibatkan pengamatan terhadap perbedaan antara apa yang siswa miliki dan apa yang diharapkan.

Tujuannya adalah untuk menentukan sejauh mana media yang dirancang oleh guru atau dosen dapat dimanfaatkan dengan maksimal oleh siswa atau mahasiswa. Selain menganalisis kebutuhan peserta didik, penting

³² Sadiman, *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014), 100.

juga untuk menganalisis karakteristik peserta didik, termasuk pengetahuan dan keterampilan yang sudah dimiliki sebelumnya.

b. Perumusan tujuan

Untuk merumuskan tujuan instruksional dengan baik, terdapat beberapa hal yang perlu diingat:³³

- 1) Fokus tujuan instruksional harus mengarah pada siswa daripada pada guru. Dalam tujuan, perlu dinyatakan perilaku yang dapat dilakukan oleh siswa atau yang diharapkan mereka lakukan setelah proses instruksional.
- 2) Dalam rangka mencapai tujuan, penting untuk menyatakan tujuan secara operasional dengan menggunakan kata kerja yang mengindikasikan tindakan yang dapat diamati atau hasil yang dapat diukur.

c. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan

Pengaturan butir-butir materi mempertimbangkan sub kemampuan atau keterampilan yang tercantum dalam tujuan spesifik pembelajaran, sehingga materi yang disusun bertujuan mencapai tujuan yang diinginkan dalam kegiatan belajar mengajar. Setelah merinci daftar butir-butir

³³ Sadiman, *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014), 106-107.

materi, langkah berikutnya adalah menyusunnya secara berurutan dari tingkat kesederhanaan hingga tingkat yang lebih kompleks.

d. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan

Sebaiknya, sebelum menulis naskah program, alat pengukur keberhasilan seharusnya dikembangkan terlebih dahulu. Pembuatan alat ukur tersebut harus dilakukan dengan teliti dan direncanakan sebelum pelaksanaan kegiatan belajar. Alat pengukur hasil belajar dapat berupa tes, penugasan, atau daftar cek perilaku, dan lain sebagainya. Dalam membangun alat ukur yang baik, perlu dipertimbangkan setiap kemampuan dan keterampilan yang mendukung pencapaian tujuan instruksional khusus yang akan dijadikan sebagai materi tes atau daftar cek perilaku.

e. Penulisan naskah media

Naskah media merupakan bentuk pengungkapan materi pembelajaran melalui perancangan media yang menjelaskan inti dari materi yang telah terstruktur dengan baik. Dalam hal ini, materi pembelajaran perlu diekspresikan melalui teks atau gambar yang disebut sebagai naskah program media, yang bertujuan untuk membimbing kita dalam membuat media tersebut, seperti memandu kita dalam mengambil gambar dan merekam suara.

f. Tes dan revisi

Tes merupakan aktivitas guna menguji atau memperoleh informasi tentang tingkat keberhasilan dan kesesuaian media yang telah dirancang untuk mencapai tujuan yang diharapkan dari program tersebut. Tes dapat dilaksanakan secara individu atau dalam kelompok kecil, maupun melalui tes lapangan. Sebaliknya, revisi merujuk pada proses melakukan perbaikan terhadap hal-hal yang dianggap perlu diperbaiki berdasarkan hasil tes.

B. Media Audio Visual

1. Pengertian Media Audio Visual

Dalam Kamus Besar Ilmu Pengetahuan, audio merujuk kepada aspek-aspek yang terkait dengan suara atau bunyi. Audio berhubungan dengan indra pendengaran dimana pesan yang ingin disampaikan diekspresikan melalui lambang-lambang auditif, baik secara verbal (dalam bentuk kata-kata/bahasa lisan) maupun nonverbal. Visual, di sisi lain, mengacu pada hal-hal yang terkait dengan penglihatan. Visual berperan dalam menerima informasi melalui indra penglihatan, serta dihasilkan atau terjadi sebagai gambaran dalam ingatan.³⁴

³⁴ Save M. Dagun, *Kamus Besar Ilmu Pengetahuan*, (Jakarta: Lembaga Pengkajian Kebudayaan Nusantara (LPKN), 2006), 81.

Menurut Wina Sanjaya, media audio visual merupakan jenis media yang mengandung unsur suara dan unsur gambar yang dapat dipersepsi secara visual, seperti rekaman video, slide, suara, dan sejenisnya. Sementara itu, menurut Wingkel, media audio visual merujuk pada media yang menggabungkan elemen audio dan visual yang dibuat sendiri, contohnya adalah mengombinasikan slide dengan kaset audio.³⁵

Media audio visual adalah gabungan antara elemen suara dan gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, slide suara, dan lain sebagainya. Kombinasi media ini menawarkan kemampuan yang lebih unggul karena mencakup baik media audio maupun visual.

2. Manfaat Media Audio Visual

Menurut Themistoklis Semenderiadis:

*Audiovisual media play a significant role in the education process, particularly when used extensively by both teacher and children. Audiovisual media provide children with many stimuli, due to their nature (sounds, images). They enrich the learning environment, nurturing explorations, experiments and discoveries, and encourage children to develop their speech and express their thoughts.*³⁶

Peran penting media audio visual dalam proses pendidikan, terutama saat dimanfaatkan oleh guru dan siswa, tidak dapat diabaikan. Stimulus yang diberikan oleh media audio visual kepada siswa sangat melimpah

³⁵ Wingkel, *Psikologi Pengajaran*, (Yogyakarta: Media Abadi, 2009), 321.

³⁶ Themistoklis Semenderiadis, *Using Audiovisual Media in Nursery School Within The Framework of The Interdisciplinary Approach*, (Synergies Sud-Est européen n° 2, 2009), 68.

berkat sifatnya yang menggabungkan suara dan gambar. Keberadaan audio visual dalam lingkungan belajar berperan dalam memperkaya pengalaman belajar, serta merangsang eksplorasi, eksperimen, dan penemuan, sekaligus mendorong siswa untuk mengembangkan dialog dan mengungkapkan pemikirannya.

Dari penjelasan yang telah disampaikan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa, meningkatkan kegembiraan dalam pembelajaran, memperkaya pengalaman belajar, serta merangsang eksplorasi, eksperimen, dan penemuan peserta didik.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual

Kelebihan dari media audio visual termasuklah sebagai berikut:

- a. Menarik
 - b. Informasi diperoleh langsung dari narasumber
 - c. Dapat disaksikan lebih dari sekali dan lebih hemat waktu
 - d. Kendali volume suara dan kejernihan gambar berada dalam arahan guru
- Kekurangannya yaitu:
- a. Informasi yang searah, hal ini bisa disiasati dengan pemberian umpan balik dengan tanya jawab
 - b. Kurang detail menampilkan bagian dari objek, hal ini bisa disiasati dengan penjelasan
 - c. Harga alat yang cenderung mahal dan begitu kompleks³⁷

³⁷ Hery Setiawan, "Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V", *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, Vol. 3 No. 2, Desember 2020, 200.

4. Jenis-Jenis Media Audio Visual

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan rekan-rekannya, media audio visual terdiri dari unsur suara dan unsur gambar. Media ini dapat dikelompokkan menjadi dua kategori, yaitu:

- a. Audio-visual diam yaitu: media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti: film bingkai suara, film rangkai suara, dan cetak suara.
- b. Audio-visual gerak yaitu: media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti: film suara dan *video-cassette*, televisi, OHP, dan computer.³⁸

C. Aplikasi Powtoon

1. Pengertian Powtoon

Marcelo Humberto, dkk mengemukakan:

*Powtoon is a tool whose operation is similar to Power Point, Impress, or even Prezi. The result is a product that mixes the look or the appearance of a Powerpoint Presentation with a comic book. It uses slides to which text and images can be added to, but it also allows animation and the incorporation of sound or music, available in the same application or through an external source.*³⁹

Powtoon merupakan sebuah alat yang berfungsi serupa dengan *Power Point*, *Impress*, atau bahkan *Prezi* dalam hal pengoperasiannya. Alat ini menggunakan *slide* yang berisi teks dan gambar, namun juga memiliki kemampuan untuk menambahkan animasi serta menggabungkan suara atau

³⁸ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002:141)

³⁹ Marcelo Humberto Rioseco Pais, Fraño Paukner Nogués, and Bruno Ramírez Muñoz, "Incorporating Powtoon as a Learning Activity into a Course on Technological Innovations as Didactic Resources for Pedagogy Programs", *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 12.6 (2017), 123.

musik yang dapat diakses melalui aplikasi tersebut atau melalui penyimpanan eksternal.

Graham berpendapat bahwa *Powtoon* adalah sebuah perangkat lunak online yang inovatif dan mudah digunakan yang memungkinkan pembuatan video animasi yang menarik dengan menggunakan animasi video.⁴⁰ Thamrin berpendapat bahwa *Powtoon* adalah perangkat lunak berbasis web yang digunakan untuk membuat presentasi dengan fitur animasi, termasuk animasi tulisan tangan dan animasi kartun.⁴¹

Powtoon adalah sebuah perangkat lunak pengolah media presentasi animasi berbasis Saas yang dapat diakses secara online melalui situs <https://www.powtoon.com>. *Powtoon* berfungsi sebagai alat bantu presentasi bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas.⁴²

Animasi *Powtoon* memiliki beragam penggunaan baik secara pribadi maupun umum. Salah satu penggunaan yang umum dari *Powtoon* adalah di lingkungan sekolah. Di sekolah, *Powtoon* digunakan untuk membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran kepada siswa dengan lebih mudah. *Powtoon* dapat diakses secara online atau diunduh sebagai file MP4 (video).

⁴⁰ Bruce Graham, *Power Up Your Powtoon Studio Project*, (Birmingham: Packt Publishing, 2015).

⁴¹ Desma Yulia dkk, "Pengaruh Media Pembelajaran *Powtoon* pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa IIS Kelas X di SMA Negeri 1 Batam Tahun Pelajaran 2017/2018", *Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, Vol. 2 No. 1, 17-18.

⁴² Desma Yulia dkk, "Pengaruh Media Pembelajaran *Powtoon* pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa IIS Kelas X di SMA Negeri 1 Batam Tahun Pelajaran 2017/2018", 18.

Kesimpulan yang bisa ditarik dari beberapa pendapat ahli di atas adalah bahwa media *Powtoon* merupakan sebuah alat bantu dalam pembelajaran yang terdiri dari perangkat lunak video animasi. Media ini digunakan untuk menampilkan animasi gambar bergerak dan suara kepada peserta didik dengan cara yang sederhana.

2. Fitur-Fitur *Powtoon*

Powtoon adalah sebuah aplikasi presentasi yang memiliki fokus pada video animasi. Dapat dibuktikan melalui keberadaan berbagai fitur dalam *Powtoon*, dimana terdapat banyak *template* yang dapat digunakan secara gratis oleh pengguna. Fitur-fitur yang terdapat dalam *Powtoon* dikelompokkan dalam fungsi menu bar, dengan penjelasan lebih rinci sebagai berikut:

- a. *My Powtoon*, menampilkan awal masuk setelah pengisian form pendaftaran. Dalam fitur ini juga merupakan tempat penyimpanan sementara hasil pembuatan presentasi. User tidak perlu lagi khawatir karena hasil pembuatan presentasi tidak bisa disimpan ke dalam PC atau laptop masing-masing.
- b. *Discover*, di dalam fitur ini terdapat beberapa tampilan sub menu yang setiap sub menu menyediakan bermacam-macam video. Video yang tersedia dikelompokkan ke dalam setiap kategori antara lain:
 - 1) *Marketing Videos*, menyediakan video-video tentang memasarkan suatu produk seperti promosi *food*, *beauty care*, *ecommerce*, *fashion*, *health fitness*, dan sebagainya.
 - 2) *User Gallery*, menyediakan video-video tentang pebisnis internasional. Video yang ditampilkan terbagi menjadi lima kelompok yakni: *marketing*, *HR*, *IT*, *training*, dan *reports*.
 - 3) *Style Gallery*, menyediakan beberapa karakter animasi yang dikelompokkan ke dalam kategori *character*, objek, layout, dan *background*.

- 4) *Integrations*, fitur untuk mencari rekan kerja dengan menggunakan *Powtoon*.
 - 5) *Labs*, menyediakan beberapa fitur yang dapat membantu pemula untuk menambah pengetahuannya dalam menggunakan aplikasi *Powtoon*, diantaranya ada fitur *ebooks & infographics, tutorials, webinars, Powtoon on medium, succes stories*, dan *Powtoon Blog*.
 - 6) *Blog*, menyediakan beberapa artikel-artikel *Powtoon* yang juga memanfaatkan aplikasi *Powtoon*.
- c. *Solution*, dalam fitur ini menyediakan beberapa menu yang membantu user untuk menjalankan bisnis secara luas dengan hanya memanfaatkan layanan *Powtoon* yang mengagumkan, layanan yang tersedia dalam aplikasi *Powtoon* seperti *enterprise, marketing, training, HR, IT, photoshop plugin, education, powerpoint to video*, dan *youtube video ads*.
 - d. *Templates*, menyediakan beberapa tampilan *template* yang dapat digunakan oleh user. *Template* yang tersedia digolongkan ke dalam tiga kategori meliputi, *work, education*, dan *personal*.
 - e. *Pricing*, fitur untuk menyediakan penjualan aplikasi *Powtoon* yang memiliki fitur lebih lengkap dari versi premium yang sengaja disediakan secara tidak gratis. Harga yang ditawarkan memiliki jangka waktu masing-masing.
 - f. *Support*, fitur ini menyediakan beberapa menu yang dapat membantu user apabila user mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi *Powtoon*. Menu yang ada dalam fitur ini seperti *help center, tutorial, hire a powtoonist*, dan *contact us*.
 - g. *User Name*, fitur ini tersedia untuk mengetahui informasi akun user.⁴³

3. Manfaat *Powtoon*

Manfaat *Powtoon* seperti yang dikemukakan oleh Anisa, dkk yaitu:

Excess powtoon application is easy and practical to use by the teacher; the teacher just made a video through the website only. Also,

⁴³ Rosita dkk, *Asyik Membuat Presentasi Trendy*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019), 48-50.

*presentations alive with various animations that are already on the website powtoon.*⁴⁴

Manfaat aplikasi *Powtoon* yaitu mudah dan praktis digunakan oleh guru, guru hanya membuat video melalui *website* saja. Presentasi menjadi hidup dengan berbagai animasi yang sudah ada di situs *Powtoon*. Beberapa manfaat tambahan dari *Powtoon* dalam pembelajaran adalah kemudahan penggunaan aplikasi ini serta ketiadaan langkah-langkah yang rumit. *Powtoon* didesain sesederhana mungkin tanpa mengorbankan kualitas bagi penggunaannya.

Penyajian dalam *Powtoon* dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, baik lokasi maupun waktu. *Powtoon* menawarkan materi interaktif dan video yang singkat, menghindari kejenuhan siswa dalam pembelajaran.⁴⁵

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Powtoon* memiliki beberapa manfaat yang dapat mempermudah proses pembelajaran di sekolah. Dengan menyediakan berbagai fitur yang dapat digunakan untuk menciptakan media yang menarik, aplikasi *Powtoon* dapat memberikan

⁴⁴ Anisa Nur Khayati Kafah, Lukman Nulhakim, Aan Subhan Pamungkas, "Development of Video Learning Media Based on Powtoon Application on the Concept of the Properties of Light for Elementary School Students", *Gravity: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Fisika*, Vol. 6, No. 1, February 2020, 36.

⁴⁵ Suyanti, Maya Kartika Sari, Dan Vivi Rulviana, "Media *Powtoon* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar", *Elementary School*, Volume 8 No. 2 Juli 2021, 323.

kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi sehingga siswa tidak merasa bosan.

4. Kelebihan dan Kekurangan *Powtoon*

*In terms of Powtoon software that provides a lot of animation tools, text choice, clip art, and sound. Everyone can create the animation video through this software with ease.*⁴⁶

Powtoon menyediakan banyak pilihan animasi, pilihan teks, *clip art*, dan suara. Semua orang dapat membuat video animasi melalui aplikasi ini dengan mudah. Adapun kelebihan *Powtoon* yaitu:

- a. Interaktif dan memberikan umpan balik.
- b. Memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam menentukan topik belajar.
- c. Memberikan kemudahan kontrol yang sistematis dalam proses belajar.
- d. *Powtoon* bisa digunakan dimanapun dan kapanpun secara mandiri.
- e. Video disajikan tidak terlalu lama sehingga tidak mengurangi tingkat motivasi pengguna.
- f. Materi disajikan secara interaktif dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.
- g. Aplikasi yang digunakan dalam penyusunan multimedia interaktif *Powtoon* sangat menarik sehingga produk yang dihasilkan juga memiliki kualitas gambar, animasi, video, suara, dan musik yang lebih.⁴⁷

Selain memiliki kelebihan, *Powtoon* juga memiliki kekurangan, diantaranya:

⁴⁶ Entis Sutisna, Lungguh Halira Vonti, Septian Agung Tresnady, "The Use Of Powtoon Software Program In Teaching And Learning Process: The Students' Perception And Challenges", *JHSS (Journal Of Humanities And Social Studies)*, Volume 03, Number 02, September 2019, 81.

⁴⁷ Desma Yulia dkk, "Pengaruh Media Pembelajaran *Powtoon* pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa IIS Kelas X di SMA Negeri 1 Batam Tahun Pelajaran 2017/2018", *Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, Vol. 2 No. 1, 18.

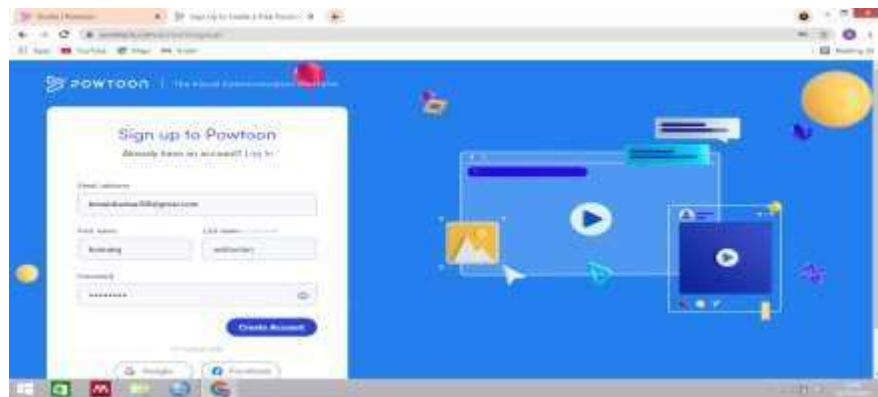
- a. Merupakan *software online* yang memerlukan internet untuk membukanya.
- b. Durasi yang terbatas.
- c. Untuk menyimpan memerlukan internet dengan kecepatan yang stabil karena hasil akhirnya berbentuk video yang memiliki kapasitas memori besar.
- d. Bagi pengguna *Powtoon* yang tidak membayar hanya dapat mengekspor file ke *YouTube*, bila ingin menyimpannya dapat mendownload file melalui *YouTube*.⁴⁸

5. Langkah-Langkah Pembuatan *Powtoon*

Menggunakan aplikasi *Powtoon* sangatlah simpel. Dengan koneksi internet yang memadai, Anda dapat memanfaatkan aplikasi *Powtoon*. Berikut langkah-langkah pembuatan media pembelajaran melalui aplikasi *Powtoon*:

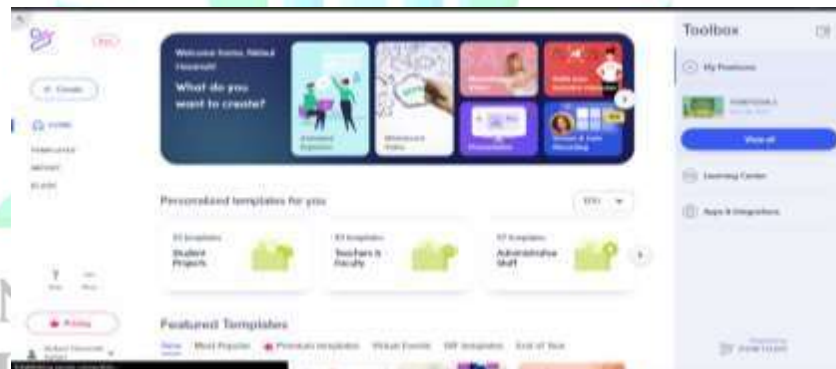
- a. Buka laptop atau PC, dan pastikan terhubung pada koneksi internet.
- b. Buka jendela internet pada laptop atau PC, dan akses website *Powtoon* melalui <https://www.powtoon.com>.
- c. Setelah itu, akan muncul gambar seperti di bawah ini, masukkan email dan password untuk membuat akun *Powtoon*. Jika pengguna sudah memiliki akun *Powtoon*, silahkan klik log in.

⁴⁸ Nina Fitriyani, "Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual *Powtoon* Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar", *Jurnal Tunas Bangsa*, Volume 6, No.1, Februari 2019, 107.



Gambar 2.1 Tampilan Sebelum Masuk Aplikasi *Powtoon*

- d. Apabila proses pendaftaran telah dimulai, pengguna akan diarahkan ke halaman yang menampilkan gambar seperti yang ditunjukkan di bawah ini.:

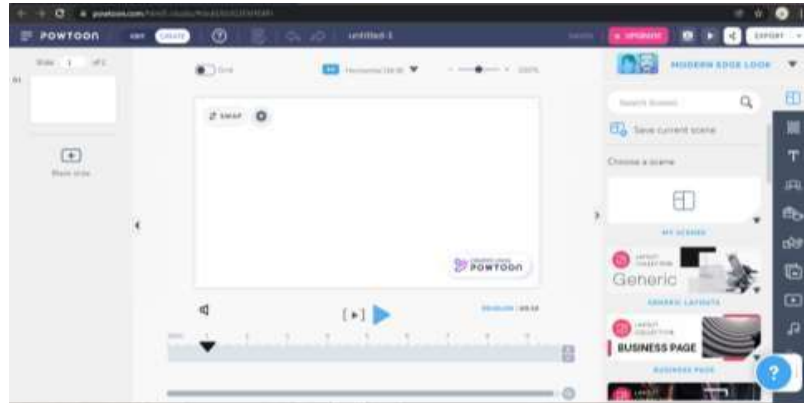


Gambar 2.2 Tampilan Awal Aplikasi *Powtoon*

Pada gambar tersebut terlihat adanya dua opsi yang tersedia bagi pengguna untuk membuat lembar kerja baru atau mengimpor file *Microsoft PowerPoint*.

- e. Jika pengguna ingin menggunakan lembar kerja baru, mereka dapat mengklik tombol fungsi "Blank" dan kemudian "Horizontal". Dengan

begitu, tampilan kanvas yang mirip dengan gambar di bawah ini akan muncul pada lembar *Powtoon*:



Gambar 2.3 Canvas Powtoon

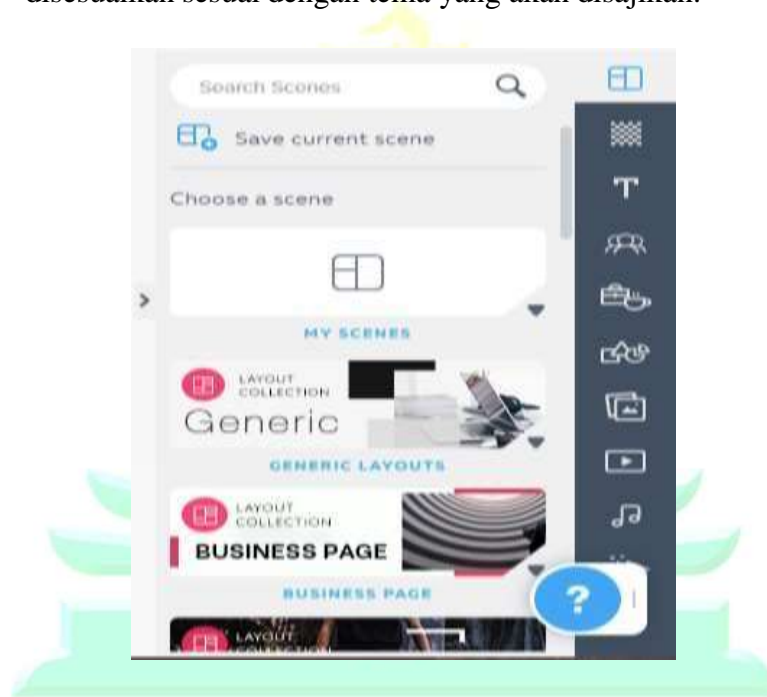
Fungsi masing-masing terdapat pada setiap sudut dari kanvas tersebut.

- 1) *Menu Panel* yang menyajikan icon yang biasa digunakan oleh user seperti *save, undo, preview & export, title*, dan sebagainya.
- 2) *Timeline* digunakan untuk menambahkan waktu animasi pada objek dalam presentasi yang dibuat user.
- 3) *Library Panel* yang menampung seluruh fitur yang terklasifikasi berdasarkan jenis fungsi dari fitur.
- 4) *Stage Area* tempat untuk merancang informasi yang ingin disampaikan. User dapat berkreasi semaksimal mungkin.
- 5) *Slide Panel* tempat untuk menyajikan lembar kerja yang sedang dalam proses *editing*⁴⁹

f. *Powtoon* membagi sub fitur yang ditawarkannya ke dalam *Library Panel* berdasarkan fungsi dan jenisnya, dengan tujuan untuk memberikan kemudahan bagi pengguna dalam melakukan proses editing yang menarik sesuai dengan kreativitas mereka. *Powtoon* memiliki beberapa *Library Panel* yang menyediakan sub fitur, antara lain:

⁴⁹ Rosita dkk, *Asyik Membuat Presentasi Trendy*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019), 51.

1) *Scenes* merupakan tempat di mana gambar-gambar dapat dikelompokkan untuk ditampilkan sebagai tampilan awal saat presentasi dibuka. Menu bar yang ada memiliki fitur-fitur yang dapat disesuaikan sesuai dengan tema yang akan disajikan.



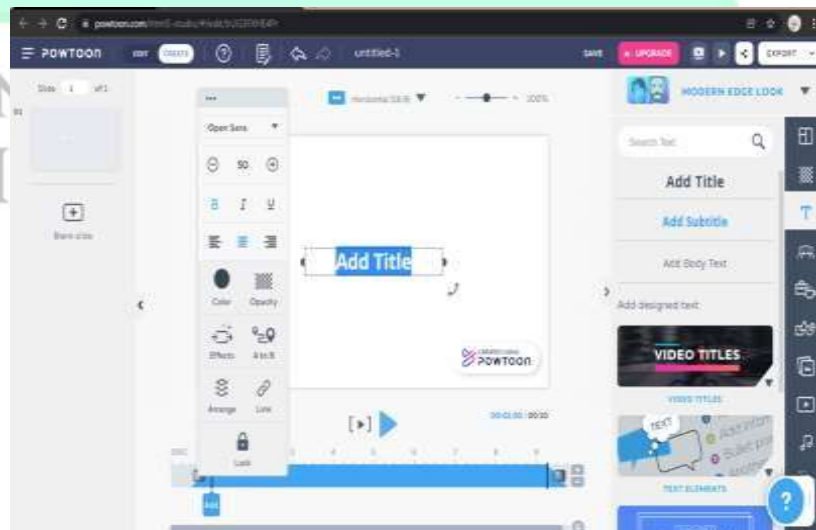
Gambar 2.4 Tampilan Menu Bar *Scenes*

2) *Background* adalah elemen yang memberikan tampilan dasar pada slide. Untuk memberikan warna dasar, seperti merah, merah muda, biru, dan lainnya, pengguna dapat memilih opsi "Pick a Background Color" yang akan menampilkan pengambil warna. Namun, jika pengguna ingin menambahkan gambar, mereka dapat memilih opsi "Upload Your Background" dan memilih file gambar yang ada di PC untuk diunggah.



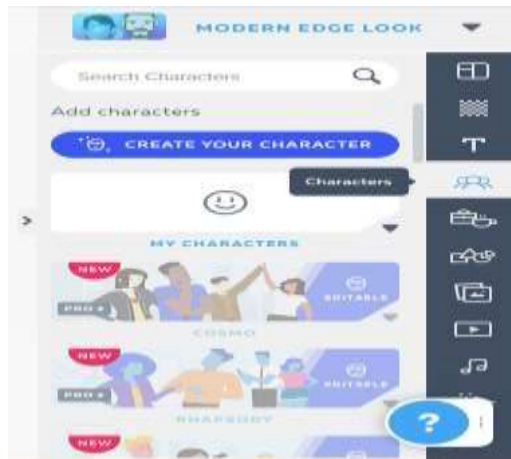
Gambar 2.5 Kotak Dialog *Add Media* untuk *Upload Background*

3) *Text* adalah suatu bentuk yang digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai nama judul, *subtitle*, maupun isi teks yang dapat disesuaikan dengan berbagai pengaturan seperti jenis huruf, ukuran, warna, efek, dan lain-lain.



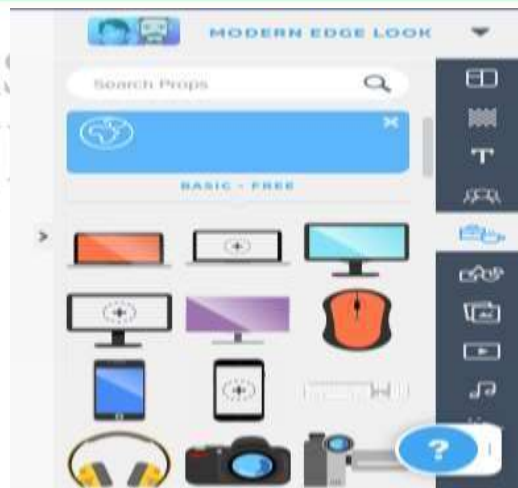
Gambar 2.6 Pengaturan *Text*

4) *Characters* adalah proses memberikan atribut atau animasi pada objek sehingga menghasilkan tampilan yang dinamis dan hidup pada lembar kerja yang sedang diolah.



Gambar 2.7 Ragam Jenis Animasi *Character*

5) Alat-alat di sekitar kita terdapat dalam *Props* yang berisi objek gambar dasar yang tidak bergerak..



Gambar 2.8 Kategori Objek Gambar Dasar

6) *Shapes*. Fitur ini memiliki kemampuan untuk memberikan bentuk objek pada ruang bangun. Pemberian icon atau logo termasuk dalam kategori fungsionalitas yang diorganisir oleh fitur tersebut.



Gambar 2.9 Jenis Objek dalam Menu *Bar Shapes*

7) *Image* Untuk memberikan gambar yang dibutuhkan oleh pengguna pada lembar kerja, pengguna dapat menambahkan gambar dengan cara memilih opsi unggah gambar. Selain itu, pengguna juga dapat menambahkan gambar yang ada di beberapa aplikasi seperti *Facebook, Instagram, Dropbox, Google Drive, atau Google Photos*.

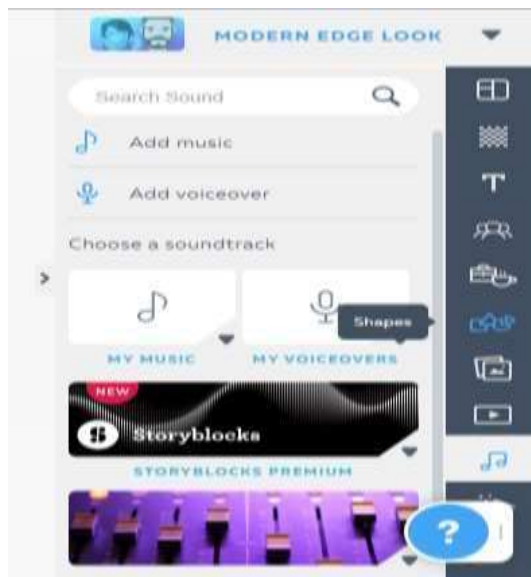


Gambar 2.10 Tampilan *Add Media* untuk *Upload* Gambar

8) *Videos* dapat memberikan ruang bagi pengguna untuk menambahkan video yang mereka perlukan pada lembar kerja. Pengguna juga dapat melakukan hal yang serupa dengan menambahkan gambar saat mereka menambahkan video. Pengguna juga diberikan kemampuan untuk menambahkan video yang ada di berbagai aplikasi seperti *Facebook, Instagram, Dropbox, Google Drive*, atau *Google Photos*. Satu-satunya format video yang dapat ditambahkan adalah dengan ekstensi MP4, dengan batasan ukuran unggahan sebesar 500 MB.

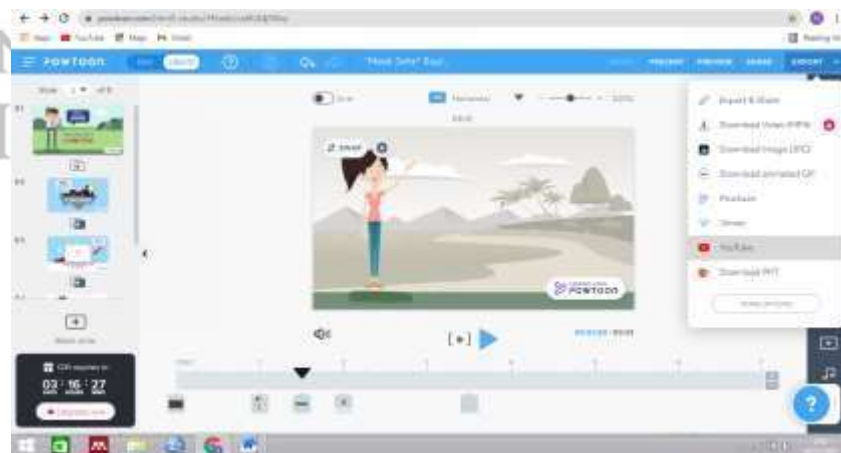
9) *Sounds* menambahkan efek suara pada tayangan slide yang sedang dipresentasikan menjadi lebih menarik. Untuk memberikan nuansa yang lebih hidup dan menarik pada sebuah video, kehadiran backsound atau lagu latar akan membuatnya lebih seru.⁵⁰ Ada dua opsi yang tersedia bagi pengguna, yaitu memutar musik atau memutar rekaman suara. Setelahnya, sebuah dialog box akan muncul untuk menambahkan musik atau memasukkan cover suara.

⁵⁰ Lya Dewi Anggraeni dkk, *Modul Pembuatan Video Kreatif (Premiere Pro, Canva, dan Powtoon)*, (Sukabumi: CV Jejak, 2021), 32.



Gambar 2.11 Add Music atau Add Voiceover

g. Jika telah selesai membuat video animasi, tahap terakhir adalah menyimpan video. Dalam *Powtoon*, video dapat diupload juga ke *channel youtube* dan kemudian didownload kembali. Caranya adalah dengan klik *export* di pojok kanan atas, lalu klik *youtube*.



Gambar 2.12 Export Video

h. Jika ingin menyimpan video yang telah dibuat maka hanya perlu mendownload video yang ada dengan mengakses “downloader” di *google*. Langkah-langkahnya sama seperti mendownload video pada umumnya.

D. Mata Pelajaran Fikih

1. Pengertian Mata Pelajaran Fikih

Fikih berasal dari kata "*faqih* *yafqahu-fiqhan*" yang artinya memahami atau memperoleh pemahaman. Pemahaman ini mengacu pada usaha intelektual untuk memahami prinsip-prinsip Islam yang berasal dari al-Qur'an dan As-Sunnah. Secara etimologi, *al-fiqh* adalah pengetahuan tentang sesuatu melalui pemahaman (*al-'ilm bisyai'i ma'a al-fahm*). Adapun menurut istilah:

Fikih adalah pengetahuan tentang hukum syara' yang berhubungan dengan perbuatan mukallaf yang diambil dari dalil-dalil yang terperinci. Adapun menurut para *fuqaha*, istilah fikih mengandung dua pengertian. Pertama, fikih adalah memelihara masalah hukum syara' yang praktis (berkaitan dengan perbuatan) yang diambil dari Al-Qur'an dan As-Sunnah, serta yang disimpulkan dari keduanya, baik masalah hukum beserta dalil-dalilnya atau hanya permasalahannya saja. Kedua, fikih adalah kumpulan hukum syara.⁵¹

Menurut Ibnu Al-Qayyim, fikih memiliki tingkat kekhususan yang lebih tinggi daripada paham. Hal ini mencakup pemahaman yang mendalam terhadap berbagai petunjuk al-Qur'an, baik dalam aspek teks maupun konteks. Secara logis, pemahaman akan tercapai ketika sumber ajaran yang dimaksudkan bersifat teksual, namun pemahaman juga bisa dilakukan dengan mempertimbangkan konteksnya. Hasil

⁵¹ Dedi Surpriyadi, *Fiqh Bernuansa Tasawuf Al-Ghazali Perpaduan antara Syariat dan Hakikat* (Bandung: Pustaka Setia, 2008), 42.

dari pemahaman terhadap teks-teks ajaran Islam ini disusun secara sistematis agar dapat dengan mudah dijalankan dalam kehidupan sehari-hari.⁵²

Mata pelajaran fikih dalam kurikulum adalah salah satu bagian dari mata pelajaran pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati dan mengamalkan hukum Islam yang kemudian menjadi dasar pandangan hidup melalui kegiatan bimbingan pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan.⁵³

Dari penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa Fikih adalah mata pelajaran yang fokus pada pendidikan agama Islam. Mata pelajaran ini memberikan pemahaman mengenai ajaran Islam dalam aspek hukum Syara' serta mengarahkan siswa agar memiliki keyakinan dan pengetahuan yang benar mengenai hukum-hukum dalam Islam. Selain itu, mata pelajaran ini juga bertujuan untuk membentuk kebiasaan agar siswa mampu menerapkan ajaran tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

2. Tujuan Mata Pelajaran Fikih

Maksud dari pembelajaran fikih adalah mengimplementasikan norma-norma atau ketentuan-ketentuan syari'ah dalam kehidupan sehari-hari. Sementara itu, penerapan ketentuan-ketentuan tersebut bertujuan untuk mengedukasi individu agar memiliki perilaku dan kepribadian yang bertaqwa serta menciptakan manfaat bagi umat manusia. Istilah "taqwa"

⁵² Beni Ahmad Saebani dan Januri, *Fiqh Ushul Fiqh*, (Bandung: Pustaka Setia, 2008), 13.

⁵³ Departemen Agama RI, *Standar Kompetensi Madrasah Ibtidaiyah*, (Jakarta, Departemen Pendidikan Nasional, 2004), 48.

merujuk pada berbagai aspek karakter dan sikap yang positif. Oleh karena itu, fiqh dapat berperan dalam membentuk kepribadian.

Pembelajaran fikih di Madrasah Tsanawiyah memiliki tujuan untuk memberikan peserta didik keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan agar mereka mampu:

- a. Mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum Islam dalam mengatur ketentuan dan tata cara menjalankan hubungan manusia dengan sesama yang diatur dalam fikih muamalah.
- b. Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar dalam melaksanakan ibadah kepada Allah dan ibadah sosial.⁵⁴

Tujuan pembelajaran Fikih di SMP/MTs adalah memberikan peserta didik pemahaman yang mendalam dan komprehensif mengenai pokok-pokok hukum Islam, baik yang bersumber dari dalil naqli maupun dalil aqli.⁵⁵ Pengetahuan dan pemahaman tersebut diharapkan menjadi pedoman hidup dalam kehidupan pribadi dan sosial.

3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Fikih

Di Madrasah Tsanawiyah, pembelajaran Fikih mencakup pengaturan hukum Islam untuk menjaga harmoni, kesesuaian, dan keseimbangan dalam tiga aspek hubungan manusia. Pertama, hubungan manusia dengan Allah

⁵⁴ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 000912 Tahun 2013 Tentang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran PAI dan Bahasa Arab, 43-44.

⁵⁵ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008 Tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah, 51.

Swi.; kedua, hubungan manusia dengan sesama manusia; dan ketiga, hubungan manusia dengan alam dan lingkungan sekitar, selain manusia.⁵⁶

Adapun ruang lingkup mata pelajaran Fikih di Madrasah Tsanawiyah terfokus pada aspek:

- a. Fikih ibadah meliputi: ketentuan dan tata cara thoharah, shalat fardhu, shalat sunnah dan shalat dalam keadaan darurat, sujud, adzan dan iqomah, berdzikir dan berdoa setelah shalat, puasa, zakat, haji dan umrah, qurban dan aqiqah, makanan, perawatan dan ziarah kubur.
- b. Fikih muamalah meliputi: ketentuan dan hukum jual beli, qirodh, riba, pinjam meminjam, utang piutang, gadai, dan upah.⁵⁷

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa lingkup pelajaran Fikih di Madrasah Tsanawiyah mencakup dua aspek utama. Pertama, aspek Fikih ibadah yang mencakup aturan dan prosedur tentang thaharah (bersuci), shalat fardlu (shalat wajib), shalat sunnah, shalat dalam keadaan tertentu (seperti dalam kondisi sakit), sujud, adzan, dan iqomah. Kedua, aspek Fikih muamalah yang meliputi ketentuan dan hukum tentang jual beli, qiradh (perjanjian bagi hasil), riba (bunga), pinjam meminjam, utang piutang, gadai, dan upah.

4. KI dan KD Mata Pelajaran Fikih SMP/MTs Kelas VII

Di bawah ini terdapat Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) untuk mata pelajaran Fikih di tingkat MTs kelas VII:⁵⁸

⁵⁶ Departemen Agama Republik Indonesia, *Kurikulum Madrasah Tsanawiyah: Standar Kompetensi*, (Jakarta: Depag RI, 2005), 46-47.

⁵⁷ Depag RI, *Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran; Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan MTs Mata Pelajaran Fiqih*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam, 2009), hlm. 5.

Tabel 2.1 KI dan KD Mata Pelajaran Fikih SMP/MTs Kelas VII

KELAS VII SEMESTER GANJIL

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
<p>1 Menerima dan mengamalkan prinsip-prinsip agama yang diyakini.</p>	<p>1.1. Mengapresiasi pemberian Allah berupa air dan objek lain yang dapat digunakan untuk membersihkan diri secara spiritual</p> <p>1.2. Menerima pentingnya bersuci dari hadats dan najis sebagai salah satu syarat ibadah</p> <p>1.3. Mengamalkan shalat fardlu lima waktu pada waktunya sebagai pokok ajaran Islam</p> <p>1.4. Mengamalkan shalat berjamaah sebagai bukti ketaatan pada ajaran Islam</p> <p>1.5. Mengamalkan dzikir dan doa sebagai bukti ketaatan pada ajaran Islam</p>
<p>2 Dalam pergaulan dan kehidupannya, dia menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, sopan santun, peduli terhadap orang lain (toleransi dan gotong royong), serta memiliki kepercayaan diri yang tinggi dan mampu berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam..</p>	<p>2.1 Menjalankan perilaku bersih sebagai implementasi dari pemahaman tentang alat-alat bersuci</p> <p>2.2 Menjalankan perilaku bersih sebagai implementasi dari penerapan tentang tata cara bersuci</p> <p>2.3 Menjalankan sikap tertib dan disiplin sebagai implementasi dari pengetahuan tentang shalat fardlu lima waktu</p> <p>2.4 Menjalankan sikap demokratis dan gotong royong sebagai implementasi dari pengetahuan tentang shalat</p>

⁵⁸ Keputusan Menteri Agama (KMA) 183 Tahun 2019 Tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab.

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
	<p>berjamaah</p> <p>2.5 Menjalankan perilaku santun dan optimis sebagai implementasi dari pemahaman tentang dzikir dan doa setelah shalat</p>
<p>3 Dalam rangka memperoleh pemahaman tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya yang berkaitan dengan fenomena dan kejadian yang dapat diamati dengan mata telanjang, metode yang digunakan adalah dengan mengamati melalui indera pendengaran, penglihatan, dan membaca, yang didorong oleh rasa ingin tahu.</p>	<p>3.1 Memahami alat-alat bersuci dari najis dan hadats</p> <p>3.2 Menerapkan tata cara bersuci dari hadats dan najis</p> <p>3.3 Menganalisis ketentuan shalat fardlu lima waktu</p> <p>3.4 Menganalisis ketentuan shalat berjamaah</p> <p>3.5 Menganalisis keutamaan berdzikir dan berdoa setelah shalat</p>
<p>4 Dalam mengaplikasikan pengetahuan dari sekolah dan sumber lainnya, seseorang dapat mencoba, mengoperasikan, dan menghadirkan dalam situasi konkret (dengan menggunakan, menganalisis, menyusun, mengubah, dan menciptakan) maupun dalam situasi abstrak (seperti menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan perspektif atau teori yang telah dipelajari.</p>	<p>4.1 Mengomunikasikan penggunaan alat-alat bersuci dari najis dan hadats</p> <p>4.2 Mempraktikkan tata cara bersuci dari hadats dan najis</p> <p>4.3 Mengomunikasikan hasil analisis tata cara shalat fardlu lima waktu</p> <p>4.4 Mengomunikasikan hasil analisis tentang tata cara shalat berjamaah</p> <p>4.5 Mengomunikasikan hasil analisis tentang keutamaan berdzikir dan berdoa setelah shalat</p>

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) digunakan untuk menemukan, meningkatkan, mengembangkan, menciptakan, dan menguji efektivitas produk-produk tersebut. Penggunaan metode riset dan pengembangan dalam konteks pendidikan digunakan untuk merancang produk pembelajaran yang kemudian melalui proses uji coba lapangan, evaluasi, dan penyempurnaan secara sistematis hingga menghasilkan suatu produk pembelajaran yang diharapkan.

Sesuai dengan pendapat Gay, Mills, dan Arasian, fokus penelitian dan pengembangan tidak hanya mengembangkan atau menguji hipotesis, melainkan bertujuan menciptakan hasil-hasil yang efektif yang dapat dimanfaatkan dalam lingkungan sekolah.⁵⁹

Studi ini memanfaatkan pendekatan penelitian pengembangan (*Research and Development*) atau yang sering dikenal dengan R&D. Penelitian ini merupakan kegiatan riset awal yang bertujuan untuk memahami kebutuhan konsumen, diikuti dengan kegiatan perbaikan dan modifikasi untuk menciptakan produk dan mengevaluasi efektivitasnya.⁶⁰ Menurut Borg & Gall:

Educational research and development (R&D) is a process used to develop and validate educational products. The steps of this process are

⁵⁹ Gay, L.R. Mills, Geoffrey E, and Airasian Peter, *Educational Research Competencies for Analysis and Application*, (London, Pearson Prentice Hall, 2009), 11.

⁶⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), 297.

*usually referred to as “the R & D cycle”, which consists of studying research findings pertinent to the produk to be developed, developing the product based on these findings, field testing in the setting where it will be used eventually, and revising it to correct the deficiencies found in the field testing stage.*⁶¹

Penelitian di bidang pendidikan merupakan proses untuk pengembangan dan pengujian produk media pendidikan. Tahapan-tahapan tersebut disebut "siklus R&D", yang meliputi studi temuan studi terkait dengan produk yang akan dikembangkan, pengembangan hasil disandarkan pada temuan dari penelitian, pengujian produk di lapangan, kemudian melakukan revisi untuk melengkapi kekurangan yang terdeteksi selama proses uji coba lapangan.

Penelitian dan pengembangan, yang merupakan gabungan dari kata "*research*" (penelitian) dan "*development*" (pengembangan), melibatkan dua kegiatan utama. Pertama, melakukan studi literatur untuk merancang produk yang diharapkan. Kedua, menguji keefektifan dan ketepatan rancangan yang disusun. Penelitian dan pengembangan diharapkan dapat menghasilkan produk yang bermanfaat dalam berbagai bidang, seperti pendidikan, administrasi, dan sosial. Namun, saat ini tingkat indeksasi produk dari penelitian dan pengembangan masih rendah.⁶²

Studi ini memanfaatkan konsep yang ditawarkan oleh Borg & Gall sebagai berikut:

The major step in the R&D cycle used to develop minicourses are as follows: research and information collecting, planning, develop preliminary form of product, preliminary field testing, main product

⁶¹ Walter R. Borg, Meredith D. Gall, *Educational Research an Introduction*, (New York: Longman, 1971), 413.

⁶² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), 297.

*revision, main field testing, operational product revision, operational field testing, final product revision, dissemination and implementation.*⁶³

Berdasarkan kutipan diatas, dapat disimpulkan model pengembangan

Borg & Gall memiliki langkah-langkah berikut:

1. *“Research and Information Collecting* (penelitian dan pengumpulan informasi).
2. *Planning* (melakukan perencanaan).
3. *Develop Preliminary Form of Product* (pengembangan produk awal).
4. *Preliminary Field Testing* (uji coba lapangan awal).
5. *Main Product Revision* (merevisi hasil uji coba).
6. *Main Field Testing* (uji coba lapangan).
7. *Operational Product Revision* (melakukan revisi terhadap produk).
8. *Operational Field Testing* (uji pelaksanaan lapangan).
9. *Final Product Revision* (revisi produk akhir).
10. *Dissemination and Implementation* (diseminasi dan implementasi produk).”

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur studi mengambil 9 prosedur dari 10 prosedur yang ditawarkan

Borg & Gall, diantaranya:

1. *Research and Information Collecting* (penelitian dan pengumpulan informasi)

Terdapat beberapa prosedur yang harus dilaksanakan dalam studi ini: menganalisis kebutuhan, melakukan studi literatur, melakukan penelitian dalam skala kecil, dan mempersiapkan rencana awal. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan informasi melalui angket analisis kebutuhan yang dilakukan kepada guru dan siswa. Selain itu, dilakukan pula studi literatur guna mencari Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang sejalan dengan media pembelajaran yang menjadi objek studi. KD yang dikembangkan dalam media pembelajaran *Powtoon* yaitu KD 3.7

⁶³ Meredith D. Gall, Joyce P. Gall, Walter R. Borg, *Educational Research an Introduction*, (New York: Longman, 1983), 775.

menganalisis ketentuan shalat jama' dan qashar dan KD 3.8 memahami ketentuan shalat dalam berbagai keadaan tertentu. Pada tahap ini juga dilakukan *pre-test* untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan media konvensional pada mata pelajaran Fiqih.

2. *Planning* (perencanaan)

Planning atau membuat perencanaan bertujuan untuk mengidentifikasi dan merumuskan langkah-langkah yang akan diambil untuk mencapai tujuan pembuatan produk. Ini melibatkan penentuan tujuan produk, analisis pasar, penjadwalan kegiatan, alokasi sumber daya, dan penentuan strategi yang akan digunakan. Perencanaan juga membantu mengantisipasi risiko, mengatur anggaran, dan mengoptimalkan efisiensi dalam proses pembuatan produk.

Dalam perencanaan peneliti membuat skema kerja dalam menyusun materi dibuat sebagai panduan navigasi dalam pengembangan aplikasi, berdasarkan objek penelitian dengan data yang didapat dari informan yang menjadi media uji coba. Bahan materi dari produk baru disusun berdasarkan hasil evaluasi dan saran dari tim ahli serta nilai yang didapat dari informan.

3. *Develop Preliminary Form of Product* (pengembangan produk awal)

Peningkatan nilai produk dilakukan dengan membuat perencanaan dan mengaplikasikannya pada media pembelajaran *Powtoon*. *Powtoon* merupakan sebuah media pembelajaran yang secara khusus dirancang untuk menyajikan visual, gambar, animasi, video, audio, serta informasi-informasi lainnya.

Sebelum melakukan pengembangan produk awal, dibutuhkan beberapa data-data yang menunjang tercapainya kegiatan pengembangan produk. Data-data tersebut didapat dari produk awal sebelum dikembangkan, hasil uji coba setelah dikembangkan dan perbandingan hasil sebelum menggunakan produk dengan setelah menggunakan produk.

4. *Preliminary Field Testing* (uji coba lapangan awal)

Langkah ini digunakan untuk memperoleh informasi mengenai keabsahan produk pembelajaran yang telah dikembangkan. Uji coba awal ini memiliki batasan, yakni melibatkan validasi dari para ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Untuk memastikan kevalidan materi yang dikembangkan, perlu dilakukan validasi oleh ahli materi guna mendapatkan data. Hal ini bertujuan agar "produk awal" yang dikembangkan dapat diujicobakan pada siswa dari segi kevalidan materi. Selain itu, validasi oleh ahli bahasa juga perlu dilakukan untuk memastikan kevalidan bahasa yang digunakan dalam media. Selanjutnya, validasi oleh ahli media diperlukan guna mendapatkan data yang menunjukkan bahwa "produk awal" yang dikembangkan layak diujicobakan pada siswa dari segi kepraktisan. Hasil dari uji coba lapangan awal ini akan digunakan sebagai bahan untuk merevisi produk yang sedang dikembangkan.

5. *Main Product Revision* (merevisi hasil uji coba)

Revisi hasil merupakan proses perbaikan produk sebelum disebarkan pada masyarakat. Revisi dilakukan berdasarkan saran dari pengguna dan team validasi. Saran validator dimanfaatkan untuk melakukan perbaikan pada produk setelah melalui uji coba lapangan awal. Setelah ahli

memvalidasi produk, kelemahan produk yang telah dibuat diketahui sehingga dapat diperbaiki sebelum dilakukan uji coba lapangan.

6. *Main Field Testing* (uji coba lapangan)

Produk yang telah direvisi kemudian diarahkan pada pengujian kelayakan produk pengembangan dalam skala yang lebih besar yaitu siswa kelas VII B MTs Maulana Ishaq dengan mengambil sampel sebanyak 10 subyek siswa dan guru mata pelajaran Fikih. Tujuan dari tahap ini yaitu untuk mengetahui apakah produk yang hendak dikembangkan benar-benar menunjukkan suatu performansi sebagaimana yang diharapkan.

7. *Operational Product Revision* (melakukan revisi terhadap produk)

Tahap ini merupakan penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan. Selekah produk direvisi maka tahap selanjutnya yaitu uji pelaksanaan lapangan bisa dilakukan.

8. *Operational Field Testing* (uji pelaksanaan lapangan)

Uji pelaksanaan lapangan dimaksudkan untuk mengetahui efektivitas media yang telah dibuat untuk proses pembelajaran. Uji pelaksanaan lapangan dilakukan terhadap siswa kelas VII B MTs Maulana Ishaq Banyuwangi yang berjumlah 32 siswa. Pada uji pelaksanaan lapangan ini siswa juga diberikan *post-test* berupa soal-soal mengenai KD 3.7 menganalisis ketentuan shalat jama' dan qashar dan KD 3.8 yaitu memahami ketentuan shalat dalam berbagai keadaan tertentu.

9. *Final Product Revision* (revisi produk akhir)

Penyempurnaan produk akhir didasarkan pada saran dari guru mata pelajaran Fikih dan siswa pada saat uji pelaksanaan lapangan untuk

memperoleh produk akhir yang layak digunakan sebagai media pembelajaran. Produk yang dianggap valid adalah produk yang memenuhi syarat untuk digunakan sebagai bahan pembelajaran.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk bertujuan untuk mengevaluasi terhadap produk yang sedang dikembangkan apakah memiliki kualitas yang memadai untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Proses uji coba produk ini memiliki peran yang penting, karena melalui pengujian secara empiris, kualitas produk yang dikembangkan dapat dipastikan dan dinyatakan sebagai produk yang layak dan dapat dipertanggungjawabkan.

Uji coba produk melalui tiga tahapan, yaitu uji ahli/validasi ahli, uji coba lapangan awal, dan uji pelaksanaan lapangan. Uji ahli dilakukan dengan meminta validasi dari masing-masing pakar media, pakar materi, dan pakar Bahasa. Uji coba lapangan peneliti mengambil sampel 10 dari jumlah siswa kelas VII B dan guru mata pelajaran Fikih. Terakhir pada uji pelaksanaan lapangan media *Powtoon* diujicobakan terhadap siswa kelas VII B MTs Maulana Ishaq Banyuwangi yang berjumlah 32 siswa.

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba sama dengan membuat rancangan uji coba. Desain uji coba memiliki peran penting dalam memastikan kualitas, fungsionalitas, dan kesuksesan produk sebelum diluncurkan secara komersial. Desain uji coba membantu dalam menguji dan mengamati bagaimana produk berfungsi dalam kondisi yang nyata. Dalam penelitian ini menggunakan delapan langkah dalam melakukan uji coba:

- a. Menentukan tujuan uji coba: Menjelaskan tujuan utama dari uji coba produk, misalnya untuk mengukur kinerja, mengidentifikasi masalah, atau mengumpulkan umpan balik pengguna.
- b. Merancang skenario uji coba: Membuat serangkaian skenario yang mencakup berbagai kasus penggunaan produk. Skenario ini harus mencakup situasi nyata yang mungkin terjadi ketika produk digunakan.
- c. Menentukan kriteria keberhasilan: Mengidentifikasi kriteria yang akan digunakan untuk mengevaluasi keberhasilan uji coba. Kriteria ini harus terukur dan dapat diuji untuk memastikan bahwa produk memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna.
- d. Memilih sampel pengguna: Memilih kelompok pengguna yang representatif untuk menguji produk. Sampel ini harus mencakup berbagai latar belakang dan pengalaman pengguna untuk mendapatkan wawasan yang lebih komprehensif.
- e. Pelaksanaan uji coba: Melakukan uji coba produk sesuai dengan skenario yang telah dirancang. Mengumpulkan data, mencatat masalah, dan mengamati respons pengguna.
- f. Menganalisis hasil: Menganalisis data yang dikumpulkan selama uji coba untuk mengevaluasi kinerja produk. Mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, dan area perbaikan yang mungkin diperlukan.
- g. Melakukan revisi produk: Berdasarkan hasil uji coba dan analisis, melakukan revisi pada produk untuk memperbaiki masalah dan meningkatkan kualitas.

h. Literasi uji coba: Jika diperlukan, mengulang langkah-langkah di atas untuk melanjutkan uji coba produk dengan perubahan yang telah dilakukan.

Dari delapan tersebut akan diterapkan dalam melakukan uji coba pengembangan media pembelajaran di MTs Maulana Ishaq Kabat Banyuwangi dan guru mata pelajaran Fikih. Adapun pada tahap uji pelaksanaan lapangan, sejumlah 32 peserta didik kelas VII B dengan berbagai karakteristik diujicobakan dengan media *Powtoon* yang sudah dikembangkan peneliti. Pada tahap uji pelaksanaan lapangan, siswa juga diberikan *post-test* berupa soal-soal mengenai KD 3.7 menganalisis ketentuan shalat jama' dan qashar dan KD 3.8 memahami ketentuan shalat dalam berbagai keadaan tertentu. Data yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* digunakan sebagai landasan dalam melakukan analisis efektivitas media pembelajaran *Powtoon* yang dikembangkan menggunakan uji t sampel berpasangan.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini terdiri dari subjek uji validasi, subjek uji coba skala kecil, dan subjek uji coba skala besar. Kriteria untuk validasi ahli dan uji coba diuraikan sebagai berikut:

a. Dosen

1) Ahli Materi

Dosen Fikih dengan pendidikan minimal S3 yang menguasai materi pada media pembelajaran yang dikembangkan. Ahli materi pada penelitian ini yaitu Dr. H. Mas'ud, S.Ag., M.Pd.I.

b. Ahli Media

Peneliti mengembangkan media pembelajaran yang dikuasai oleh dosen yang memiliki pendidikan minimal S3. Ahli media pada penelitian ini yaitu Dr. Moh. Sutomo, M.Pd.

c. Ahli Bahasa

Dosen dengan pendidikan minimal S3 yang bernaung di bidang bahasa. Ahli bahasa pada penelitian ini yaitu Dr. H. Khotibul Umam, MA.

b. Guru

Kriteria guru merupakan guru mata pelajaran Fikih dengan pendidikan minimal S1, menguasai KD pada media pembelajaran *Powtoon* yaitu KD 3.7 menganalisis ketentuan shalat jama' dan qashar dan KD 3.8 yaitu memahami ketentuan shalat dalam berbagai keadaan tertentu. Guru mata pelajaran Fikih kelas VII MTs Maulana Ishaq Kabat Banyuwangi yaitu Bapak Achmad Dani Al Faris, S.Pd. Peneliti juga meminta guru mata pelajaran Fikih Bapak Surya Frantana, S.Pd.I dari SMPiB Al Qomar sebagai subjek uji coba.

c. Siswa

Subjek uji coba penelitian ini adalah siswa MTs Maulana Ishaq Kabat Banyuwangi kelas VII B. Pada uji coba lapangan, media pembelajaran *Powtoon* ini diujicobakan kepada 10 sampel siswa kelas VII B MTs Maulana Ishaq Kabat Banyuwangi bersamaan dengan memberikat angket respons siswa. Untuk menentukan sampel siswa pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* yaitu teknik *sampling* yang digunakan oleh peneliti jika peneliti mempunyai pertimbangan-pertimbangan tertentu dalam mengambil sampelnya.⁶⁴ Pertimbangan-pertimbangan tersebut didasarkan pada hasil belajar siswa ranah aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik yang mampu mewakili hasil belajar seluruh siswa. Hasil uji coba lapangan kemudian digunakan untuk merevisi produk, sehingga produk benar-benar telah memenuhi kebutuhan pengguna. Setelah produk direvisi maka proses berikutnya yaitu uji pelaksanaan lapangan. Uji pelaksanaan lapangan dilakukan kepada 32 siswa kelas VII B MTs Maulana Ishaq Kabat Banyuwangi. Pada tahap uji pelaksanaan lapangan ini dilakukan pengukuran ketercapaian tujuan, yaitu efektivitas penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan.

3. Jenis Data

Dalam penelitian dan pengembangan ini, digunakan dua jenis data, yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif merupakan jenis data yang dapat diukur atau dihitung secara langsung, berupa informasi atau

⁶⁴ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 97.

penjelasan yang dinyatakan dalam bentuk bilangan atau angka.⁶⁵ Menurut Sugiyono, data kualitatif adalah data yang dinyatakan dalam bentuk kata, kalimat, dan gambar.⁶⁶

Data kuantitatif didapatkan dari hasil penilaian siswa baik *pre-test* maupun *post-test* dalam penggunaan media pembelajaran *Powtoon*, hasil perhitungan dari penilaian ahli, guru, dan siswa. Sedangkan data kualitatif berupa saran dan komentar yang diberikan ahli selama proses validasi, guru, dan siswa selama proses uji coba lapangan baik secara tertulis maupun tidak tertulis. Data yang didapat dari angket dan hasil belajar bertujuan untuk mengetahui ketepatan isi/materi, bahasa, dan desain, dan efektivitas penggunaan media pembelajaran *Powtoon* pada KD 3.7 menganalisis ketentuan shalat jama' dan qashar dan KD 3.8 memahami ketentuan shalat dalam berbagai keadaan tertentu kelas VII di MTs Maulana Ishaq Kabat Banyuwangi.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Sukarnyana dan rekan-rekannya menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah sarana yang digunakan untuk mendapatkan atau mengumpulkan data guna memecahkan permasalahan penelitian atau mencapai tujuan penelitian.⁶⁷ Apabila data yang diperoleh tidak akurat atau valid, maka keputusan yang diambil akan menjadi tidak akurat pula. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah melalui validasi dari ahli dan pengujian hasil belajar.

⁶⁵ Sugiyono, *Statistik untuk Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2010), 15.

⁶⁶ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: CV. Alfabeta, 2006), 14.

⁶⁷ Sukarnyana, dkk, *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*, (Malang: UM Press, 2003), 71.

a. Validasi Ahli

Metode validasi ahli digunakan sebagai sarana untuk menghimpun informasi mengenai pendapat atau saran dari para ahli media, ahli dalam bidang materi, ahli bahasa, serta guru mata pelajaran Fikih. Proses validasi ini melibatkan penggunaan lembar validasi ahli berupa kuesioner yang menggunakan skala *Likert* dalam bentuk daftar periksa. Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang melibatkan pemberian serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.⁶⁸

Ahli diberikan angket yang berisi produk media pembelajaran *Powtoon*, kemudian mereka memberikan tanda *checklist* pada setiap baris dan kolom yang sesuai dengan kriteria yang diukur. Ahli juga memberikan saran dan masukan untuk perbaikan media pembelajaran

Powtoon pada bagian yang ditentukan. Setiap aspek dinilai oleh para ahli dengan memberikan skor sesuai dengan indikator dan deskriptor yang telah ditentukan. Skor-skor tersebut akan diolah menggunakan metode analisis data yang dijelaskan sebelumnya.

b. Tes Hasil Belajar

Tes adalah rangkaian pertanyaan, latihan, atau instrumen lain yang digunakan untuk mengevaluasi kemampuan, pengetahuan, kecerdasan, kapabilitas, atau potensi yang dimiliki oleh seseorang.⁶⁹ Pengukuran

⁶⁸ Hartono, *Statistik untuk Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), 199.

⁶⁹ Iqbal Hasan, *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2006), 16

prestasi belajar atau hasil belajar melibatkan penerapan tes untuk mengevaluasi pencapaian peserta didik selama proses pembelajaran. Tes hasil belajar ini terdiri dari *pre-test* dan *post-test*. Tujuan dari tes ini adalah untuk menilai efektivitas penggunaan media pembelajaran *Powtoon* dalam mata pelajaran Fikih.

5. Teknis Analisis Data

Menurut Sugiyono, teknik analisis data merujuk pada langkah-langkah sistematis dalam memproses data yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Proses ini melibatkan penelusuran, pengorganisasian, pengelompokan data ke dalam kategori, pemecahan menjadi unit-unit terperinci, sintesis data, identifikasi pola yang relevan, pemilihan elemen yang signifikan untuk dipelajari, dan penarikan kesimpulan yang dapat dimengerti dengan mudah oleh peneliti dan orang lain.⁷⁰ Setelah selesai mengumpulkan data, langkah selanjutnya adalah menganalisis data tersebut dengan maksud untuk mendapatkan kesimpulan dan menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.⁷¹

Dalam penelitian ini, teknik analisis data terdiri dari evaluasi validitas hasil dan penilaian hasil belajar siswa.

a. Analisis Data Hasil Validasi

Tujuan dari melakukan analisis data hasil uji validasi adalah untuk memperoleh informasi mengenai keabsahan media pembelajaran *Powtoon* yang telah dikembangkan. Untuk mencapai tujuan tersebut,

⁷⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), 335.

⁷¹ Abbas Tashakkori dan Charles Teddlie, *Mixed Methodology: Mengkombinasikan Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), 208.

digunakanlah teknik analisis data deskriptif kualitatif yang telah diadaptasi oleh Akbar, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$V - ah = \frac{TSe}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

$V - ah$: Validasi ahli

Tse : Total skor empirik yang dicapai (berdasarkan penilaian ahli; pengguna; atau nilai hasil uji kompetensi yang dicapai siswa

TSh : Total skor yang diharapkan⁷²

Kriteria uji kevalidan media pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini yang diadaptasi dari Akbar:

Tabel 3.1 Kriteria Uji Validitas⁷³

Presentase	Kriteria
85,01%-100%	Sangat valid, atau dapat digunakan tanpa revisi.
70,01%-85%	Cukup valid, atau dapat digunakan namun perlu revisi kecil.
50,01%-70%	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar.
01,00%-50%	Tidak valid, atau tidak boleh dipergunakan.

b. Analisis Hasil Belajar Siswa

Dalam analisis hasil belajar siswa, digunakan metode kuantitatif dengan menerapkan uji t. Menurut Sugiyono, uji parsial (uji t) digunakan untuk menguji hipotesis secara terpisah guna mengidentifikasi pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Dalam penelitian ini,

⁷² Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017), 83.

⁷³ Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, 78.

tingkat signifikansi yang dipilih adalah 0,05 atau 5%, yang berarti probabilitas kesimpulan yang ditarik memiliki tingkat kepercayaan sebesar 95% atau toleransi kesalahan sebesar 5%.

Untuk menghitung uji t, maka dibedakan menjadi:

- 1) Test t untuk sampel kecil
 - (a) Menghitung test t dua sampel kecil yang satu sama lain saling berhubungan
 - (b) Menghitung test t dua sampel kecil yang satu sama lain tidak saling berhubungan⁷⁴
- 2) Test t untuk dua sampel besar
 - (a) Menghitung test t dua sampel besar yang satu sama lain saling berhubungan
 - (b) Menghitung test t dua sampel besar yang satu sama lain tidak saling berhubungan⁷⁵

Dalam penelitian ini, dilakukan pengujian t menggunakan dua sampel yang saling terkait. Penelitian ini melibatkan subjek uji coba dalam skala kecil, yaitu hanya kelas VII B MTs Maulana Ishaq Kabat Banyuwangi tanpa adanya kelompok pembandingan.

Analisis yang digunakan pada uji coba lapangan adalah uji t sampel berpasangan (*paired sample t-test*). Uji t berpasangan (*paired t-test*) adalah salah satu metode pengujian hipotesis dimana data yang

⁷⁴ Zen Amiruddin, *Statistik Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2010), 240

⁷⁵ Ibid.

digunakan tidak bebas (berpasangan).⁷⁶ Ciri-ciri yang paling sering ditemui pada kasus yang berpasangan adalah satu individu mendapatkan dua perlakuan yang berbeda. Analisis data dilakukan dengan menggunakan program statistik SPSS versi 25.

Hasil uji coba dibandingkan t_{tabel} dengan taraf signifikansi 0,05 (5%) untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara sebelum dan sudah menggunakan media pembelajaran.

H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

H_a : Ada perbedaan antara yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

Dengan demikian, maka:

Bila $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka signifikan, artinya H_a diterima, H_0 ditolak.

Bila $t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}}$ maka H_0 diterima, H_a ditolak.

Berikut adalah rumus *t-hitung*:

$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$	<p>KETERANGAN :</p> <p>\bar{x}_1 = Rata-rata sampel 1</p> <p>\bar{x}_2 = Rata-rata sampel 2</p> <p>s_1 = Simpangan baku sampel 1</p> <p>s_2 = Simpangan baku sampel 2</p>
<p>s_1^2 = Varians sampel 1</p> <p>s_2^2 = Varians sampel 2</p> <p>r = Korelasi antara dua sampel</p>	

⁷⁶ Christie E. J. C Montolalu, Yohanes A.R Langi, "Pengaruh Pelatihan Dasar Komputer dan Teknologi Informasi bagi Guru-Guru dengan Uji-T Berpasangan (Paired Sample T-Test)", *Jurnal Matematika dan Aplikasi de-CartesiaN*, Vol. 7 No. 1 Maret 2018, 45.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Bagian ini berisi presentasi temuan dari penelitian dan pengembangan produk. Bagian ini akan membahas analisis produk yang telah dikembangkan, penyajian data uji coba, dan perbaikan pada produk.

A. Penelitian dan Pengumpulan Informasi

Pada tahap awal atau persiapan dalam pengembangan media pembelajaran, dilakukan pengumpulan informasi. Tahap ini melibatkan peneliti dalam mencari lokasi atau sumber yang akan menjadi objek penelitian pengembangan media pembelajaran. MTs Maulana Ishaq merupakan Madrasah yang dipilih oleh peneliti sebagai obyek penelitian pengembangan media pembelajaran.

Hasil studi pendahuluan yang peneliti lakukan di MTs Maulana Ishaq Kabat Banyuwangi melalui wawancara kepada guru mata pelajaran Fikih kelas VII yaitu Bapak Achmad Dani Alfaris, S.Pd. terungkap bahwa madrasah ini tergolong sebagai madrasah swasta yang memiliki fasilitas yang lengkap, tetapi dalam proses pembelajaran, beberapa guru cenderung mengandalkan media konvensional yang terbatas seperti buku dan papan tulis. Bahkan ketika menggunakan laptop, media pembelajaran yang digunakan hanya sebatas *Power Point*. Hal yang sama juga berlaku pada mata pelajaran Fikih.

Beberapa peserta didik yang diwawancarai oleh peneliti menyatakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran Fikih, terutama media

yang interaktif, akan membuat proses belajar mengajar menjadi lebih variatif dan menarik dikarenakan dengan adanya gambar, animasi, dan musik.

Pengumpulan informasi oleh peneliti dilakukan melalui angket analisis kebutuhan guru, angket analisis kebutuhan siswa, dan pre test pada KD 3.7 dan KD 3.8 mata pelajaran Fikih. Angket analisis kebutuhan guru dan siswa dibuat menggunakan skala *likert* berbentuk *checklist* yang diisi oleh guru mata pelajaran Fikih dan siswa kelas VII B. Angket analisis kebutuhan guru dan siswa memuat 11 indikator pertanyaan yang disusun berdasarkan kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual melalui aplikasi *Powtoon*.

Angket analisis kebutuhan guru memuat tentang hubungan antara media pembelajaran dengan penguasaan materi Fikih pada siswa, sarana dan prasarana di madrasah, penerapan media pembelajaran berbasis audio visual pada mata pelajaran Fikih, kebutuhan pengembangan media pembelajaran audio visual. Angket analisis kebutuhan siswa memuat kesulitan siswa mempelajari mata pelajaran Fikih, media pembelajaran yang pernah digunakan guru pada mata pelajaran Fikih, dan kebutuhan media audio visual pada mata pelajaran Fikih.

Hasil analisis angket kebutuhan guru menunjukkan bahwa ketersediaan sarana dan prasarana yang ada di MTs Maulana Ishaq Kabat Banyuwangi telah menunjang untuk menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual. Namun, guru mata pelajaran Fikih kelas VII B masih belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual. Guru mata pelajaran Fikih juga belum pernah mengembangkan media audio visual dengan

menggunakan aplikasi *Powtoon*. Padahal, jika dilihat dari sub bab materi Fikih kelas VII banyak terdapat jenis materi prosedur sehingga dinilai cocok untuk dikembangkan media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan aplikasi *Powtoon*.

Hasil analisis angket kebutuhan siswa ditemukan bahwa pada mata pelajaran Fikih siswa mencari sumber bacaan lain selain buku dari sekolah. Pada mata pelajaran Fikih, guru juga masih menggunakan media konvensional seperti papan tulis. Guru tidak pernah menggunakan prasarana seperti laptop atau PC, LCD, Proyektor, dan sound untuk media audio visual. Berdasarkan angket, siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik pada mata pelajaran Fikih, seperti media audio visual untuk membantu siswa dalam memahami materi terutama jenis materi prosedur.

Pengumpulan informasi selanjutnya menggunakan *pre test*. Kegiatan *pre test* menjadi salah satu bentuk observasi untuk mengumpulkan informasi mengenai hasil belajar siswa ketika menggunakan media konvensional sebelum dikembangkannya media pembelajaran *Powtoon* pada mata pelajaran Fikih KD 3.7 menganalisis ketentuan shalat jama' dan qashar dan KD 3.8 memahami ketentuan shalat dalam berbagai keadaan tertentu. Penyusunan soal *pre test* disusun berdasarkan KD dan indikator yang dimuat dalam sumber belajar yang digunakan. Hasil *pre test* KD 3.7 menganalisis ketentuan shalat jama' dan qashar memperoleh rata-rata nilai 49,38. KD 3.8 memahami ketentuan shalat dalam berbagai keadaan tertentu memperoleh rata-rata nilai 49,69.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan beberapa catatan: pertama: kegiatan pembelajaran di MTs Maulana Ishaq

menggunakan media konvensional yaitu papan tulis. Kedua, sarana dan prasarana perangkat teknologi di MTs Maulana Ishaq sangat memungkinkan menerapkan kegiatan pembelajaran berbasis teknologi. Ketiga, guru mata pelajaran Fiqih tidak pernah menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual sehingga perlu pengembangan media berbasis audio visual pada mata pelajaran Fiqih. Ke empat, nilai pre test pada KD 3.7 memperoleh rata-rata 49,38 dan KD 3.8 memperoleh rata-rata nilai 49,69. Dari rata-rata nilai pre test tersebut, menunjukkan bahwa nilai pada mata pelajaran Fiqih masih jauh di bawah KKM yang sudah ditetapkan.

Jika dilihat dari jenis-jenis materi, KD 3.7 dan KD 3.8 pada mata pelajaran Fiqih kelas VII merupakan jenis materi prosedur yang mengarah ke praktik pada kehidupan sehari-hari. Sehingga menurut peneliti media pembelajaran *Powtoon* ini cocok untuk dikembangkan pada KD 3.7 dan KD 3.8 mata pelajaran Fiqih karena siswa nantinya akan lebih mendapatkan gambaran nyata dari materi yang disajikan melalui tayangan video animasi yang merupakan hasil akhir dari media pembelajaran *Powtoon*.

B. Melakukan Perencanaan

Melakukan perencanaan adalah proses yang melibatkan identifikasi tujuan, penentuan strategi, pengorganisasian sumber daya, dan penjadwalan tindakan yang diperlukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Ini melibatkan merumuskan rencana, mengidentifikasi langkah-langkah yang diperlukan, dan menetapkan prioritas untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Proses perencanaan melibatkan langkah-langkah berikut:

1. Mengidentifikasi tujuan: Menentukan tujuan yang ingin dicapai melalui perencanaan. Tujuan ini harus jelas, spesifik, terukur, realistis, dan dapat dicapai.
2. Mengumpulkan informasi: Mengumpulkan informasi yang relevan dan diperlukan untuk perencanaan. Informasi ini dapat berupa data, fakta, dan masukan dari pihak terkait.
3. Menganalisis informasi: Menganalisis informasi yang telah dikumpulkan untuk memahami kondisi, tantangan, dan peluang yang ada. Analisis ini dapat melibatkan teknik seperti analisis SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats*) atau analisis risiko.
4. Menetapkan strategi: Berdasarkan analisis informasi, menentukan strategi yang akan digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Strategi ini harus sesuai dengan kondisi dan sumber daya yang ada.
5. Membuat rencana kerja: Menyusun rencana kerja yang rinci untuk mengimplementasikan strategi yang telah ditetapkan. Rencana ini harus mencakup langkah-langkah yang spesifik, jadwal pelaksanaan, alokasi sumber daya, dan tanggung jawab yang jelas.

Sehubungan dengan perencanaan pengembangan media pendidikan maka dapat disusun perencanaan pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan Aplikasi *Powtoon* sesuai dengan potensi peserta didik dan daya dukung sebagaimana hasil temuan observasi. Secara singkat, *Powtoon* sebuah aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat video presentasi dan materi pembelajaran dengan mudah.

Dalam tahap perencanaan, langkah-langkah yang dilakukan termasuk membuat *flowchart* sebagai panduan navigasi dalam aplikasi yang sedang dikembangkan, mengumpulkan materi pendukung seperti teks, *clip art*, dan gambar untuk pengembangan media, serta menyusun pertanyaan evaluasi. *Flowchart* ini menggambarkan urutan program yang dimulai dari bagian pembuka, mengikuti isi, dan berakhir pada keluaran program sesuai dengan desain media yang sedang dibuat. Media pembelajaran *Powtoon* memiliki elemen-elemen seperti pembukaan, kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi, rangkuman, latihan soal, penutup, dengan durasi sekitar 10 menit.

Tahap perencanaan berikutnya melibatkan penyusunan instrumen evaluasi keberhasilan. Instrumen evaluasi sebaiknya dirancang sebelum naskah media pembelajaran disusun. Instrumen tersebut perlu dibuat dengan cermat dan direncanakan sebelum pelaksanaan proses pembelajaran. Alat ukur keberhasilan yang digunakan berupa *post test*. Sebagai pedoman dalam pembuatan *post test*, setiap kompetensi inti dan kompetensi dasar yang mendukung tercapainya tujuan intruksional khusus dimuat dalam indikator penyusunan *post test*. Soal *post test* masing-masing kompetensi dasar terdiri dari 10 soal pilihan ganda.

C. Pengembangan Produk Awal

Sebuah proses dimana produk yang telah dirancang dan diuji coba pertama kali diperbaiki dan ditingkatkan agar sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna. Hal ini melibatkan identifikasi dan analisis kelemahan atau masalah yang muncul selama uji coba produk awal, serta melakukan perubahan

dan penyempurnaan agar produk menjadi lebih baik. Tujuan dari pengembangan produk awal adalah untuk meningkatkan kualitas, kinerja, dan fungsionalitas produk sehingga dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan memenuhi kebutuhan pasar.

Konsep pengembangan produk media pembelajaran *Powtoon* disusun berdasarkan potensi dan daya dukung sebagai sebagaimana hasil temuan pada observasi awal. Media pembelajaran *Powtoon* Mengkombinasikan beberapa komponen media seperti teks, suara, audio, animasi, video, dan gambar dalam satu teknologi secara *online*. Unsur media atau bahan pendukung yang telah dikumpulkan kemudian diolah dan digabungkan menggunakan aplikasi *Powtoon*. Hasil akhir dari media ini berupa video animasi (MP4) berdurasi ± 10 menit.

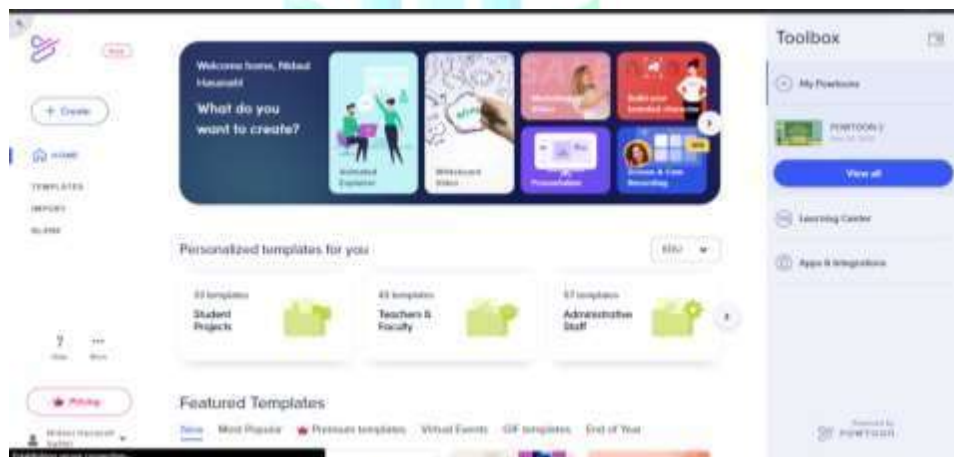
Pembuatan media pembelajaran melalui aplikasi *Powtoon* dapat diakses melalui situs <https://www.powtoon.com> yang menyediakan fitur-fitur video animasi menarik.. Hasil akhir media pembelajaran berbasis audio visual yang dibuat melalui aplikasi *Powtoon* berupa video animasi (MP4) berdurasi ± 10 menit.

Media pembelajaran *Powtoon* memuat pembukaan, kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi, rangkuman, latihan soal, penutup dan sumber rujukan yang berdurasi ± 10 menit. Pada KD 3.7 menganalisis ketentuan shalat jama' dan qashar memuat sub materi pengertian shalat jama' dan qashar, syarat sah shalat jama', syarat sah shalat qashar, shalat yang boleh dijama' dan diqashar, bacaan niat shalat jama' dan qashar, hikmah pelaksanaan shalat jama' dan qashar. Pada KD 3.8 memahami ketentuan shalat

dalam berbagai keadaan tertentu memuat sub materi pengertian shalat dalam keadaan tertentu, macam-macam keadaan tertentu atau darurat, tata cara shalat dalam keadaan tertentu, dan hikmah shalat dalam keadaan tertentu.

Pengembangan produk awal didasarkan pada *flowchart* yang sudah dibuat. Berikut alur pengembangan produk awal media pembelajaran *Powtoon*:

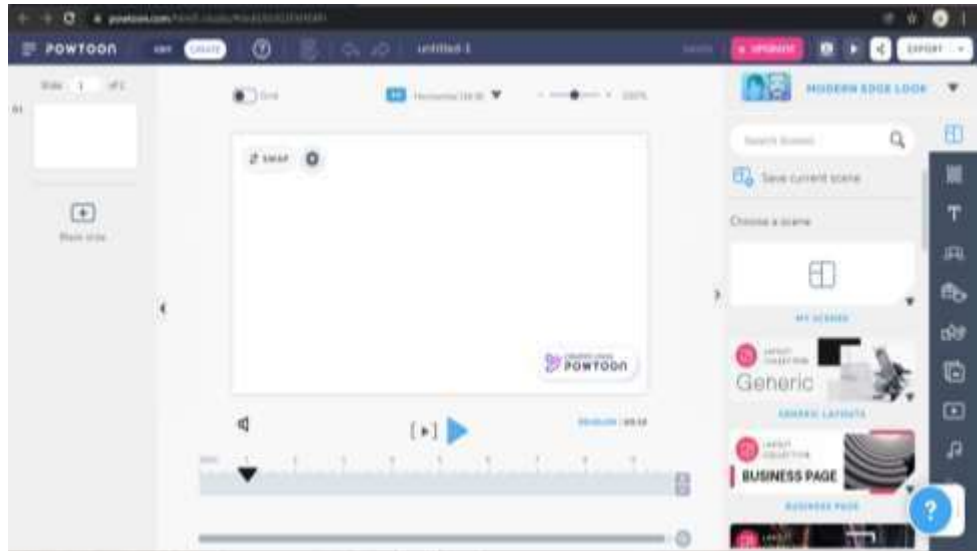
1. Pembuatan media pembelajaran *Powtoon* diawali dengan mengakses website *Powtoon* <https://www.powtoon.com>. Setelah masuk ke laman *Powtoon*, masukkan email dan password lalu klik log in.
2. Setelah masuk, akan menemukan tampilan seperti ini.



Gambar 4.1 Tampilan Awal Aplikasi *Powtoon*

Gambar tersebut menunjukkan adanya dua pilihan yang tersedia bagi pengguna untuk membuat lembar kerja baru atau mengimpor file *Microsoft PowerPoint*. Silahkan memilih opsi "lembar kerja baru".

3. Setelah memilih lembar kerja baru, Anda dapat mengklik tombol "Blank" diikuti oleh pilihan "Horizontal" di fungsi yang tersedia. Selanjutnya, tampilan kanvas akan muncul di lembar *Powtoon* yang menyerupai gambar yang terlihat di bawah ini:



Gambar 4.2 Canvas Powtoon

4. Setelah masuk pada lembar kerja *Powtoon*, maka langkah selanjutnya memilih *setting background* yang sesuai dengan materi pembelajaran Fikih. Materi pelajaran Fikih yang dipilih yaitu KD 3.7 menganalisis shalat fardlu jama' dan qashar dan KD 3.8 yaitu memahami ketentuan shalat dalam berbagai keadaan tertentu. Pemilihan *background* dilakukan dengan cara klik *background* di sebelah kanan lembar kerja.



Gambar 4.3 Setting Background KD 3.7



Gambar 4.4 *Setting Background* KD 3.8

5. Pemilihan karakter dalam video animasi bertujuan untuk menciptakan suasana yang diinginkan. Karakter memiliki peran penting dalam memberikan penekanan pada sub judul yang digunakan, sehingga pemilihan karakter yang tepat dapat memperjelas dan menggambarkan materi yang akan disampaikan kepada siswa. Untuk memilih karakter, dapat dilakukan dengan mengklik karakter yang tersedia di sisi kanan lembar kerja. Dalam konteks ini, karakter yang dipilih adalah animasi anak-anak yang menggunakan jilbab.

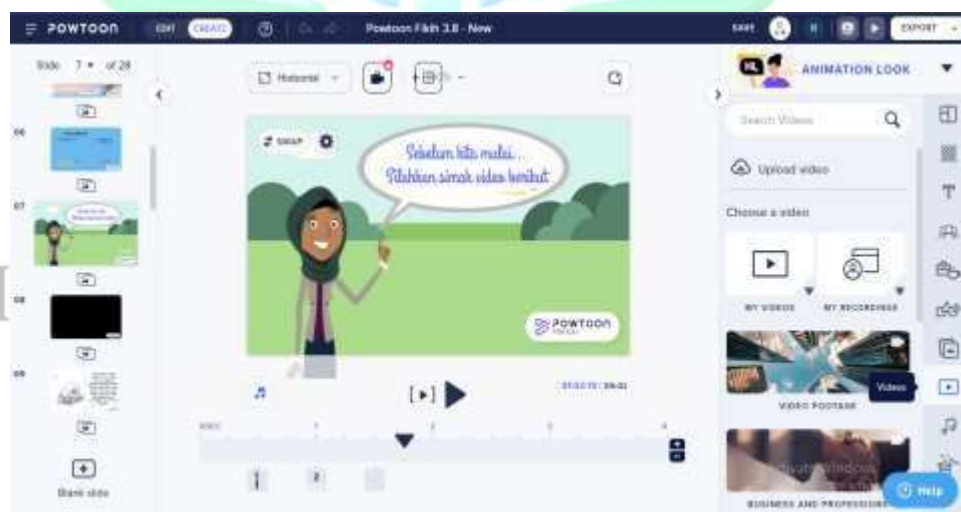


Gambar 4.5 *Pemilihan Karakter dalam Powtoon*

6. Menambahkan apersepsi media pembelajaran *Powtoon* dengan cara klik teks di sebelah kanan lembar kerja. Apersepsi yang digunakan yaitu berupa video. Untuk menambahkan video, pengguna klik *videos* di sebelah kanan lembar kerja.



Gambar 4.6 Apersepsi pada KD 3.7



Gambar 4.7 Apersepsi pada KD 3.8

7. Selanjutnya yaitu penambahan materi. Sub materi yang ditambahkan pada KD 3.7 menganalisis ketentuan shalat fardlu jama' dan qashar diantaranya pengertian shalat jama', pengertian shalat qashar, tata cara pelaksanaan,

syarat sah shalat jama', syarat sah shalat qashar, shalat yang bisa dijama' dan diqashar, lafal niat shalat jama', lafal niat shalat jama' dan qashar.



Gambar 4.8 Materi KD 3.7 di dalam Powtoon

8. Sub materi yang ditambahkan pada KD 3.8 memahami ketentuan shalat dalam berbagai keadaan tertentu diantaranya pengertian shalat dalam berbagai keadaan tertentu, macam-macam keadaan tertentu tertentu (sakit, shalat dalam kendaraan, shalat dalam keadaan peperangan), tata cara shalat dalam keadaan tertentu yang meliputi syarat dan rukunnya.



Gambar 4.9 Materi KD 3.8 di dalam Powtoon

9. Penggunaan animasi disesuaikan dengan konten atau materi yang sedang disampaikan. Tujuannya adalah agar animasi dapat membantu pembelajar membayangkan isi dari materi tersebut. Dengan animasi yang tepat, pembelajar akan terdorong untuk menjadi lebih kreatif dan cermat dalam memperhatikan video animasi *Powtoon* yang sedang disajikan. Pemilihan animasi dilakukan dengan cara klik *phrops* di sebelah kanan lembar kerja. Animasi yang dipilih dalam pengembangan media pembelajaran *Powtoon* seperti animasi laptop, animasi orang sholat, al-Qur'an, dan sebagainya.



Gambar 4.10 Penambahan Animasi di dalam Powtoon

10. Penambahan kesimpulan.



Gambar 4.11 Kesimpulan pada KD 3.7



Gambar 4.12 Kesimpulan pada KD 3.8

11. Penambahan sumber rujukan.



Gambar 4.13 Sumber Rujukan pada KD 3.7



Gambar 4.14 Sumber Rujukan pada KD 3.8

12. Membuat penutup pada media *Powtoon*.



Gambar 4.15 Penutup pada KD 3.7



Gambar 4.16 Penutup pada KD 3.8

13. Jika telah selesai membuat video animasi, tahap terakhir adalah menyimpan video. Untuk menyimpan video, klik save pada bagian kanan atas lembar kerja. Dalam *Powtoon*, video dapat diupload juga ke *channel youtube* dan kemudian didownload kembali. Caranya adalah dengan klik *export* di pojok kanan atas, lalu klik *youtube*.



Gambar 4.17 Menyimpan Video pada Powtoon

14. Jika ingin menyimpan video yang telah dibuat maka perlu mendownload video yang ada dengan mengakses “downloader” di *google*. Langkah-langkahnya sama seperti mendownload video pada umumnya.

D. Uji Coba Lapangan Awal

Setelah produk awal dikembangkan, tahap pengujian atau percobaan awal yang dilakukan untuk mengumpulkan data dan informasi mengenai kinerja atau efektivitas suatu produk, layanan, atau konsep sebelum diperkenalkan secara luas kepada pengguna atau pelanggan potensial. Uji coba lapangan awal sering dilakukan pada kelompok kecil atau terbatas dari target pengguna untuk mendapatkan masukan, umpan balik, dan pemahaman yang lebih baik tentang pengalaman pengguna, kebutuhan, preferensi, dan tantangan yang mungkin dihadapi sebelum produk atau layanan tersebut diperbaiki atau dikembangkan lebih lanjut.

Diperlukan validasi dari ahli materi untuk memperoleh data yang menunjukkan bahwa "produk awal" yang dikembangkan layak untuk diuji coba oleh siswa dari segi kevalidan materi. Selain itu, validasi dari ahli bahasa perlu

dilakukan untuk memastikan kevalidan bahasa yang digunakan dalam media, serta validasi dari ahli media untuk memperoleh data yang menunjukkan bahwa "produk awal" yang dikembangkan layak diuji coba oleh siswa dari segi kepraktisan. Hasil uji coba lapangan awal ini akan diterapkan sebagai akar bahan merevisi produk yang sedang diperbaiki.

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Dr. H. Mas'ud, S.Ag., M.Pd.I., seorang dosen Pascasarjana di UIN KH Achmad Siddiq Jember, bertindak sebagai validator materi dalam pengembangan media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi *Powtoon*. Tujuannya adalah untuk memastikan kesesuaian dan ketepatan materi yang ada. Validasi ahli dilakukan dengan menggunakan angket berbentuk checklist yang menggunakan skala likert.

Sejumlah aspek validasi materi yang dinilai terdiri dari 6 indikator, yaitu:

- a. Aspek relevansi terdiri dari 6 butir penilaian.
- b. Aspek keakuratan terdiri dari 8 butir penilaian.
- c. Aspek kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran terpusat pada siswa terdiri dari 4 butir penilaian.
- d. Aspek cara penyajian terdiri dari 5 butir penilaian.
- e. erdapat tiga aspek penilaian dalam menilai kesesuaian penggunaan Bahasa dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.
- f. Aspek keterbacaan dan kekomunikatifan terdiri dari 3 butir penilaian.

Setiap butir penilaian diberikan skor antara 1 hingga 5. Berikut ini adalah data hasil validasi dari ahli materi:

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Aspek Relevansi	1. Materi yang relevan dengan keahlian yang harus dimiliki oleh siswa				√	
	2. Kedalaman penjelasan disesuaikan dengan tingkat kemajuan siswa.			√		
	3. Penyusunan uraian yang memadai sesuai dengan tahapan perkembangan siswa			√		
	4. Latihan dan pertanyaan yang relevan dengan kompetensi yang perlu diperoleh				√	
	5. Jabaran materi cukup memenuhi tuntutan kurikulum				√	
	6. Terdapat cukup banyak ilustrasi yang memiliki fungsi yang sesuai.			√		
B. Aspek Keakuratan	1. Materi yang dipresentasikan sesuai dengan keakuratan ilmiah.			√		
	2. Isi yang dipresentasikan sejalan dengan perkembangan terkini.				√	
	3. Materi yang dipresentasikan sesuai dengan situasi yang umum terjadi dalam kehidupan sehari-hari. .				√	
	4. Mempresentasikan keterampilan yang perlu dikuasai oleh siswa			√		
	5. Mengemukakan nilai dan relevansi yang timbul dari pemahaman kompetensi dalam kehidupan siswa				√	
	6. Mengatur konten dan menyertakan daftar referensi		√			
	7. Penyajian materi berurutan			√		

	mengikuti tingkat kompleksitas dari yang sederhana hingga yang lebih rumit.					
	8. Penjelasan isi mengikuti pola berpikir dari wilayah setempat hingga skala global.				√	
C. Aspek kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa	1. Memotivasi rasa ingin tahu para siswa				√	
	2. Memotivasi siswa agar aktif berinteraksi dengan sumber belajar				√	
	3. Memotivasi murid untuk belajar dalam tim				√	
	4. Memberi motivasi kepada siswa untuk menerapkan isi dari bacaan yang mereka pelajari.				√	
D. Aspek cara penyajian	1. Menyokong upaya untuk meningkatkan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.				√	
	2. Memberikan dukungan untuk pertumbuhan nilai-nilai kemanusiaan			√		
	3. Membangkitkan kesadaran akan keberagaman masyarakat.			√		
	4. Membangkitkan semangat kebangsaan				√	
	5. Memberikan dukungan terhadap kemampuan berpikir logis siswa				√	
E. Kesesuaian bahasa dengan norma dan etika penggunaan Bahasa Indonesia yang sesuai	1. Ketepatan dalam menerapkan aturan ejaan			√		
	2. Ketepatan penggunaan terminologi			√		
	3. Ketepatan dalam penyusunan struktur kalimat				√	
F. Aspek keterbacaan dan kekomunikatifan merupakan salah satu faktor yang harus	1. Kalimat dapat disesuaikan dengan tingkat pemahaman anak, dengan memperhatikan panjangnya.				√	
	2. Pemahaman siswa mencerminkan kesesuaian				√	

diperhatikan dalam penilaian sebuah teks atau komunikasi.	struktur kalimat					
	3. Penggunaan bahasa yang bersifat setengah formal (penggunaan bahasa sehari-hari dalam konteks kelas).				√	
Jumlah Skor		104				

Berdasarkan data tersebut, kemudian dapat dilakukan penghitungan persentase kevalidan dengan menggunakan rumus berikut:

$$V - ah = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

$V - ah$: Validasi ahli

Tse : Total skor empirik yang dicapai (berdasarkan penilaian ahli; pengguna; atau nilai hasil uji kompetensi yang dicapai siswa

TSh : Total skor yang diharapkan

Sehingga diperoleh hasil:

$$V - ah = \frac{104}{145} \times 100\%$$

$$V - ah = 71,72\%$$

Dalam tabel di bawah ini, terdapat kriteria yang digunakan untuk menguji validitas media pembelajaran, yang telah diambil dari Akbar:

Tabel 4.2 Kriteria Uji Validitas

Presentase	Kriteria
85,01%-100%	Sangat valid, atau dapat digunakan tanpa revisi.
70,01%-85%	Cukup valid, atau dapat digunakan namun perlu revisi kecil.
50,01%-70%	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar.
01,00%-50%	Tidak valid, atau tidak boleh dipergunakan.

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, didapatkan data persentase validitas media pembelajaran Powtoon dalam hal materi sebesar 71,72%. Jika menggambarkan dalam kalimat kualitatif, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Powtoon* memiliki tingkat validitas yang cukup tinggi.

Selain persentase dari hasil validasi, validator materi yaitu Bapak Dr. H. Mas'ud, S.Ag., M.Pd.I. juga memberikan beberapa catatan diantaranya lebih diperinci bolehnya shalat qashar, syarat sah shalat jama', dan syarat sah shalat qashar yang terdapat pada KD 3.7 shalat fardlu jama' dan qashar. Catatan revisi dari ahli materi selanjutnya yaitu pada KD 3.7 shalat fardlu jama' dan qashar mengenai ketentuan jarak tempuh pada shalat qashar. Pada KD 3.8 hadits tentang shalat dalam keadaan tertentu, oleh peneliti tidak disertakan haditsnya, hanya arti dari haditsnya pada KD 3.7. Catatan lain yaitu perlu penambahan rujukan berupa dasar Al-Qur'an, Hadits, dan Kitab pada KD 3.8 tentang pelaksanaan shalat dalam keadaan tertentu.

2. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Dr. H. Khotibul Umam, MA., seorang dosen Pascasarjana di UIN KH Achmad Siddiq Jember, melakukan validasi terhadap Bahasa yang

digunakan dalam pengembangan media pembelajaran *Powtoon*. Tujuan dari validasi ini adalah untuk mengevaluasi ketepatan penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar serta memastikan pemahaman yang mudah bagi peserta didik.

Berikut adalah data hasil validasi yang diberikan oleh ahli materi terhadap penilaian dalam bahasa, terdiri dari 6 indikator penilaian dengan butir penilaian sebagai berikut: 3 butir penilaian untuk kriteria kejelasan, 5 butir penilaian untuk kriteria keterbacaan dan komunikatif, 3 butir penilaian untuk kriteria dialogis, 2 indikator untuk kriteria kesesuaian dengan kaidah bahasa, dan 2 butir penilaian untuk kriteria penggunaan istilah, simbol, atau ikon. Setiap butir penilaian dinilai dengan skor antara 1 hingga 5.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Bahasa

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Lugas	1. Keakuratan struktur kalimat				√	
	2. Pentingnya Efektivitas dalam Penyampaian Kalimat				√	
	3. Istilah yang kaku			√		
B. Keterbacaan dan Komunikatif	1. Memahami isi pesan informasi.				√	
	2. Kepanjangannya kalimat disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak				√	
	3. Pemahaman siswa mencerminkan kesesuaian struktur kalimat				√	

	4. Menyesuaikan pembuatan alinea dengan pemahaman siswa			√		
	5. Bahasa yang digunakan memiliki karakter semi-formal (bahasa yang biasa digunakan dalam kegiatan sehari-hari di ruang kelas).					√
C. Dialogis dan Interaktif	1. Kemampuan mendorong berpikir kritis					√
D. keserasian dengan peningkatan peserta.	1. Adaptasi terhadap perkembangan intelektual peserta didik.				√	
	2. Keselarasan dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik					√
E. Kepatuhan dengan norma-norma Bahasa	1. Ketepatan tata bahasa				√	
	2. Ketepatan ejaan				√	
F. Penggunaan frasa, tanda, atau representasi visual	3. Konsistensi penggunaan istilah			√		
	4. Penggunaan konsisten simbol atau ikon dalam suatu konteks				√	
Jumlah Skor						60

Menggunakan hasil yang telah diperoleh, dapatlah dihitung persentase tingkat kevalidan dengan menggunakan rumus berikut:

$$V - ah = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

$V - ah$: Validasi ahli

Tse : Total skor empirik yang dicapai (berdasarkan penilaian ahli; pengguna; atau nilai hasil uji kompetensi yang dicapai siswa

TSh : Total skor yang diharapkan¹

Sehingga diperoleh hasil:

$$V - ah = \frac{60}{75} \times 100\%$$

$$V - ah = 80\%$$

Berdasarkan analisis yang dilakukan, diperoleh data persentase tingkat kevalidan media pembelajaran *Powtoon* dalam aspek bahasa sebesar 80%. Apabila menggambarkan secara kualitatif, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *Powtoon* memiliki tingkat validitas yang cukup tinggi.

Menurut catatan validator Bahasa yaitu Bapak Dr. H. Khotibul Umam, MA., secara umum penggunaan Bahasa pada media pembelajaran *Powtoon* sudah baik dan untuk digunakan. Terdapat beberapa catatan dari validator Bahasa antara lain iringan musik pada aplikasi perlu lebih diperhatikan, bahasa disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa, teks arab masih perlu perbaikan, dan tampilan video animasi lebih meningkatkan gairah belajar siswa pada mata pelajaran Fikih.

3. Hasil Validasi Ahli Media

Penelitian ini melibatkan Dr. Moh. Sutomo, M.Pd., seorang ahli media dengan jabatan sebagai dosen Pascasarjana di UIN KH Achmad Siddiq Jember, yang bertugas untuk melakukan validasi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan guna menilai keakuratan dan daya tarik penyajian media tersebut.

Hasil penilaian dari validator media terdiri dari empat indikator evaluasi, yakni aspek pembelajaran dengan sembilan butir penilaian, aspek komunikasi visual dengan enam butir penilaian, aspek kemudahan navigasi

dengan enam butir penilaian, dan aspek fungsi keseluruhan dengan satu butir penilaian. Setiap butir penilaian dinilai dengan skala 1 hingga 5. Data validasi yang diperoleh berasal dari para ahli media.

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Aspek Pembelajaran	1. Keselarasan media dengan tujuan pembelajaran				√	
	2. Kepatutan antara media dengan karakteristik siswa			√		
	3. Kesesuaian media sebagai sarana pembelajaran yang efektif					√
	4. Media memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi siswa.					√
	5. Kapabilitas media dalam memikat perhatian siswa				√	
	6. Media memiliki peran yang signifikan sebagai sarana bantu dalam pemahaman dan retensi informasi.				√	
	7. Potensi media sebagai pendorong pembelajaran.				√	
	8. Keterkaitan antara media dan lingkungan belajar.				√	
	9. Dampak penggunaan media terhadap efisiensi waktu, biaya, dan tenaga.				√	
B. Aspek Komunikasi Verbal.	1. Efektif, inovatif, dan mudah dipahami.				√	
	2. Unsur teks, elemen visual (simulasi, gambar animasi, video, dan audio), yang ada dalam media.					√
	3. Integrasi teks, animasi, video, dan audio dalam platform media					√

	4. Desain menarik dan pengaturan tata letak				√	
	5. Pemilihan warna menarik				√	
	6. Penggabungan yang harmonis antara teks, elemen grafis, animasi, video, serta audio			√		
C. Kemudahan Navigasi	1. Media mudah digunakan				√	
	2. Pengoperasiannya tergolong sederhana, program media tersebut.				√	
	3. Konsistensi dalam bentuk dan penempatan navigasi terlihat di seluruh elemen konten media.					√
	4. Navigasi telah dirancang dengan tujuan utama untuk meningkatkan kemudahan pengguna dalam mengoperasikannya					√
	5. Program media dapat berjalan dengan baik atau tiba-tiba mengalami kegagalan dan berhenti dengan cepat.					√
	6. Media yang dirancang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan sekolah dalam hal spesifikasi teknis.				√	
D. Fungsi Keseluruhan	1. Dengan memanfaatkan animasi dan ilustrasi yang menarik, media mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.			√		
Jumlah Skor		92				

Berikut adalah rumus yang dapat digunakan untuk menghitung persentase kevalidan dari hasil tersebut:

$$V - ah = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

$V - ah$: Validasi ahli

Tse : Total skor empirik yang dicapai (berdasarkan penilaian ahli; pengguna; atau nilai hasil uji kompetensi yang dicapai siswa

TSh : Total skor yang diharapkan¹

Sehingga diperoleh hasil:

$$V - ah = \frac{92}{110} \times 100\%$$

$$V - ah = 83,63\%$$

Hasil perhitungan diperoleh data persentase tingkat kevalidan media pembelajaran *Powtoon* dari segi penyajian media sebesar 83,63%. Jika nilai tersebut dikonversikan ke dalam kalimat kualitatif maka validitas media pembelajaran *Powtoon* dinyatakan cukup valid.

Catatan validator media yaitu Bapak Dr. Moh. Sutomo, M.Pd., secara umum media pembelajaran *Powtoon* sudah bagus, inovatif, kreatif, dan menarik untuk digunakan dalam mata pelajaran Fikih. Namun, ada beberapa catatan dari validator media diantaranya gambar animasi disesuaikan dengan adegan atau tampilan media. Pada bagian pembukaan, yang mana terdapat video animasi berdoa bersama sebelum pembelajaran dimulai, gambar yang terdapat pada video pembelajaran tidak sesuai, bukan mencerminkan gambar ketika akan memulai pembelajaran. Catatan lainnya yaitu musik

terlalu monoton, apabila memungkinkan tiap tampilan video berbeda musik agar lebih menarik perhatian dan meningkatkan gairah belajar peserta didik.

Setelah menerima hasil analisis dari setiap validator, data tersebut kemudian diproses dan dirangkum lebih lanjut untuk mengevaluasi tingkat validitas media pembelajaran *Powtoon* dari ketiga validator tersebut. Hasil rangkuman validasi media pembelajaran *Powtoon* dapat ditemukan dalam tabel:

Tabel 4.5 Hasil Rekapitulasi Uji Validasi

No.	Validator	Perolehan Skor	Persentase	Rata-rata	Keterangan
1.	Materi	104	71,72%	78,45%	Cukup Valid
2.	Bahasa	60	80%		
3.	Media	92	83,63%		

Dari rekapitulasi tersebut, ditemukan bahwa rata-rata validitas produk dari tiga validator adalah 78,45%. Hal ini mengindikasikan bahwa berdasarkan penilaian rata-rata dari ketiga validator ahli, media pembelajaran *Powtoon* dikategorikan sebagai valid yang cukup dan dapat digunakan efektif dalam proses pembelajaran.

E. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan merupakan sebuah proses dimana suatu produk, sistem, atau konsep diuji secara langsung di lapangan atau lingkungan nyata. Dalam konteks media pembelajaran, uji coba lapangan dapat dilakukan dengan menghadirkan media pembelajaran *Powtoon* kepada kelompok pengguna yang sesuai, seperti siswa atau peserta pelatihan. Mereka akan menggunakan media tersebut dalam situasi pembelajaran sebenarnya. Selama uji coba, akan dikumpulkan umpan balik, observasi, dan evaluasi terkait penggunaan media,

efektivitas pembelajaran, serta kepuasan dan masukan dari pengguna. Hasil dari uji coba lapangan ini dapat digunakan untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan pada media pembelajaran sebelum akhirnya digunakan secara luas atau dalam konteks pembelajaran yang lebih besar

Uji coba ini bertujuan untuk mengumpulkan data dan informasi yang relevan tentang kinerja, keefektifan, dan tanggapan pengguna terhadap produk atau sistem yang diuji. Setelah melalui tahap tersebut dengan meminta validasi ahli materi, ahli Bahasa, dan ahli media, maka selanjutnya yaitu uji coba lapangan dilaksanakan sebagai respons pendidik dan peserta didik. Produk yang telah direvisi kemudian diarahkan pada pengujian kelayakan produk pengembangan dalam skala yang lebih besar yaitu siswa kelas VII B MTs Maulana Ishaq dengan mengambil sampel sebanyak 10 subyek siswa dan guru mata pelajaran Fikih. Uji coba lapangan awal dilakukan secara terbatas kepada guru mata pelajaran Fikih dan 10 sampel peserta didik dengan hasil sebagai berikut:

1. Hasil Respons Guru Mata Pelajaran Fikih

Guru mata pelajaran Fikih kelas VII MTs Maulana Ishaq Kabat Banyuwangi yaitu Bapak Achmad Dani Al Faris, S.Pd. Peneliti juga meminta guru mata pelajaran Fikih Bapak Surya Frantana, S.Pd.I dari SMPiB Al Qomar sebagai subjek uji coba. Angket diberikan kepada guru mata pelajaran Fikih ketika uji coba lapangan. Kemudian, guru menandai dengan tanda checklist pada setiap baris dan kolom yang mengukur aspek sesuai dengan kriteria. Saran dan masukan mengenai perbaikan media pembelajaran Powtoon dapat ditambahkan oleh guru di bagian saran.

Tabel 4.6 Hasil Respons Guru Fikih MTs Maulana Ishaq

NO	Aspek yang ditanyakan	Skor				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
1.	Penampilan media pembelajaran <i>Powtoon</i> secara keseluruhan menarik				√	
2.	Media pembelajaran <i>Powtoon</i> dirumuskan dengan jelas untuk mencapai tujuan pembelajaran.					√
3.	Materi dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i> disajikan dengan tata susunan yang terstruktur.				√	
4.	Materi yang disajikan sesuai dengan prinsip keterpaduan					√
5.	Siswa dapat dengan mudah memahami bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i> .				√	
6.	Media pembelajaran <i>Powtoon</i> dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.				√	
7.	Pemanfaatan gambar dan contoh dalam platform pembelajaran <i>Powtoon</i> sangatlah tepat dan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa.				√	
8.	Melalui latihan soal yang tersedia, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya.				√	
9.	Siswa dapat mempelajari media pembelajaran <i>Powtoon</i> secara individu atau dalam kelompok.					√
10.	Penggunaan <i>Powtoon</i> sebagai media pembelajaran dapat memperluas pengetahuan siswa dalam bidang Fikih.				√	
11.	Konten dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i> telah diadaptasi untuk memenuhi Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator yang terkait dengan Mata Pelajaran Fikih.					√
12.	<i>Powtoon</i> , sebagai media pembelajaran, berhasil memikat minat siswa dalam proses belajar				√	

13.	Powtoon sebagai media pembelajaran telah disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa.				√	
14.	Media pembelajaran <i>Powtoon</i> dapat memicu siswa untuk aktif dalam pembelajaran Fikih				√	
Jumlah Skor		60				

Berdasarkan hasil tersebut, ada cara untuk menghitung persentase respons guru dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$V - ah = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

$V - ah$: Respons Guru

Tse : Total skor empirik yang dicapai (berdasarkan penilaian ahli; pengguna; atau nilai hasil uji kompetensi yang dicapai siswa

TSh : Total skor yang diharapkan.⁷⁷

Sehingga diperoleh hasil:

$$V - ah = \frac{60}{70} \times 100\%$$

$$V - ah = 85,71\%$$

Bapak Achmad Dani Al Faris, S.Pd. selaku guru pada mata pelajaran Fikih mengapresiasi terhadap pengembangan Media pembelajaran *Powtoon*. Dengan begitu, secara langsung akan mendorong pendidik maupun peserta didik dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran yang ada. Selain itu, beliau berharap pengembangan media audio visual dilakukan terhadap mata pelajaran lainnya. Dengan adanya media pembelajaran *Powtoon*

⁷⁷ Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017), 83.

memberikan nuansa baru terhadap aktivitas pembelajaran sehingga memberikan feedback positif terhadap hasil pembelajaran.

Beberapa catatan dari Bapak Achmad Dani Al Faris, S.Pd. tentang Media pembelajaran *Powtoon* diantaranya musik yang monoton pada setiap tampilan, beliau memberikan saran musik yang digunakan sesuai dengan perkembangan siswa agar lebih menarik perhatian peserta didik. Selain itu terkait sumber-sumber yang dipakai, beliau memberikan saran untuk menggunakan referensi kita-kitab Fikih agar lebih memperkaya informasi yang disampaikan kepada peserta didik.

Tabel 4.7 Hasil Respons Guru Fikih SMPiB Al Qomar

NO	Aspek yang ditanyakan	Skor				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
1.	Penampilan media pembelajaran <i>Powtoon</i> secara keseluruhan menarik				√	
2.	Media pembelajaran <i>Powtoon</i> digunakan dengan tujuan untuk merumuskan pembelajaran dengan jelas.					√
3.	Secara sistematis, materi dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i> disajikan dengan teratur.				√	
4.	Materi yang disajikan sesuai dengan prinsip keterpaduan				√	
5.	Siswa dapat dengan mudah memahami bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i> .				√	
6.	Media pembelajaran <i>Powtoon</i> dapat memicu minat belajar siswa.				√	
7.	Media pembelajaran <i>Powtoon</i> sangat relevan dan mampu meningkatkan pemahaman siswa melalui penggunaan gambar dan contoh.				√	
8.	Siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir melalui latihan soal yang tersedia.				√	
9.	Siswa dapat belajar menggunakan media				√	

	pembelajaran Powtoon baik secara individu maupun dalam kelompok.					
10.	Media pembelajaran <i>Powtoon</i> dapat menambah wawasan siswa mengenai mata pelajaran Fikih				√	
11.	Materi dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i> sesuai dengan KI, KD dan Indikator Mata Pelajaran Fikih					√
12.	Media pembelajaran <i>Powtoon</i> mampu menarik perhatian siswa untuk belajar				√	
13.	Media pembelajaran <i>Powtoon</i> telah disesuaikan dengan tahapan perkembangan siswa.				√	
14.	Media pembelajaran <i>Powtoon</i> dapat memicu siswa untuk aktif dalam pembelajaran Fikih				√	
Jumlah Skor		58				

Dari data tersebut, dapat menggunakan rumus berikut untuk menghitung persentase respons dari guru:

$$V - ah = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

$V - ah$: Respons Guru

Tse : Total skor empirik yang dicapai (berdasarkan penilaian ahli; pengguna; atau nilai hasil uji kompetensi yang dicapai siswa)

TSh : Total skor yang diharapkan⁷⁸

Sehingga diperoleh hasil:

$$V - ah = \frac{58}{70} \times 100\%$$

$$V - ah = 82,85\%$$

Bapak Surya Frantama, S.Pd.I. selaku guru pada mata pelajaran Fikih di SMPiB Al Qomar Banyuwangi juga mengapresiasi adanya pengembangan

⁷⁸ Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017), 83.

media pembelajaran *Powtoon* ini. Ada beberapa catatan Bapak Surya Frantama, S.Pd.I. tentang Media pembelajaran *Powtoon* diantaranya terkait dengan tampilan media pembelajaran. Terdapat beberapa sub bab materi yang terdapat pada KD 3.7 tampilan isinya kontras dengan background sehingga mempengaruhi gaya belajar siswa yang visual. Catatan lainnya yaitu terkait musik yang perlu variasi agar tidak monoton sehingga siswa lebih tertarik pada mata pelajaran Fikih. Selain itu, hal lain yang perlu dicatat adalah mengenai kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator yang terdapat dalam media pembelajaran *Powtoon*.

Setelah melakukan analisis, data kemudian diproses dan disusun secara lebih detail untuk menilai validitas media pembelajaran *Powtoon* oleh kedua guru Fikih tersebut.

Dalam table dibawah ini hasil rekapitulasi dapat dilihat:

Tabel 4.8 Perhitungan Hasil Respons Guru

Responden	Perolehan Skor	Persentase	Rata-Rata	Keterangan
Guru Fikih	60	85,71%	84,28	Cukup Valid
Guru Fikih	58	82,85%		

Berikut adalah kriteria yang dapat digunakan untuk menguji validitas media pembelajaran. Tabel berikut ini merupakan adaptasi dari Akbar:

Tabel 4.9 Kriteria Uji Validitas⁷⁹

Presentase	Kriteria
85,01%-100%	Sangat valid, atau dapat digunakan tanpa revisi.
70,01%-85%	Cukup valid, atau dapat digunakan namun perlu revisi kecil.
50,01%-70%	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar.
01,00%-50%	Tidak valid, atau tidak boleh dipergunakan.

Dengan demikian, berdasarkan hasil rekapitulasi respons guru diperoleh persentase sebesar 84,28%. Jika nilai tersebut ditransformasikan ke dalam kalimat kualitatif maka validitas media pembelajaran *Powtoon* dinyatakan cukup valid.

2. Hasil Respons Peserta Didik

Media pembelajaran *Powtoon* ini diujicobakan kepada 10 sampel siswa kelas VII B MTs Maulana Ishaq Kabat Banyuwangi. Para peneliti dalam penelitian ini menerapkan metode purposive sampling untuk menentukan sampel yang akan digunakan. Metode ini dipilih sebagai cara yang disengaja untuk memilih sampel yang sesuai dengan kriteria dan tujuan penelitian. Purposive sampling adalah teknik sampling yang dipilih oleh peneliti berdasarkan pertimbangan-pertimbangan khusus yang relevan untuk pengambilan sampel.⁸⁰ Pertimbangan-pertimbangan tersebut didasarkan pada hasil belajar siswa ranah aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik. Angket respons siswa diberikan terbatas kepada 10 sampel

⁷⁹ Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017), 41.

⁸⁰ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 97.

dengan melibatkan 3 siswa berkemampuan tinggi, dan 4 siswa berkemampuan tengah, dan 3 siswa berkemampuan bawah.

Data yang dihasilkan adalah hasil dari pengolahan respons peserta didik:

Tabel 4.10 Hasil Respons Peserta Didik

NO	Pernyataan	Jumlah PD yang Menjawab				
		SK	K	C	B	SB
		1	2	3	4	
1.	Penampilan media pembelajaran <i>Powtoon</i> secara keseluruhan menarik				2	8
2.	Media pembelajaran <i>Powtoon</i> merumuskan tujuan pembelajaran dengan jelas.					10
3.	Penyusunan materi dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i> dilakukan secara terstruktur.				3	7
4.	Siswa dapat dengan mudah memahami bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i> .				3	7
5.	Pemanfaatan gambar dan contoh dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i> memiliki keterkaitan yang signifikan dan mampu memfasilitasi pemahaman siswa.				3	7
6.	Latihan soal yang ada sesuai dengan materi yang disajikan				3	7
7.	Siswa memiliki fleksibilitas untuk belajar menggunakan media pembelajaran <i>Powtoon</i> baik secara individu maupun dalam kelompok.					10
8.	Media pembelajaran <i>Powtoon</i> dapat menambah wawasan siswa mengenai mata pelajaran Fikih				1	9
9.	Isi konten yang terdapat dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i> telah disusun sesuai dengan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan				7	3

	Indikator Mata Pelajaran Fikih.					
10.	Media pembelajaran <i>Powtoon</i> dapat memicu siswa untuk aktif dalam pembelajaran Fikih				3	7

Pada pernyataan 1 mengenai kemenarikan penampilan media sejumlah 8 peserta didik menjawab sangat baik, dan 2 peserta didik menjawab baik, dapat ditarik kesimpulan bahwa penampilan media pembelajaran *Powtoon* sangat menarik. Pernyataan 2 mengenai kejelasan tujuan pembelajaran, sejumlah 10 peserta didik menjawab sangat baik, artinya tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas dalam media pembelajaran *Powtoon*. Pernyataan 3 mengenai penyajian materi dalam media pembelajaran *Powtoon*, sejumlah 7 peserta didik menjawab sangat baik dan 3 peserta didik menjawab baik, dapat disimpulkan bahwa penyajian materi dalam media pembelajaran *Powtoon* sangat tersusun secara sistematis. Pernyataan 4 mengenai Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran, sejumlah 7 peserta didik menjawab sangat baik dan 3 peserta didik menjawab baik, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Bahasa dalam media pembelajaran *Powtoon* sangat mudah untuk dipahami siswa. Pernyataan 5 mengenai penggunaan gambar dan contoh dalam media pembelajaran *Powtoon*, sejumlah 7 peserta didik menjawab sangat baik dan 3 peserta didik menjawab baik, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan gambar dan contoh dalam media pembelajaran *Powtoon* sangat baik sehingga dapat membantu pemahaman siswa dalam mata pelajaran Fikih. Pernyataan 6 mengenai latihan soal yang disajikan, sejumlah 7 peserta didik menjawab sangat baik dan 3 peserta didik menjawab baik, dapat ditarik

kesimpulan bahwa latihan soal yang ada sangat sesuai dengan materi yang disajikan. Pernyataan 7 mengenai keefektifan media pembelajaran *Powtoon* untuk secara mandiri maupun kelompok, sejumlah 10 peserta didik menjawab sangat baik, artinya media pembelajaran *Powtoon* efektif untuk dipelajari siswa secara mandiri maupun kelompok. Pernyataan 8 mengenai manfaat media pembelajaran *Powtoon* dapat menambah wawasan, sejumlah 9 peserta didik menjawab sangat baik dan 1 peserta didik menjawab baik, artinya media pembelajaran *Powtoon* sangat membantu menambah wawasan siswa dalam mata pelajaran Fikih. Pernyataan 9 mengenai kesesuaian materi dalam media pembelajaran *Powtoon* dengan KI, KD dan indikator Mata Pelajaran Fikih, sejumlah 3 peserta didik menjawab sangat baik dan 7 peserta didik menjawab baik, artinya materi dalam media pembelajaran *Powtoon* sesuai dengan KI, KD dan indikator mata pelajaran Fikih. Pernyataan 10 mengenai kegunaan media pembelajaran *Powtoon* dalam meningkatkan keaktifan siswa, sejumlah 7 peserta didik menjawab sangat baik dan 3 peserta didik menjawab baik, artinya media pembelajaran *Powtoon* sangat baik untuk memicu keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Fikih.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat dilakukan perhitungan persentase respons peserta didik dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$V - ah = \frac{TSe}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

$V - ah$: Respons Pengguna

Tse : Total skor empirik yang dicapai (berdasarkan penilaian ahli; pengguna; atau nilai hasil uji kompetensi yang dicapai siswa

TSh : Total skor yang diharapkan⁸¹

Tabel di bawah ini yang diadaptasi dari Akbar memberikan panduan tentang kriteria kevalidan media pembelajaran:

Tabel 4.11 Kriteria Uji Validitas⁸²

Presentase	Kriteria
85,01%-100%	Sangat valid, atau dapat digunakan tanpa revisi.
70,01%-85%	Cukup valid, atau dapat digunakan namun perlu revisi kecil.
50,01%-70%	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar.
01,00%-50%	Tidak valid, atau tidak boleh dipergunakan.

Adapun hasil rekapitulasi respons pengguna dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.12 Perhitungan Hasil Respons Peserta Didik

No.	Responden	Perolehan Skor
1.	Novelia Anggraeni	49
2.	Sirrul Asror	46
3.	Irhal Freyza	50
4.	Moch. Safiq	46
5.	Angelina Maida	48

⁸¹ Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017), 83.

⁸² Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017), 41.

6.	Nurma Salsabila	44
7.	Haurina Ramadhani	49
8.	Aisyah Nur Aini	49
9.	Dia Safitry	49
10	Saifullah Yusuf	50
Total Skor		480
Rata-Rata		48

Sehingga diperoleh hasil:

$$V - ah = \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$V - ah = 96\%$$

Dengan demikian, berdasarkan hasil rekapitulasi respons siswa diperoleh persentase sebesar 96%. Dalam penilaian kualitatif, keabsahan media pembelajaran *Powtoon* dapat dikatakan sangat kuat.

F. Analisis Data Uji Coba

Uji coba produk dilakukan guna mengevaluasi kecocokan penggunaan produk yang telah dikembangkan sebagai media pembelajaran. Uji coba produk merupakan tahap penting dalam proses ini, karena melalui uji coba empiris, kualitas produk yang dikembangkan dapat diuji dan keberlanjutannya dapat dipertanggungjawabkan.

Produk akan melewati tiga tahap pengujian, yaitu tahap awal di lapangan, tahap pengujian lanjutan di lapangan, dan tahap pelaksanaan penuh di lapangan. Uji coba lapangan awal dilakukan dengan meminta validasi dari ahli

media, ahli materi, dan ahli Bahasa. Uji coba lapangan peneliti mengambil sampel 10 dari jumlah siswa kelas VII B dan guru mata pelajaran Fikih. Terakhir pada uji pelaksanaan lapangan media *Powtoon* diujicobakan terhadap siswa kelas VII B MTs Maulana Ishaq Banyuwangi yang berjumlah 32 siswa.

Salah satu metode pengujian hipotesis yang digunakan dalam analisis uji pelaksanaan lapangan adalah uji t sampel berpasangan (*paired sample t-test*). Uji t berpasangan (*paired t-test*) mengaplikasikan metode pengujian hipotesis pada data yang tidak bebas atau berpasangan.⁸³ Salah satu ciri yang sering terlihat pada kasus yang berpasangan adalah ketidakadilan perlakuan yang dialami oleh satu individu.

Dalam penelitian ini, uji t dilakukan menggunakan dua sampel kecil yang memiliki hubungan saling terkait. Hal ini disebabkan karena penelitian hanya melibatkan subjek uji coba dalam skala kecil, khususnya kelas VII B MTs Maulana Ishaq Kabat Banyuwangi, tanpa adanya kelas pembanding. Sejumlah 32 siswa kelas VII B mendapat dua perlakuan, yakni sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Powtoon*, yang selanjutnya diberikan alat ukur berupa tes untuk mengukur hasil belajar. Tes hasil belajar diberikan dalam bentuk *pre-test* dan *post-test*. Tes digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *Powtoon* pada mata pelajaran Fikih.

Lembaga Pendidikan diwajibkan menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebelum memulai proses pembelajaran agar dapat menilai

⁸³ Christie E. J. C Montolalu, Yohanes A.R Langi, "Pengaruh Pelatihan Dasar Komputer dan Teknologi Informasi bagi Guru-Guru dengan Uji-T Berpasangan (Paired Sample T-Test)", *Jurnal Matematika dan Aplikasi de-CartesiaN*, Vol. 7 No. 1 Maret 2018, 45.

keberhasilan belajar peserta didik berdasarkan nilai tes yang mereka peroleh. Jika hasil tes peserta didik mencapai atau melebihi KKM, maka dianggap bahwa mereka telah berhasil menyelesaikan materi pembelajaran.

Berdasarkan Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 5162 Tahun 2018, di MTs Maulana Ishaq Kabat Banyuwangi, nilai KKM untuk mata pelajaran Fiqih ditentukan sebesar 75. Penetapan KKM ini mempertimbangkan kompleksitas materi/kompetensi, kualitas peserta didik, serta dukungan guru dan satuan pendidikan.

Penelitian ini dilakukan pada kelas VII B MTs Maulana Ishaq yang terdiri dari 32 siswa sebagai subyek uji coba. Sebanyak 32 siswa dari kelas VII B diberikan dua perlakuan yang berbeda, yaitu sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *Powtoon*. *Pre-test* dan *post-test* dilakukan pada dua KD mata pelajaran Fiqih yaitu KD 3.7 menganalisis ketentuan shalat jama' dan qashar dan KD 3.8 memahami ketentuan shalat dalam berbagai keadaan tertentu yang didasarkan pada indikator pembelajaran yang dimuat. Berikut hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan media pembelajaran *Powtoon*:

Tabel 4.13 Hasil Perolehan Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* pada KD 3.7

NO.	NAMA	PRE TEST	POST TEST
1.	AMELIYA SUSANTI	60	80
2.	AHMAD KAJI	50	80
3.	AHMAD RISQI ARDIANTO	60	90
4.	AISAH NUR AINI	60	70
5.	ANDIKA PRATAMA	40	80
6.	ANGELINA MAIDA	50	90
7.	ANIS AMELIA	50	80

8.	DAPIT FIRMANTO	50	90
9.	DIA SAFITRY	60	90
10.	HAURINA RAMADHANI	50	80
11.	IRHAL FREYZA DAYNES	50	80
12.	MAULINA HASANAH	60	90
13.	MOCH. SAFIQ	50	70
14.	MOH. SIRUL ASROR	40	80
15.	MUHAMMAD NURIL FARDAN	50	90
16.	NORMA SALSABILA	60	80
17.	NOVELIA ANGGRAENI	50	80
18.	NURUL IQLIMA'	50	90
19.	RIZMAN TRI WAHYUDI	70	80
20.	SAFIRA	60	80
21.	SALIM ZAIHARI	60	80
22.	SENDY NAJMUS SAQIB	50	80
23.	SHAFIRA YASINTA SAPUTRI	50	90
24.	SHERLY SEPTIA IKE WAHYUNI	40	80
25.	SILVIYATUL ROSIANA DEWI	40	80
26.	SITI NURANI	40	90
27.	SUSANTI	30	90
28.	SYAIFULLOH YUSUF	40	90
29.	UMAIROHMATIN	50	90
30.	VENO ALANA EKA SAPUTRA	40	90
31.	WULAN SAFITRI	30	90
32.	ZUHROTUN NISA	40	80

Tabel 4.14 Hasil Perolehan Nilai Pre-Test dan Post-Test pada KD 3.8

NO.	NAMA	PRE TEST	POST TEST
1.	AMELIYA SUSANTI	60	100
2.	AHMAD KAJI	30	90
3.	AHMAD RISQI ARDIANTO	50	100
4.	AISAH NUR AINI	50	70
5.	ANDIKA PRATAMA	40	70
6.	ANGELINA MAIDA	60	100
7.	ANIS AMELIA	60	80
8.	DAPIT FIRMANTO	60	90
9.	DIA SAFITRY	60	90
10.	HAURINA RAMADHANI	60	100

11.	IRHAL FREYZA DAYNES	50	90
12.	MAULINA HASANAH	50	90
13.	MOCH. SAFIQ	40	90
14.	MOH. SIRUL ASROR	60	90
15.	MUHAMMAD NURIL FARDAN	30	70
16.	NORMA SALSABILA	60	100
17.	NOVELIA ANGGRAENI	60	100
18.	NURUL IQLIMA'	30	90
19.	RIZMAN TRI WAHYUDI	40	90
20.	SAFIRA	40	100
21.	SALIM ZAIHARI	40	90
22.	SENDY NAJMUS SAQIB	50	80
23.	SHAFIRA YASINTA SAPUTRI	50	100
24.	SHERLY SEPTIA IKE WAHYUNI	60	90
25.	SILVIYATUL ROSIANA DEWI	60	90
26.	SITI NURANI	40	100
27.	SUSANTI	40	70
28.	SYAIFULLOH YUSUF	60	90
29.	UMAIROHMATIN	50	90
30.	VENO ALANA EKA SAPUTRA	50	90
31.	WULAN SAFITRI	40	90
32.	ZUHROTUN NISA	60	90

1. Hasil Uji Validitas

Dalam penelitian ini, dilakukan uji validitas guna mengevaluasi keberhasilan item-item pertanyaan dalam mengukur variabel yang seharusnya diukur. Uji validitas bertujuan untuk menilai kesesuaian butir-butir pertanyaan dalam kuesioner instrumen penelitian dalam menggambarkan suatu variabel. Untuk tujuan tersebut, digunakan perhitungan koefisien korelasi Pearson Product Moment (r hitung) yang menghubungkan setiap item pertanyaan dengan total skor dari masing-masing item.

Berdasarkan hasil pengujian validitas menggunakan koefisien korelasi Pearson, dapat disimpulkan bahwa item indikator dianggap valid jika nilai r hitung melebihi nilai r tabel yang telah ditentukan pada tingkat signifikansi 5% atau 0,05. Dalam penelitian ini, terdapat 32 responden yang mengisi tes. Dengan mengetahui jumlah responden tersebut, dapat diketahui bahwa nilai r tabel untuk uji validitas ini adalah 0,349. Oleh karena itu, item pertanyaan yang memiliki nilai r hitung lebih besar dari r tabel dapat diklasifikasikan sebagai valid.

Tabel 4.15 Rekapitulasi Uji Validitas *Pre Test* KD 3.7 Shalat Fardlu Jama' dan Qashar

Item	Nilai r hitung	Nilai r tabel	Keterangan
1	0,962	0,349	<i>Akurat</i>
2	0,837	0,349	<i>Akurat</i>
3	0,859	0,349	<i>Akurat</i>
4	0,814	0,349	<i>Akurat</i>
5	0,962	0,349	<i>Akurat</i>
6	0,793	0,349	<i>Akurat</i>
7	0,884	0,349	<i>Akurat</i>
8	0,884	0,349	<i>Akurat</i>
9	0,825	0,349	<i>Akurat</i>
10	0,946	0,349	<i>Akurat</i>

Tabel 4.16 Rekapitulasi Uji Validitas *Post Test* KD 3.7 Shalat Fardlu Jama' dan Qashar

Item	Nilai r hitung	Nilai r tabel	Keterangan
1	0,853	0,349	<i>Akurat</i>

2	0,750	0,349	<i>Akurat</i>
3	0,713	0,349	<i>Akurat</i>
4	0,758	0,349	<i>Akurat</i>
5	0,584	0,349	<i>Akurat</i>
6	0,704	0,349	<i>Akurat</i>
7	0,890	0,349	<i>Akurat</i>
8	0,836	0,349	<i>Akurat</i>
9	0,903	0,349	<i>Akurat</i>
10	0,849	0,349	<i>Akurat</i>

Tabel 4.17 Rekapitulasi Uji Validitas *Pre Test* KD 3.8 Shalat Fardlu dalam Keadaan Tertentu

Item	Nilai r hitung	Nilai r tabel	Keterangan
1	0,844	0,349	<i>Akurat</i>
2	0,746	0,349	<i>Akurat</i>
3	0,703	0,349	<i>Akurat</i>
4	0,747	0,349	<i>Akurat</i>
5	0,465	0,349	<i>Akurat</i>
6	0,583	0,349	<i>Akurat</i>
7	0,802	0,349	<i>Akurat</i>
8	0,796	0,349	<i>Akurat</i>
9	0,920	0,349	<i>Akurat</i>
10	0,773	0,349	<i>Akurat</i>

Tabel 4.18 Rekapitulasi Uji Validitas *Post Test* KD 3.8 Shalat Fardlu dalam Keadaan Tertentu

Item	Nilai r hitung	Nilai r tabel	Keterangan
1	0,772	0,349	<i>Akurat</i>

2	0,592	0,349	<i>Akurat</i>
3	0,790	0,349	<i>Akurat</i>
4	0,745	0,349	<i>Akurat</i>
5	0,610	0,349	<i>Akurat</i>
6	0,619	0,349	<i>Akurat</i>
7	0,505	0,349	<i>Akurat</i>
8	0,736	0,349	<i>Akurat</i>
9	0,895	0,349	<i>Akurat</i>
10	0,724	0,349	<i>Akurat</i>

2. Hasil Uji Reliabilitas

Dalam penelitian ini, tujuan dari pengujian reliabilitas adalah untuk mengukur tingkat keandalan data yang dikumpulkan melalui kuesioner dan sejauh mana data tersebut mencerminkan informasi yang sebenarnya. Reliabilitas diukur dengan memperhatikan nilai Cronbach's Alpha dari setiap variabel. Suatu variabel dianggap memiliki tingkat reliabilitas yang baik jika mendapatkan nilai Cronbach's Alpha di atas 0,6.⁸⁴ Berikut adalah hasil pengujian reliabilitas setiap variabel dalam penelitian ini:

Tabel 4.19 Hasil Uji Reliabilitas

Nama Variabel	Nilai Cronbach'ch Alpha	Keterangan
Pre Test KD 3.7 Shalat Fardlu Jama' dan Qashar	0,965	Reliabel
Post Test KD 3.7 Shalat Fardlu Jama' dan Qashar	0,930	Reliabel

⁸⁴ Ursachi, Harodnic & Zait, *How Reliable are Measurement Scales? External Factors with Indirect Influence on Reliability Estimators*, Procedia Ecomics and Finance, 2015

Pre Test KD 3.8 Shalat Fardhu dalam Keadaan Tertentu	0,909	Reliabel
Post Test KD 3.8 Shalat Fardhu dalam Keadaan Tertentu	0,885	Reliabel

Setelah melakukan analisis reliabilitas, terungkap bahwa semua pernyataan dalam kuesioner mencapai nilai Cronbach's Alpha lebih dari 0,6. Hasil ini menegaskan bahwa kuesioner yang digunakan dalam penelitian memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi, sehingga dapat diandalkan.

3. Uji Normalitas

Sebelum memulai pengujian hipotesis, langkah pertama yang diambil oleh penulis adalah melakukan uji normalitas. Uji normalitas data dilakukan guna memperoleh informasi mengenai distribusi data tersebut, apakah mengikuti pola normal atau tidak. Selain itu, hasil uji normalitas data juga memiliki peran penting dalam menentukan langkah selanjutnya, yaitu pemilihan analisis statistik yang tepat, apakah menggunakan statistik parametrik atau non-parametrik.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan Program SPSS 25 untuk menghasilkan output data. Terdapat empat uji analisis normalitas yang dilakukan, yaitu uji Kolmogorov-Smirnov, uji Shapiro-Wilk, Normal Q-Q Plots, dan Detrended Normal Q-Q Plots. Keempat uji analisis tersebut memiliki peran penting dalam melengkapi satu sama lain. Berikut ini adalah tabel yang menampilkan hasil uji normalitas dari setiap kelompok sampel yang telah diperoleh dalam penelitian:

Tabel 4.20 Hasil Uji Normalitas KD 3.7 Shalat Fardlu Jama' dan Qashar

Tests of Normality							
	Shalat Fardlu Jama' dan Qashar	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest dan Posttest	Pretest	.100	32	.200	.956	32	.217
	Post Test	.114	32	.200	.950	32	.140
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Hasil analisis didasarkan pada perbandingan nilai probabilitas (Sig.) dengan tingkat signifikansi α sebesar 0,05. Diperoleh uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk pada kelompok pre-test KD 3.7 shalat fardlu jama' dan qashar menunjukkan nilai probabilitas (Sig.) sebesar 0,217, sedangkan pada post-test, nilai probabilitas (Sig.) adalah 0,140.

Tabel 4.21 Hasil Uji Normalitas KD 3.8 Shalat Fardhu dalam Keadaan Tertentu

Tests of Normality							
	Shalat Fardhu dalam Keadaan Tertentu	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest dan Posttest	Pretest	.110	32	.200	.963	32	.325
	Post Test	.114	32	.200	.958	32	.240
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Dengan mempertimbangkan data dalam tabel di atas, diperoleh hasil bahwa uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk pada kelompok pre-test menunjukkan probabilitas (Sig.) sebesar 0,325, sedangkan pada post-test menunjukkan probabilitas (Sig.) sebesar 0,240. Untuk melaksanakan pengujian berdasarkan hasil tersebut, ada beberapa tahapan dan persyaratan yang harus dipatuhi. Berikut ini dijelaskan beberapa langkah dan persyaratan yang diterapkan dalam pengujian normalitas data yang tercantum dalam tabel di atas.

Kriteria Keputusan:

- a. Nilai Sig, atau probabilitas $< 0,05$ (Distribusi tidak normal)
- b. Nilai Sig, atau probabilitas $> 0,05$ (Distribusi Normal)

Diketahui bahwa nilai probabilitas (Sig.) untuk *pre-test* KD 3.7 shalat fardlu jama' dan qashar memiliki nilai probabilitas (Sig.) sebesar $0,217 > 0,05$, dan *post-test* memiliki nilai probabilitas (Sig.) adalah $0,140 > 0,05$, begitu juga untuk data *pre-test* KD 3.8 shalat fardhu dalam keadaan tertentu memiliki nilai probabilitas (Sig.) sebesar $0,325 > 0,05$, dan *post-test* memiliki nilai probabilitas (Sig.) adalah $0,240 > 0,05$. Berdasarkan peraturan yang mengatakan bahwa jika nilai probabilitas atau signifikansi melebihi 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian, persyaratan statistik yang diperlukan telah terpenuhi.

4. Uji Homogenitas

Setelah tahap uji normalitas selesai, langkah berikutnya yang diambil oleh peneliti adalah melakukan uji homogenitas untuk mengevaluasi homogen penelitian tersebut. Hasil dari pengujian homogenitas ini akan

membantu menentukan metode statistik yang tepat untuk digunakan selanjutnya, apakah itu metode parametrik atau non-parametrik.

Hasil pengolahan data melibatkan Uji Lavene (*lavene statistic*). untuk menentukan apakah data memenuhi asumsi homogenitas. Namun, perlu diperhatikan bahwa untuk menggunakan uji statistik parametrik, syarat utamanya adalah data harus memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas. Jika data tidak memenuhi kedua asumsi tersebut, jenis statistik yang digunakan adalah non-parametrik.

Tabel 4.22 Hasil Uji Homogenitas KD 3.7 Shalat Fardlu Jama' dan Qashar

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Shalat Fardlu Jama' dan Qashar	Based on Mean	1.959	1	62	.167
	Based on Median	1.671	1	62	.201
	Based on Median and with adjusted df	1.671	1	58.794	.201
	Based on trimmed mean	1.704	1	62	.197

Pada tabel di atas, penulis sajikan hasil pengujian berdasarkan pada nilai rata-rata. Berdasarkan nilai rata-rata diperoleh nilai signifikansi pada data *pre-test* dan *post-test* KD 3.7 shalat fardlu jama' dan qashar sebesar 0,167 menggunakan uji lavene (*lavene statistic*).

Tabel 4.23 Hasil Uji Homogenitas KD 3.8 Shalat Fardhu dalam Keadaan Tertentu

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Shalat Fardhu dalam Keadaan Tertentu	Based on Mean	1.526	1	62	.221
	Based on Median	1.785	1	62	.186
	Based on Median and with adjusted df	1.785	1	60.009	.187
	Based on trimmed mean	1.858	1	62	.178

Berdasarkan nilai rata-rata diperoleh nilai signifikansi pada data *pre-test* dan *post-test* KD 3.8 shalat fardhu dalam keadaan tertentu sebesar 0,221, Dalam rangka menguji hasil output tersebut, terdapat beberapa aturan yang perlu diperhatikan. Di bawah ini disajikan beberapa tahapan dan kriteria uji homogenitas yang berlaku untuk data yang tercantum dalam tabel di atas.

Kriteria Keputusan:

- a. Nilai Sig. atau nilai probabilitas $< 0,05$, data berasal dari populasi yang memiliki varians tidak sama (Tidak Homogen).
- b. Nilai Sig. atau nilai probabilitas $> 0,05$, data berasal dari populasi yang memiliki varians sama (Homogen).

Menurut gambaran tabel di atas terlihat nilai signifikansi yang diperoleh pada *test awal* dan *test akhir* KD 3.7 shalat fardlu jama' dan qashar sebesar $0,167 > 0,05$, dan data *pre-test* dan *post-test* KD 3.8 shalat fardhu dalam keadaan tertentu sebesar $0,221 > 0,05$, maka dapat

disimpulkan bahwa data memiliki jenis sama, maksudnya data penelitian bersifat homogen.

5. Uji *Paired Sample T-Test* (Uji Hipotesis Penilaian)

Dalam rangka mengukur efektivitas penggunaan media pembelajaran *Powtoon* yang telah dikembangkan, dilakukanlah analisis data menggunakan metode *Paired Sample T-Test*. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengevaluasi sejauh mana efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan dan membuktikan adanya perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *Powtoon*. Rumus *Paired Sample T-Test* adalah sebagai berikut:

$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$	KETERANGAN : \bar{x}_1 = Rata-rata sampel 1 \bar{x}_2 = Rata-rata sampel 2 s_1 = Simpangan baku sampel 1 s_2 = Simpangan baku sampel 2 s_1^2 = Varians sampel 1 s_2^2 = Varians sampel 2 r = Korelasi antara dua sampel
---	---

Dalam rangka mempermudah perhitungan, seluruh perhitungan dilakukan menggunakan program komputer SPSS versi 25, sehingga tidak diperlukan perbandingan manual antara hasil penelitian dengan tabel statistik. Hal ini disebabkan oleh kemampuan SPSS untuk menghasilkan output secara otomatis.

a. KD 3.7 Shalat Fardlu Jama' dan Qashar

1) Interpretasi Tabel *Output Paired Samples Statistics*

Tabel 4.24 Output Paired Samples Statistics

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 PreTest	49.38	32	9.483	1.676
PostTest	83.75	32	6.091	1.077

Berdasarkan tabel *Paired Samples Statistics* diperoleh rata-rata nilai *pre-test* sebesar 49,38, sedangkan rata-rata nilai *post-test* sebesar 83,75. Karena nilai rata-rata *pre-test* kurang dari nilai *post-test* ($49,38 < 83,75$) maka secara deskriptif dapat diartikan ada perbedaan rata-rata hasil belajar antara *pre-test* dengan *post-test*.

2) Interpretasi Tabel *Output Paired Samples Correlations*

Tabel 4.25 Output Paired Samples Correlations

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 PreTest & PostTest	32	-.237	.191

Dari hasil *Output Paired Samples Correlations*, ditemukan bahwa koefisien korelasi memiliki nilai sebesar 0,237 dengan signifikansi sebesar 0,191. Berdasarkan nilai signifikansi yang lebih besar dari probabilitas 0,05, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan antara variabel *pre-test* dan variabel *post-test*, sehingga keduanya berdiri sendiri.

3) Interpretasi Tabel *Output Paired Samples Test*

Tabel 4.26 *Output Paired Samples Test*

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	PreTest- PostTest	-34.375	12.427	2.197	-38.855	-29.895	-15.647	31	.000

Berikut adalah panduan pengambilan keputusan dalam *Uji Paired Samples Test* berdasarkan nilai signifikansi (sig.) yang diberikan. Berikut ini adalah hasil output SPSS yang dapat dijadikan acuan:

- (a) Jika nilai sig (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima (penelitian berhasil)
- (b) Jika nilai sig (2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak (penelitian gagal)

Dengan menggunakan *Output Paired Samples Test*, didapatkan hasil bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar $0,00 < 0,05$. Oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran Powtoon sebelum dan sesudah. Diperoleh t hitung -15,647 atau dimaknai positif yakni 15,647 dan t tabel 2,04227 maka hal ini juga menunjukkan bahwa t hitung $>$ t tabel ($15,647 > 2,04227$) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima (penelitian berhasil).

b. KD 3.8 Shalat Fardhu dalam Keadaan Tertentu

1) Interpretasi Tabel *Output Paired Samples Statistics*

Tabel 4.27 *Output Paired Samples Statistics*

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 PreTest	49.69	32	10.313	1.823
PostTest	89.69	32	9.327	1.649

Berdasarkan tabel *Paired Samples Statistics* diperoleh rata-rata nilai *pre-test* sebesar 49,69, sedangkan rata-rata nilai *post-test* sebesar 89,69. Karena nilai rata-rata *pre-test* kurang dari nilai *post-test* ($49,69 < 89,69$) maka secara deskriptif dapat diartikan ada perbedaan rata-rata hasil belajar antara *pre-test* dengan *post-test*

2) Interpretasi Tabel *Output Paired Samples Correlations*

Tabel 4.28 *Output Paired Samples Correlations*

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 PreTest & PostTest	32	.334	.061

Berdasarkan analisis *Output Paired Samples Correlations*, ditemukan bahwa koefisien korelasi antara variabel *pre-test* dan variabel *post-test* adalah 0,334 dengan tingkat signifikansi (sig.)

sebesar 0,61. Mengingat bahwa nilai sig 0,061 > probabilitas 0,05, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara variabel pre-test dan variabel post-test, artinya keduanya berdiri sendiri.

3) Interpretasi Tabel *Output Paired Samples Test*

Tabel 4.29 *Output Paired Samples Test*

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	PreTest-PostTest	-40.000	11.359	2.008	-44.095	-35.905	-19.920	.000	

Berikut adalah petunjuk untuk mengambil keputusan dalam Uji *Paired Samples Test* berdasarkan nilai signifikansi (sig.) dari hasil output SPSS.:

- (a) Jika nilai sig (2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima (penelitian berhasil)
- (b) Jika nilai sig (2-tailed) > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak (penelitian gagal)

Dari hasil pengujian *Output Paired Samples Test*, ditemukan bahwa nilai sig (2-tailed) adalah 0,00 yang lebih kecil dari 0,05. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran

Powtoon sebelum dan sesudah. Diperoleh t hitung $-19,920$ atau dimaknai positif yakni $19,920$ dan t tabel $2,04227$ maka hal ini juga menunjukkan bahwa t hitung $>$ t tabel ($19,920 > 2,04227$) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima (penelitian berhasil).

G. Revisi Produk

Merupakan sebuah proses melakukan perubahan atau penyempurnaan terhadap suatu produk untuk meningkatkan kualitas, kinerja, atau kesesuaian dengan kebutuhan pengguna. Dalam konteks kalimat yang diberikan, revisi produk mengacu pada perbaikan atau penyempurnaan beberapa bagian dari media pembelajaran *Powtoon* yang telah diuji coba, agar sesuai dengan saran yang diberikan oleh para validator materi dan guru mata pelajaran Fikih. Revisi produk ini bertujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran tersebut dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih baik dan efektif bagi pengguna.

Terdapat beberapa revisi yang perlu dilakukan pada produk meliputi:

1. Peningkatan konten: Memperbarui dan memperkaya materi pembelajaran dengan informasi yang lebih terbaru dan relevan. Menyesuaikan isi dengan kurikulum yang berlaku dan memastikan keakuratan dan kejelasan informasi yang disampaikan.
2. Perbaikan bahasa: Mengoreksi tata bahasa, kesalahan ejaan, dan penulisan yang kurang jelas. Memastikan penggunaan bahasa yang mudah dipahami dan sesuai dengan target audiens.
3. Pengoptimalan media: Meninjau kualitas grafis, animasi, dan penggunaan media lainnya dalam *Powtoon*. Memastikan bahwa elemen visual dan audio

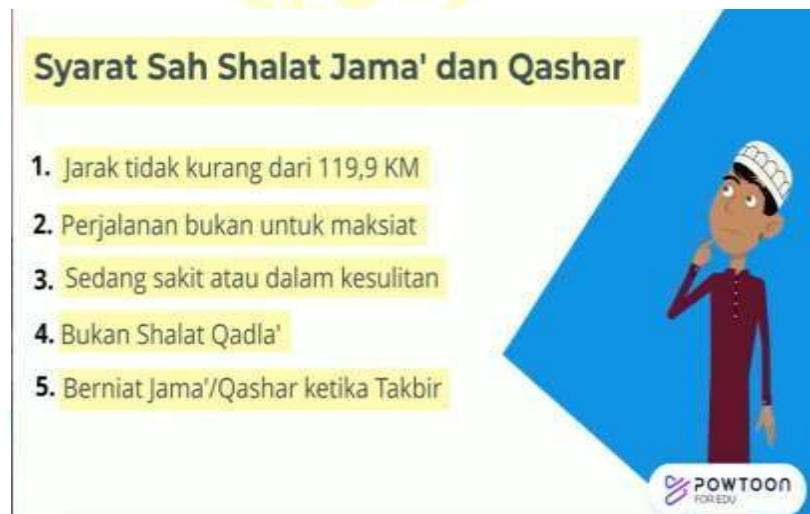
digunakan dengan tepat dan efektif untuk meningkatkan pemahaman dan minat peserta didik.

4. Penyesuaian sesuai dengan saran validator dan guru: Memperhatikan masukan yang diberikan oleh validator materi dan guru mata pelajaran Fikih, dan melakukan perubahan yang diperlukan berdasarkan saran mereka. Misalnya, memperjelas penjelasan konsep-konsep yang rumit, menambahkan contoh yang lebih relevan, atau mengurangi durasi video agar lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
5. Pengujian ulang dan evaluasi: Melakukan uji coba kembali setelah melakukan revisi untuk memastikan bahwa perubahan yang dilakukan telah memperbaiki efektivitas dan kegunaan media pembelajaran *Powtoon*. Melakukan evaluasi terhadap respons peserta didik dan memperbaiki produk berdasarkan umpan balik yang diterima.

Dengan melakukan revisi-produk yang tepat, diharapkan media pembelajaran *Powtoon* dapat menjadi lebih efektif dan dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran. Berdasarkan analisis data yang dilakukan, hasilnya menunjukkan bahwa setelah melalui uji coba menggunakan model pengembangan Borg and Gall, media pembelajaran *Powtoon* terbukti efektif dan cukup valid untuk digunakan. Namun, terdapat beberapa aspek yang perlu direvisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh para validator materi dan guru mata pelajaran Fikih. Oleh karena itu, beberapa bagian pada produk perlu dilakukan perbaikan:

1. Ada beberapa catatan revisi dari ahli materi Bapak Dr. H. Mas'ud, S.Ag., M.Pd.I. diantaranya yaitu:

- a. Lebih diperinci bolehnya shalat qashar, syarat sah shalat jama', dan syarat sah shalat qashar yang terdapat pada KD 3.7 shalat fardlu jama' dan qashar. Karena sebelumnya, peneliti mencantumkan syarat syah shalat jama' dan shalat qashar menjadi satu sub bab materi. Ahli materi menyarankan lebih diperinci dan dibedakan karena tidak semua syarat sah shalat qashar menjadi syarat sah shalat jama'.



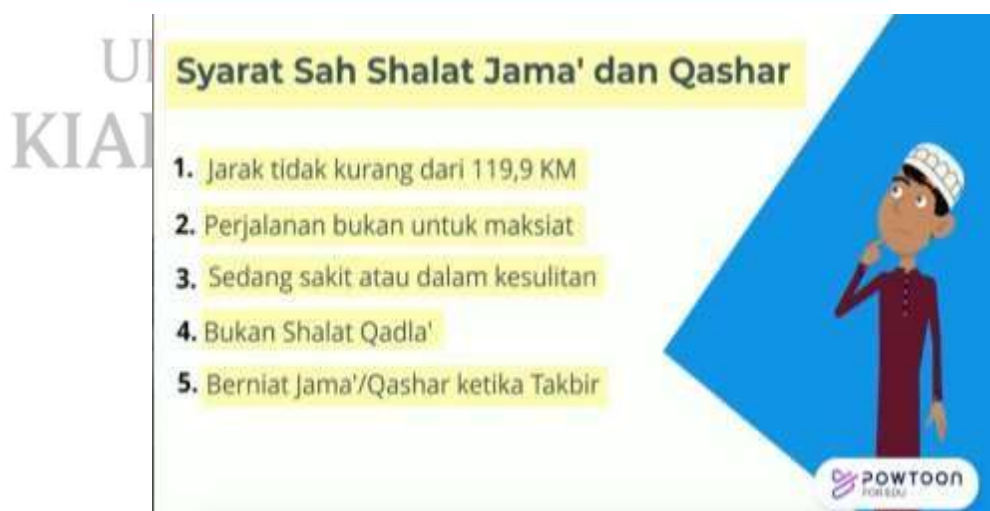
Gambar 4.18 Sebelum revisi syarat sah shalat jama' dan syarat sah shalat qashar



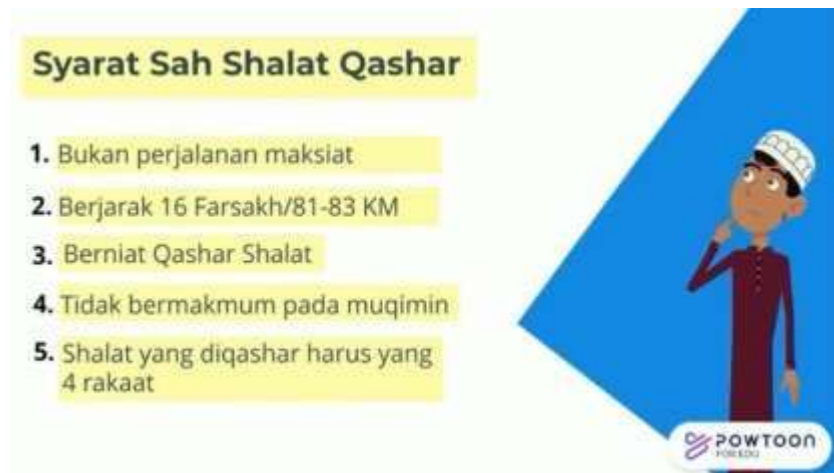


Gambar 4.19 Sesudah revisi syarat sah shalat jama' dan syarat sah shalat qashar

- b. Catatan revisi dari ahli materi selanjutnya yaitu pada KD 3.7 shalat fardlu jama' dan qashar mengenai ketentuan jarak tempuh pada shalat qashar. Pada video animasi, jarak yang tertulis yaitu 119,9 km menurut mayoritas ulama'. Revisi dari ahli materi yaitu ketentuan jarak tempuh pada shalat qashar yaitu 81-83 km.

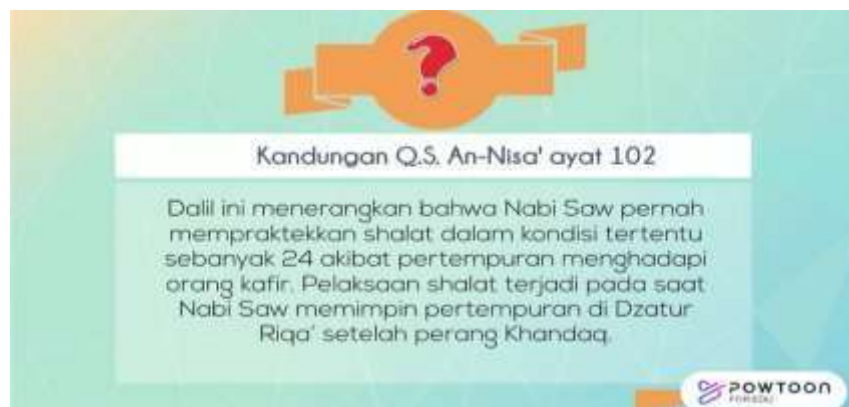



Gambar 4.20 Sebelum revisi ketentuan jarak tempuh pada shalat qashar



Gambar 4.21 Sesudah revisi ketentuan jarak tempuh pada shalat qashar



- c. Catatan revisi dari ahli materi selanjutnya yaitu pada KD 3.8 shalat fardhu dalam keadaan tertentu. Pada KD 3.8 hadits tentang shalat dalam keadaan tertentu, oleh peneliti tidak disertakan haditsnya, hanya arti dari haditsnya. Saran dari ahli materi semua hadits yang terdapat pada video animasi disertakan lafal haditsnya, lengkap dengan perawi dan artinya. Hal itu penting, karena agar siswa mempunyai pengetahuan tentang hadits-hadits shalat khauf, shalat dalam keadaan sakit, dan shalat Ketika dalam kendaraan.






Kandungan HR. Daruquthni

Dalil ini menerangkan bahawa Nabi Saw pernah ditanya, "Bagaimana caranya aku shalat di perahu?"
Ia menjawab: "Shalatliah di perahu dengan berdiri, kecuali apabila kalau kamu takut tenggelam"

Kandungan HR. Daruquthni dan Al-Hakim

Dalil ini menerangkan bahawa Nabi Saw memberi petunjuk jika Seorang yang sakit itu hendaklah dengan berdiri, kalau tidak bisa sujud, kemudian kalau tidak bisa sujud cukup berisyarat dengan kepalanya. Kemudian apabila ia tidak bisa shalat dengan duduk, maka dengan berbaring kekanan menghadap kiblat. Kemudian apabila tidak bisa berbaring ke kanan, maka terlentang dengan menghadapkan kedua kakinya ke arah kiblat.



Gambar 4.22 Sebelum revisi dalil shalat dalam keadaan tertentu

وَالَّذِينَ كَفَرُوا لَوْ مَقُولُونَ عَنْ أَسْلِحَتِكُمْ وَأَمْتِعَتِكُمْ فَيَمِيلُونَ عَلَيْكُمْ مَيْلَةً
وَاحِدَةً وَلَا جُنَاحَ عَلَيْكُمْ إِنْ كَانَ بِكُمْ أَذًى مِنْ مَطَرٍ أَوْ كُنْتُمْ مَرْضَى أَنْ
تَضَعُوا أَسْلِحَتَكُمْ وَخَلُّوا جُنُودَكُمْ إِنْ أَرَادَ اللَّهُ بِاللَّكْفِيرِينَ عَذَابًا مُهِينًا

Kandungan Q.S. An-Nisa' ayat 102

Dalil ini menerangkan bahawa Nabi Saw pernah mempraktekkan shalat dalam kondisi tertentu sebanyak 24 akibat pertempuran menghadapi orang kafir. Pelaksanaan shalat terjadi pada saat Nabi Saw memimpin pertempuran di Dzatur Riqa' setelah perang Khandaq.



**أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ أَمَرَهُ أَنْ يُصَلِّيَ فِي السَّفِينَةِ قَائِمًا
مَا لَمْ يَخْشَ الْفَرَقَ**

Kandungan HR. Daruquthni

Dalil ini menerangkan bahwa Nabi Saw pernah ditanya, "Bagaimana caranya aku shalat di perahu?" Ia menjawab: "Shalatlah di perahu dengan berdiri, kecuali apabila kalau kamu takut tenggelam.



**يُصَلِّي الْمَرِيضُ قَائِمًا إِنْ اسْتَطَاعَ فَإِنْ لَمْ يَسْتَطِعْ صَلَّى قَائِمًا حِدًا. فَإِنْ لَمْ يَسْتَطِعْ أَنْ يَسْجُدَ
أَوْ مَا يَرَأِيهِ وَجَعَلَ سُجُودَهُ أَخْفِضَ مِنْ رُكُوعِهِ. فَإِنْ لَمْ يَسْتَطِعْ أَنْ يُصَلِّيَ قَائِمًا حِدًا صَلَّى
عَلَى جَنْبِهِ الْأَيْمَنِ مُسْتَقْبِلَ الْقِبْلَةِ. فَإِنْ لَمْ يَسْتَطِعْ أَنْ يُصَلِّيَ عَلَى جَنْبِهِ الْأَيْمَنِ صَلَّى مُسْتَقْبِلًا
رِجْلَاهُ يَمَامًا عَلَى الْقِبْلَةِ.**

Kandungan HR. Daruquthni dan Al-Hakim

Dalil ini menerangkan bahwa Nabi Saw memberi petunjuk jika Seorang yang sakit itu hendaklah dengan berdiri, kalau tidak bisa sujud, kalau tidak bisa sujud cukup berisyarat dengan kepalanya. Apabila ia tidak bisa shalat dengan duduk, maka berbaring kekanan menghadap kiblat. Apabila tidak bisa berbaring ke kanan, maka terlentang dengan hadap kakinya ke arah kiblat.



Gambar 4.23 Sesudah revisi dalil shalat dalam keadaan tertentu

- d. Catatan revisi dari ahli materi selanjutnya yaitu sumber rujukan/referensi perlu ditambah. Penggunaan referensi dalam penulisan bertujuan untuk memperkaya sudut pandang akan sebuah informasi atau materi yang disampaikan. Ahli materi menyarankan sumber rujukan tidak hanya buku teks mara pelajaran Fikih saja melainkan disertakan dengan kitab Fikih seperti kitab *fathul qarib* (sub bab shalat khauf), *taqrib*, atau kitab Fikih lainnya.



Gambar 4.24 Sesudah revisi sumber rujukan atau referensi kitab

2. Catatan revisi dari segi Bahasa yaitu Dr. H. Khotibul Umam, MA., adalah penulisan teks arab pada niat shalat qashar dan pada materi pengertian shalat jama'. Penulisan teks arab pada bagian niat shalat jama' dan pengertian shalat jama' kurang tepat, sehingga perlu dilakukan revisi pada penulisan teks arab pada kedua bagian tersebut.

Pengertian Sholat Jama'

Menjama' shalat (جمع الصلاة) adalah mengumpulkan pelaksanaan dua shalat fardlu kedalam salah satu dari dua waktu shalat tersebut. Jika pelaksanaan dua shalat di waktu shalat yang pertama maka di sebut dengan jama' taqdim (جمع التقديم). Jika pelaksanaan shalat fardlu di waktu shalat yang kedua disebut dengan jama' ta'khir (جمع التأخير).



POWTOON FOR EDUCATION

Lafal Niat Shalat Qashar (Dzuhur,Ashar,Isya)

أُصَلِّيْ فَرَضَ الظُّهْرِ قَصْرًا لِلَّهِ تَعَالَى

Lafal الظُّهْرِ disesuaikan dengan shalat yang dikerjakan



POWTOON FOR EDUCATION

Gambar 4.25 Sebelum revisi penulisan teks arab

Pengertian Sholat Jama'

Menjama' shalat (جمع الصلاة) adalah mengumpulkan pelaksanaan dua shalat fardlu kedalam salah satu dari dua waktu shalat tersebut. Jika pelaksanaan dua shalat di waktu shalat yang pertama maka di sebut dengan jama' taqdim (جمع التقديم). Jika pelaksanaan shalat fardlu di waktu shalat yang kedua disebut dengan jama' ta'khir (جمع التأخير).



POWTOON FOR EDUCATION



Gambar 4.26 Sesudah revisi penulisan teks arab

3. Catatan revisi dari ahli media (desain) yaitu Dr. Moh. Sutomo (desain) diantaranya:

- a. Ketidaksesuaian antara suara yang terdapat pada video animasi dengan gambar pada KD 3.7. Pada bagian pembukaan, yang mana terdapat video animasi berdoa bersama sebelum pembelajaran dimulai, gambar yang terdapat pada video pembelajaran tidak sesuai, bukan mencerminkan gambar ketika akan memulai pembelajaran. Kemudian peneliti merevisi dan menyesuaikan doa ketika akan memulai pembelajaran dengan gambar yang terdapat pada video animasi.



Gambar 4.27 Sebelum revisi kesesuaian gambar dengan suara



Gambar 4.28 Sesudah revisi kesesuaian gambar dengan suara

- b. Catatan lain dari ahli media yaitu musik pada video animasi yang monoton dan kurang variatif. Ahli media menyarankan untuk musik disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa, lebih variatif, dan tidak monoton. Ahli media juga menyarankan bahwa setiap sub bab diberikan *background*/musik yang berbeda. Pada aplikasi *Powtoon*, tidak bisa mengubah musik secara berbeda pada setiap tayangan video, jadi hanya bisa menggunakan satu *background*/music saja untuk video animasi yang dibuat.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

Bagian ini akan dipaparkan analisis hasil media pembelajaran audio visual yang telah dikembangkan, rekomendasi penggunaannya, penyebarluasan informasi, serta upaya untuk mengembangkan produk secara lebih lanjut.

A. Kajian Produk yang Dihasilkan

Media pembelajaran berbasis audio visual sebagai media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini. Aplikasi yang digunakan berupa Aplikasi *Powtoon*. Aplikasi *Powtoon* mengkombinasikan beberapa unsur, seperti teks, suara, audio, animasi, video. Unsur media atau bahan pendukung yang telah dikumpulkan kemudian diolah dan digabungkan menggunakan aplikasi *Powtoon*. Hasil akhir dari media ini berupa video animasi (MP4) berdurasi ±10 menit.

Media pembelajaran *Powtoon* memuat pembukaan, kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi, rangkuman, latihan soal, penutup dan sumber yang berdurasi ±10 menit. Pada KD 3.7 menganalisis ketentuan shalat jama' dan qashar, termasuk materi pengertiannya dan syarat sahnya, kemudian mengajarkan bacaan niat shalat jama' dan qashar, dan hikmah pelaksanaan shalat jama' dan qashar. Pada KD 3.8 memahami ketentuan shalat dalam berbagai keadaan tertentu memuat sub materi pengertian shalat dalam keadaan tertentu, macam-macam keadaan tertentu atau darurat, tata cara shalat dalam keadaan tertentu, dan hikmah shalat dalam keadaan tertentu.

Media pembelajaran *Powtoon* dapat digunakan pada semua perangkat seperti PC dan *smartphone* yang mana penggunaannya dapat diputar melalui tempat penyimpanan langsung atau melalui *website*. Media pembelajaran berupa video animasi yang sudah diunduh dari *website* kemudian diputar dan ditayangkan di kelas melalui PC yang didukung dengan LCD, proyektor, dan *sound* pada mata pelajaran Fikih.

Sepuluh langkah dari Borg & Gall sebagai panutan dalam pengembangan media pembelajaran *Powtoon*, diantaranya:

1. Studi dan penggalan data
2. Perencanaan: Merencanakan langkah-langkah pengembangan.
3. Pengembangan Produk Awal: Menggunakan produk awal sebagai tahap pertama dalam membuat produk baru.
4. Percobaan lapangan awal: Menyelenggarakan uji coba pendahuluan terhadap produk.
5. Memperbaiki produk: Melakukan perbaikan produk dengan dasar hasil eksperimen.
6. Uji Coba Lapangan Utama: Memastikan kinerja produk/sistem dalam lingkungan nyata.
7. Pembaruan dalam operasional produk: Melakukan perubahan atau penyesuaian dalam produksi dan pengoperasian produk.
8. Uji Pelaksanaan Lapangan: Melakukan uji coba pelaksanaan di lapangan.
9. Perbaikan terhadap produk akhir: melakukan pembaruan produk dan menghasilkan produk akhir telah mengalami revisi untuk meningkatkan kualitas dan kinerjanya.

10. Diseminasi dan Implementasi: Diseminasi mempersiapkan panggung untuk implementasi yang sukses, sementara implementasi yang baik memungkinkan produk mencapai pasar secara efektif dan memenuhi kebutuhan pelanggan.

Media pembelajaran *Powtoon* dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan yang diharapkan oleh MTs Maulana Ishaq Kabat Banyuwangi. Kebutuhan yang dimaksud diantaranya adanya pemanfaatan teknologi pembelajaran, media pembelajaran yang menarik, dan penguasaan materi pelajaran Fikih yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Proses validasi media pembelajaran dilakukan tiga ahli: pertama ahli materi, kedua ahli bahasa, dan ketiga ahli media. Untuk materi dalam penelitian ini divalidasi oleh Dr. H. Mas'ud, S.Ag., M.Pd.I, Dosen Fikih UIN KH Achmad Siddiq Jember yang menguasai materi pada media pembelajaran yang dikembangkan dengan tingkat validitas media pembelajaran dari segi materi mencapai 71,72%. Validator bahasa yaitu Dr. H. Khotibul Umam, MA., Dosen UIN KH Achmad Siddiq Jember yang menguasai bidang Bahasa. Hasil persentase validitas dari segi bahasa sebesar 80%. Validator media pada penelitian ini yaitu Dr. Moh. Sutomo, M.Pd. Dosen UIN KH Achmad Siddiq Jember yang menguasai tentang media pembelajaran. Hasil persentase validitas dari segi media sebesar 83,63%. Hasil rata-rata dari ketiga validator memperoleh persentase 78,45% termasuk dalam kategori cukup valid (dapat digunakan namun perlu revisi kecil).

Angket respons guru diberikan kepada Bapak Achmad Dani Al Faris, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Fikih MTs Maulana Ishaq Banyuwangi dan Bapak Surya Frantana, S.Pd.I. selaku guru Fikih SMPiB Al Qomar. Hasil

analisis angket respons guru memperoleh persentase sebesar 84,28% yang mana termasuk pada skala validitas, produk ini dapat dikategorikan sebagai cukup valid, artinya dapat dimanfaatkan namun perlu ada perbaikan sebagian kecil. Kritik dan saran mengenai media pembelajaran *Powtoon* ditulis Beliau di lembar kritik dan saran.

Angket respons siswa diberikan kepada 10 sampel peserta didik kelas VII B pada saat uji coba lapangan. Hasil analisis angket respons siswa memperoleh persentase sebesar 96% yang mana termasuk dalam kategori sangat valid (dapat digunakan namun perlu revisi kecil). Kritik dan saran mengenai media pembelajaran *Powtoon* ditulis siswa di lembar kritik dan saran.

Kemudian, dilakukan pengujian lapangan terhadap bahan ajar yang dikembangkan dengan menggunakan analisis uji t sampel berpasangan. Uji t berpasangan (*paired t-test*) merupakan metode pengujian hipotesis yang digunakan untuk data yang tidak bersifat independen atau berpasangan.⁸⁵

Sering kali, dalam kasus berpasangan, terdapat kecenderungan di mana satu individu diberikan perlakuan yang berbeda dalam dua situasi yang berbeda.

Dalam penelitian ini, uji t digunakan untuk membandingkan dua sampel kecil yang saling terkait. Penelitian ini hanya melibatkan subjek uji coba dalam skala kecil, dengan mengambil hanya kelas VII B MTs Maulana Ishaq Kabat Banyuwangi tanpa adanya kelompok pembanding. Sejumlah 32 siswa kelas VII B mendapat dua perlakuan, yakni sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Powtoon*, yang selanjutnya diberikan tes untuk mengukur hasil belajar. Tes hasil belajar diberikan dalam bentuk test awal dan test akhir

⁸⁵ Christie E. J. C Montolalu, Yohanes A.R Langi, "Pengaruh Pelatihan Dasar Komputer dan Teknologi Informasi bagi Guru-Guru dengan Uji-T Berpasangan (Paired Sample T-Test)", *Jurnal Matematika dan Aplikasi de-CartesiaN*, Vol. 7 No. 1 Maret 2018, 45.

(setelah menggunakan produk). Tes digunakan untuk mendapatkan data tentang efektivitas pemanfaatan *Powtoon* pada mata pelajaran Fikih.

Berdasarkan tabel *Paired Samples Statistics* diperoleh rata-rata nilai test awal pada KD 3.7 sebesar 49,38, sedangkan rata-rata nilai test akhir sebesar 83,75. Karena nilai mean test awal kurang dari nilai test akhir ($49,38 < 83,75$) Dengan cara yang menjelaskan secara rinci, dapat disetarakan, terdapat perselisihan mean dalam hasil pendidikan antara sebelum menggunakan dengan pendidikan setelah menggunakan *Powtoon*.

Hasil *Output Paired Samples Test* pada KD 3.7 memperlihatkan bahwa nilai sig (2-tailed) adalah 0,00, kurang dari 0,05. Sebab itu, H_0 tidak diterima dan H_a dianggap valid, maka dapat disimpulkan, ada perbedaan substansial antara penggunaan media pembelajaran sebelum dan sesudahnya. Nilai t hitung yang diperoleh adalah -15,647, atau dapat dimaknai sebagai 15,647 yang positif. Ketika dibandingkan dengan t tabel yang bernilai 2,04227, ini menunjukkan bahwa t hitung lebih besar dari t tabel ($15,647 > 2,04227$). Sebab itu, H_0 tidak diterima dan H_a dapat diterima, Oleh karena itu, penelitian ini dapat dikatakan sukses tercapai.

Adapun berdasarkan tabel *Paired Samples Statistics* menggambarkan nilai pre-test secara umum dapat dianggap sebagai skor rata-rata pre-test atau rata-rata hasil pre-test KD 3.8 sebesar 49,69, Sebaliknya mean nilai *post-test* sebesar 89,69. Karena nilai mean *pre-test* kurang dari nilai *post-test* ($49,69 < 89,69$) dapat disetarakan bahwa ada perbedaan *mean* antara tes awal dan hasil tes setelah menggunakan *Powtoon*.

Dalam hasil Uji Sampel Berpasangan pada KD 3.8, ditemukan bahwa nilai sig (2-tailed) adalah 0,00, yang lebih kecil dari 0,05. Sebab itu, hipotesis

nol (H_0) tidak diterima dan hipotesis alternatif (H_a) disetujui atau valid. Sebab itu dapat disetarakan bahwa ada perbedaan signifikan antara pemanfaatan media pembelajaran sebelum dan sesudahnya. Selain itu, nilai t hitung adalah -19,920 atau secara positif diartikan sebagai 19,920, sementara nilai t tabel adalah 2,04227. Ini menggambarkan bahwa t hitung lebih tinggi daripada t tabel ($19,920 > 2,04227$), sehingga H_0 tidak diterima dan H_a diterima. Dengan demikian, penelitian ini dapat dianggap berhasil.

Setelah melalui seluruh proses uji coba, maka dapat disetarakan bahwa pengembangan media pembelajaran *Powtoon* efektif dan layak digunakan pada mata pelajaran Fikih dengan melakukan perbaikan di sebagian kecil materi.

B. Saran

1. Saran penggunaan hasil

Setelah melewati serangkaian percobaan, termasuk percobaan lapangan awal, percobaan lapangan, dan pelaksanaan lapangan, terbukti bahwa media pembelajaran *Powtoon* efektif dan pantas diterapkan dalam mata pelajaran Fikih, maka guru maupun muirid bisa menggunakan pembelajaran berbasis audio visual dalam proses belajar mengajar.

2. Rekomendasi penyebaran produk

Belum banyak ditemui pengembangan media pembelajaran *Powtoon* untuk mata pelajaran Fikih. Oleh karena itu, keberadaan media ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh madrasah-madrasah lain di masa mendatang. Penggunaan media pembelajaran *Powtoon* diharapkan dapat membantu pendidik dalam membuat pengembangan baru dalam pembelajaran yang bisa meningkatkan partisipasi aktif dari peserta didik, dan tidak menimbulkan kebosanan dalam mata pelajaran Fikih.

3. Rekomendasi untuk perbaikan produk

Berhasilnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Powtoon* ini, diharapkan:

- a. Hasil peneliti dapat merinci langkah-langkah yang dapat memotivasi para pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual dengan aplikasi *Powtoon*.
- b. Penggunaan aplikasi *Powtoon* untuk lebih dioptimalkan dalam pengembangan media pembelajaran audio visual serta mengaplikasikan di mata pelajaran yang lain.
- c. Pemanfaatan teknologi pembelajaran dapat ditingkatkan agar pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Di era revolusi 5.0, penggunaan teknologi pembelajaran seperti media pembelajaran *Powtoon* menjadi suatu keharusan dalam pelaksanaannya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Amiruddin, Zen. 2010. *Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: Teras.
- An dhira, Raisya. 2018. *Pengembangan Pendekatan Kontekstual Berbasis Media Animasi Powtoon dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerpen*. Tesis. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Anggraeni, Lya Dewi dkk. 2021. *Modul Pembuatan Video Kreatif (Premiere Pro, Canva, dan Powtoon)*. Sukabumi: CV Jejak.
- Anwar, Muhammad. 2018. *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Prenada Media.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariyanto, Rio dkk. “Penggunaan Media Powtoon untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi dalam Sistem Perekonomian Indonesia (Studi Kasus pada Siswa Kelas VIIID SMP Nurul Islam Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018)”. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial*, Volume 12 Nomor 1 (2018).
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Gtafindo Persada.
- Asnawir dan Basyiruddin Usman. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Asyhari, Ardian dan Helda Silvia. “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*. Volume 5 No. 1 (2016).
- Ayu, Dwi Gusti dkk. “Media Pembelajaran Powtoon Terintegrasi Nilai-Nilai Agama pada Pembelajaran IPA untuk Mengembangkan Karakter”. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. Vol. 9, No. 2 (Desember 2019).
- Borg, Walter R. and Meredith D. Gall, *Educational Research an Introduction*, (New York: Longman, 1971), 413.
- Dagun, Save M. .2006. *Kamus Besar Ilmu Pengetahuan*. Jakarta: Lembaga Pengkajian Kebudayaan Nusantara (LPKN).
- Daulay, Musnar Indra. “Developing Social Science-History’s Comics- Based Learning Media for the Fifth Grade of Primary School In Pekanbaru City”. *International Journal of Research in Counseling and Education*. 1.1 (2018).

- Departemen Agama RI. 2004. *Standar Kompetensi Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta, Departemen Pendidikan Nasional.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathurrohman dan Sutikno. 2010. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*. Bandung: Refika Aditama.
- Fitriyani, Nina. "Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar". *Jurnal Tunas Bangsa*. Volume 6, No.1, Februari 2019.
- Gall, Meredith D. Joyce P. Gall, Walter R. Borg. 1983. *Educational Research an Introduction*. New York: Longman.
- Graham, Bruce. 2015. *Power Up Your Powtoon Studio Project*. Birmingham: Packt Publishing.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hartono. 2012. *Statistik untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hasan, Iqbal. 2006. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Heinich, Robert, Michael Molenda, James D. Russel, Sharon E. Smaldino. 2002. *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Pearson Merrill Prentice Hall, Upper Saddle River.
- Jauhar, Mohammad. 2011. *Implementasi PAIKEM dari Behavioristik sampai Konstruktivis*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Kafah, Anisa Nur Khayati, Lukman Nulhakim, Aan Subhan Pamungkas. "Development of Video Learning Media Based on Powtoon Application on the Concept of the Properties of Light for Elementary School Students". *Gravity: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Fisika*. Vol. 6, No. 1, February 2020.
- Mills, Gay, L.R. Geoffrey E, and Airasian Peter. 2009. *Educational Research Competencies for Analysis and Application*. London: Pearson Prentice Hall.
- Montolalu, Christie, E. J. C, Yohanes A.R Langi, "Pengaruh Pelatihan Dasar Komputer dan Teknologi Informasi bagi Guru-Guru dengan Uji-T Berpasangan (Paired Sample T-Test)", *Jurnal Matematika dan Aplikasi de-CartesiaN*, Vol. 7 No. 1 Maret 2018, 45.
- N.M.S, Megawati, Utami I.G.A.L.P. "English Learning with Powtoon Animation Video". *Journal of Education Technology*. Volume 4 No. 2, 2020.
- Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008 Tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah. Bruce.
- Pais, Marcelo Humberto Rioseco, Fraño Paukner Nogués, and Bruno Ramírez Muñoz. "Incorporating Powtoon as a Learning Activity into a Course on

- Technological Innovations as Didactic Resources for Pedagogy Programs”. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*. 12.6 (2017).
- Pauji, Endri Luki. 2020. *Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Pidato Persuasif dan Motivasi Belajar Siswa SMP dengan Menggunakan Pendekatan Sainifik Berbantu Media Powtoon*. Tesis. Cimahi: Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi.
- Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 000912 Tahun 2013 Tentang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran PAI dan Bahasa Arab.
- Puspitarini, Dwi. 2013. *Media Pembelajaran: Pemilihan, Penggunaan, Pengembangan*. Jember: STAIN PRESS.
- Puspitarini, Dwi Januari. 2019. *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Powtoon Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Sd Negeri Di Purbalingga*. Tesis. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Rosita, Yesy Diah dkk. 2019. *Asyik Membuat Presentasi Trendy*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sadiman, Arief S. et. Al. 2012. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Saebani, Beni Ahmad dan Januri. 2008. *Fiqh Ushul Fiqh*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sanaky, Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sekretariat Negara RI. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Semenderiadis, Themistoklis. 2009. *Using Audiovisual Media in Nursery School Within the Framework of The Interdisciplinary Approach*. Synergies Sud-Est européen n° 2.
- Setiawan, Hery. “Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V”, *Jurnal Prakarsa Paedagogia*. Vol. 3 No. 2, Desember 2020.
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia.
- Subkan, Aly. 2020, *Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Powtoon Terintegrasi dengan PowerPoint pada Mata Pelajaran Matematika*. Tesis. Salatiga: IAIN Salatiga.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Statistik untuk Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. 2006. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukarnyana, dkk. 2003. *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*. Malang: UM Press.
- Surpriyadi, Dedi. 2008. *Fiqih Bernuansa Tasawuf Al-Ghazali Perpaduan antara Syariat dan Hakikat*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sutisna, Entis, Lungguh Halira Vonti, Septian Agung Tresnady. "The Use Of Powtoon Software Program In Teaching And Learning Process: The Students' Perception And Challenges". *JHSS (Journal Of Humanities And Social Studies)*. Volume 03, Number 02, September 2019.
- Suyanti, Maya Kartika Sari, dan Vivi Rulviana. "Media Powtoon Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar". *Elementary School*. Volume 8 No. 2 Juli 2021.
- Uno, Hamzah B. dan Nina Lamatenggo. 2011. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Tashakkori, Abbas dan Charles Teddlie. 2010. *Mixed Methodology: Mengkombinasikan Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tegeh, I Made, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wahidmurni. 2008. *Cara Mudah Menulis Proposal dan Laporan Penelitian Lapangan: Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif (Skripsi, Tesis, dan Disertasi)*. Malang: PPs UIN Malang.
- Widyatama, I Putu Wawan Krisna. 2020. *Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom Berbantuan Media Animasi Powtoon Terhadap Pemahaman Konsep Matematika dan Kemandirian Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Kuta Selatan*. Tesis. Singaraja: Universtias Pendidikan Ganesha.
- Wingkel. 2009. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Yulia, Desma dkk. "Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Iis Kelas X Di Sma Negeri 1 Batam Tahun Pelajaran 2017/2018". *Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*. Vol. 2 No. 1.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nidaul Hasanah Safitri

NIM : 203206030042

Program : Magister

Institusi : Pascasarjana UIN KH Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa tesis dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Melalui Aplikasi *Powtoon* pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII di MTs Maulana Ishaq Kabat Banyuwangi" bukan merupakan hasil plagiat dan/ atau tidak mengandung unsur plagiat (plagiasi).

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 03 Mei 2022
Saya yang menyatakan,



Nidaul Hasanah Safitri
NIM. 203206030042

RI
DIQ

SURAT KETERANGAN

Nomor: B-PPS/1190/Un.22/PP.00.9/6/2023B-
PPS/1190/Un.22/PP.00.9/6/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dengan ini menerangkan bahwa telah dilakukan cek similaritas* terhadap naskah tesis

Nama	:	Nidaul Hasanah Safitri
NIM	:	203206030042
Prodi	:	Pendidikan Agama Islam (S2)
Jenjang	:	Magister (S2)

dengan hasil sebagai berikut:

BAB	ORIGINAL	MINIMAL ORIGINAL
Bab I (Pendahuluan)	26 %	30 %
Bab II (Kajian Pustaka)	29 %	30 %
Bab III (Metode Penelitian)	25 %	30 %
Bab IV (Paparan Data)	14 %	15 %
Bab V (Kajian dan Saran)	7 %	20 %

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagai salah satu syarat menempuh ujian tesis.

Jember, 13 Juni 2023

an. Direktur,
Wakil Direktur



Dr. H. Ubaidillah, M.Ag.
NIP. 196812261996031001

*Menggunakan Aplikasi Turnitin

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KHAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
PASCASARJANA

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Kaliwates, Jember, Jawa Timur, Indonesia KodePos 68136 Telp. (0331) 487550
Fax (0331) 427005 e-mail :uinkhas@gmail.com Website : http://www.uinkhas.ac.id

No : D.PPS.448/In.20/PP.00.9/2/2022
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian untuk
Penyusunan Tugas Akhir Studi

15 Februari 2022

Kepada Yth.
Kepala MTs Maulana Ishaq Kabat Banyuwangi
di-
tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, kami mengajukan permohonan izin penelitian di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin untuk keperluan penyusunan Tugas Akhir Studi mahasiswa berikut ini:

Nama : Nidaul Hasanah Safitri
NIM : 203206030042
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jenjang : S2
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio
Visual Melalui Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran
Fikih Kelas VII di MTs Maulana Ishaq Banyuwangi
Pembimbing 1 : Dr. H. Moh. Sahlan, M. Ag.
Pembimbing 2 : Dr. Hj. St. Mislikah, M.Ag.

Waktu Penelitian : ± 3 bulan (terhitung mulai tanggal di terbitkannya surat ini)

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan izinnya disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb



Direktur,

Moh. Dahlan



YPISK. SIROJUT THOLIBIN

AkteNotaris: Yudha Aria Bima, SH, MKN No: 269/2015
SK Kemenkumham No: AHU-0020216.AH.01.12 Tahun 2015

MTs. "MAULANA ISHAQ"

NPSN : 20581649 NIS : 210400 NSM : 121235100031

Jl. Masjid No. 13 Benelanlor - Kabat - Banyuwangi

SURAT KETERANGAN

Nomor : 055/SK/MTs.MI/VI/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala MTs. Maulana Ishaq Benelanlor - Kabat
nyatakan bahwa :

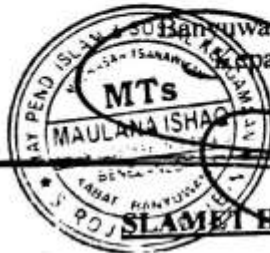
Nama : NIDAUL HASANAH SAFITRI
NIM : 203206030042
Semester : IV
Prodi : Pendidikan Agama Islam

Telah melaksanakan kegiatan penelitian Tesis dengan judul "Pengembangan Media
Pelajaran Berbasis Audio Visual Melalui Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII di
Maulana Ishaq Benelanlor - Kabat Banyuwangi" mulai tanggal 18 Februari 2022 sampai dengan 14
Juni 2022.


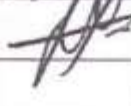
Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana
perlu.

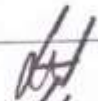


Banyuwangi, 14 Juni 2022
Kepala Madrasah

SLAMET HARIYANTO, S.Pd



JURNAL PENELITIAN

NO.	HARI/TANGGAL	JENIS KEGIATAN	TANDA TANGAN
1.	Jum'at, 10 Desember 2021	Melakukan pra penelitian tanpa menggunakan surat penelitian dengan wawancara kepada Kepala MTs Maulana Ishaq.	
2.	Selasa, 14 Desember 2021	Melakukan pra penelitian tanpa menggunakan surat penelitian dengan wawancara kepada guru Fikih MTs Maulana Ishaq.	
3.	Jum'at, 18 Februari 2022	Menyerahkan surat izin penelitian kepada Kepala MTs Maulana Ishaq.	
4.	Selasa, 22 Februari 2022	Memberikan angket analisis kebutuhan pengembangan Media Audio Visual Powtoon kepada Guru Fikih MTs Maulana Ishaq.	
5.	Jum'at 25 Februari 2022	Memberikan angket analisis kebutuhan pengembangan Media Audio Visual Powtoon kepada Peserta Didik kelas VII B MTs Maulana Ishaq.	
6.	Selasa, 08 Maret 2022	Melakukan pre-test pada KD 3.7.	
7.	Selasa, 15 Maret 2022	Menerapkan media konvensional pada KD 3.7.	
8.	Selasa, 22 Maret 2022	Melakukan pre-test pada KD 3.8.	
	Selasa, 29 Maret 2022	Menerapkan media konvensional pada KD 3.8.	
9.	Selasa, 5 April 2022	Mengembangkan Media Audio Visual Powtoon KD 3.7.	
10.	Senin, 02 Mei 2022	Mengembangkan Media Audio Visual Powtoon KD 3.8.	
11.	Selasa, 24 Mei 2022	Validasi Media Audio Visual Powtoon oleh Ahli Materi	
12.	Selasa, 24 Mei 2022	Validasi Media Audio Visual Powtoon oleh Ahli Bahasa	
13.	Selasa, 31 Mei 2022	Validasi Media Audio Visual Powtoon oleh Ahli Media	
14.	Jum'at, 03 Juni 2022	- Menerapkan Media Audio Visual Powtoon KD 3.7 dalam skala kecil. - Menerapkan Media Audio Visual Powtoon KD 3.8 dalam skala kecil.	

15.	Selasa, 07 Juni 2022	Menerapkan Media Audio Visual Powtoon KD 3.7 dan Post Test	
16.	Jum'at, 10 Juni 2022	Menerapkan Media Audio Visual Powtoon Materi 3.8 dan Post Test	
17.	Selasa, 14 Juni 2022	Meminta surat keterangan selesai penelitian kepada Staf TU MTs Maulana Ishaq.	

Banyuwangi, 14 Juni 2022

Kepala MTs Maulana Ishaq



Slamet Hariyanto, S.Pd.

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS AUDIO VISUAL MELALUI APLIKASI POWTOON
(GURU)**

Nama : Achmad Dani Al Faris, S.Pd.
Asal Sekolah : MTs Maulana Ishaq
Bidang Studi : Fikih
Pengajar Kelas : VII B

Berilah tanda *checklist* (√) pada kolom "Ya" atau "Tidak" untuk jawaban yang dianggap sesuai!

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Menurut Bapak/Ibu apakah penggunaan media dalam pembelajaran akan mendukung penguasaan yang baik terhadap mata pelajaran Fikih?	✓	
2.	Menurut Bapak/Ibu apakah media pembelajaran yang ada sudah mendukung penguasaan yang baik terhadap mata pelajaran Fikih?		✓
3.	Apakah di madrasah ini tersedia prasarana wifi sehingga memudahkan guru untuk mengakses internet?	✓	
4.	Apakah di madrasah ini tersedia prasarana proyektor/sound kelas?	✓	
5.	Apakah Bapak/Ibu sering menggunakan menggunakan prasarana tersebut dalam mata pelajaran Fikih?		✓
6.	Menurut Bapak/Ibu apakah dalam mata pelajaran Fikih membutuhkan media pembelajaran berbasis audio visual yang menarik?	✓	
7.	Pernahkah Bapak/Ibu membuat media pembelajaran berbasis audio visual yang menarik melalui aplikasi online?		✓
8.	Apakah Bapak/Ibu sebelumnya pernah mengetahui media pembelajaran berbasis audio visual melalui aplikasi <i>Powtoon</i> ?	✓	
9.	Apakah Bapak/Ibu pernah membuat atau menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual melalui aplikasi <i>Powtoon</i> ?		✓
10.	Apakah Bapak/Ibu setuju jika dikembangkan media pembelajaran berbasis audio visual melalui aplikasi online yg menarik seperti <i>Powtoon</i> untuk mata pelajaran Fikih kelas VII?	✓	
11.	Menurut Bapak/Ibu apakah media pembelajaran <i>Powtoon</i> dapat dimanfaatkan secara luring?	✓	

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS AUDIO VISUAL MELALUI APLIKASI POWTOON
(PESERTA DIDIK)**

Nama : *Solim dehin*
Kelas : *VII B*

Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom "Ya" atau "Tidak" untuk jawaban yang dianggap sesuai!

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah Anda mengalami kesulitan mempelajari mata pelajaran Fikih?		✓
2.	Apakah Anda mencari bahan lain selain buku dari sekolah untuk memahami mata pelajaran Fikih?	✓	
3.	Apakah Bapak/Ibu guru Anda pernah menggunakan media pembelajaran dalam mata pelajaran Fikih?		✓
4.	Apakah media pembelajaran yang digunakan Bapak/Ibu guru Anda membantu dalam menguasai mata pelajaran Fikih?		✓
5.	Apakah Bapak/Ibu guru Anda pernah menggunakan laptop dan proyektor dalam mata pelajaran Fikih?		✓
6.	Apakah Bapak/Ibu guru Anda pernah menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual berupa video animasi dalam mata pelajaran Fikih?		✓
7.	Apakah Anda membutuhkan media pembelajaran berbasis audio visual yang menarik dalam mata pelajaran Fikih?	✓	
8.	Menurut Anda apakah media pembelajaran berbasis audio visual berupa video animasi menarik jika digunakan dalam mata pelajaran Fikih?	✓	
9.	Apakah Anda sebelumnya pernah mengetahui media pembelajaran berbasis audio visual melalui aplikasi <i>Powtoon</i> ?		✓
10.	Apakah Bapak/Ibu guru Anda pernah menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual melalui aplikasi <i>Powtoon</i> dalam mata pelajaran Fikih?		✓
11.	Apakah Anda setuju jika dikembangkan media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan aplikasi online yang menarik seperti <i>Powtoon</i> dalam mata pelajaran Fikih?	✓	

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS AUDIO VISUAL MELALUI APLIKASI POWTOON
(PESERTA DIDIK)**

Nama : Dafir Firmanto
Kelas : VII B

Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom "Ya" atau "Tidak" untuk jawaban yang dianggap sesuai!

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah Anda mengalami kesulitan mempelajari mata pelajaran Fikih?		✓
2.	Apakah Anda mencari bahan lain selain buku dari sekolah untuk memahami mata pelajaran Fikih?	✓	
3.	Apakah Bapak/Ibu guru Anda pernah menggunakan media pembelajaran dalam mata pelajaran Fikih?	✓	✓
4.	Apakah media pembelajaran yang digunakan Bapak/Ibu guru Anda membantu dalam menguasai mata pelajaran Fikih?		✓
5.	Apakah Bapak/Ibu guru Anda pernah menggunakan laptop dan proyektor dalam mata pelajaran Fikih?		✓
6.	Apakah Bapak/Ibu guru Anda pernah menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual berupa video animasi dalam mata pelajaran Fikih?		✓
7.	Apakah Anda membutuhkan media pembelajaran berbasis audio visual yang menarik dalam mata pelajaran Fikih?	✓	
8.	Menurut Anda apakah media pembelajaran berbasis audio visual berupa video animasi menarik jika digunakan dalam mata pelajaran Fikih?	✓	
9.	Apakah Anda sebelumnya pernah mengetahui media pembelajaran berbasis audio visual melalui aplikasi <i>Powtoon</i> ?		✓
10.	Apakah Bapak/Ibu guru Anda pernah menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual melalui aplikasi <i>Powtoon</i> dalam mata pelajaran Fikih?		✓
11.	Apakah Anda setuju jika dikembangkan media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan aplikasi online yang menarik seperti <i>Powtoon</i> dalam mata pelajaran Fikih?	✓	

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS AUDIO VISUAL MELALUI APLIKASI POWTOON
(PESERTA DIDIK)**

Nama : Sya. Follah Gasuf
Kelas : 7b

Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom "Ya" atau "Tidak" untuk jawaban yang dianggap sesuai!

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah Anda mengalami kesulitan mempelajari mata pelajaran Fikih?		✓
2.	Apakah Anda mencari bahan lain selain buku dari sekolah untuk memahami mata pelajaran Fikih?	✓	
3.	Apakah Bapak/Ibu guru Anda pernah menggunakan media pembelajaran dalam mata pelajaran Fikih?		✓
4.	Apakah media pembelajaran yang digunakan Bapak/Ibu guru Anda membantu dalam menguasai mata pelajaran Fikih?		✓
5.	Apakah Bapak/Ibu guru Anda pernah menggunakan laptop dan proyektor dalam mata pelajaran Fikih?		✓
6.	Apakah Bapak/Ibu guru Anda pernah menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual berupa video animasi dalam mata pelajaran Fikih?		✓
7.	Apakah Anda membutuhkan media pembelajaran berbasis audio visual yang menarik dalam mata pelajaran Fikih?	✓	
8.	Menurut Anda apakah media pembelajaran berbasis audio visual berupa video animasi menarik jika digunakan dalam mata pelajaran Fikih?	✓	
9.	Apakah Anda sebelumnya pernah mengetahui media pembelajaran berbasis audio visual melalui aplikasi <i>Powtoon</i> ?		✓
10.	Apakah Bapak/Ibu guru Anda pernah menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual melalui aplikasi <i>Powtoon</i> dalam mata pelajaran Fikih?		✓
11.	Apakah Anda setuju jika dikembangkan media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan aplikasi online yang menarik seperti <i>Powtoon</i> dalam mata pelajaran Fikih?	✓	

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS AUDIO VISUAL MELALUI APLIKASI POWTOON
(PESERTA DIDIK)**

Nama : **ANDIWA PRATIAMA**
Kelas : **WA 7B**

Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom "Ya" atau "Tidak" untuk jawaban yang dianggap sesuai!

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah Anda mengalami kesulitan mempelajari mata pelajaran Fikih?		✓
2.	Apakah Anda mencari bahan lain selain buku dari sekolah untuk memahami mata pelajaran Fikih?	✓	
3.	Apakah Bapak/Ibu guru Anda pernah menggunakan media pembelajaran dalam mata pelajaran Fikih?		✓
4.	Apakah media pembelajaran yang digunakan Bapak/Ibu guru Anda membantu dalam menguasai mata pelajaran Fikih?		✓
5.	Apakah Bapak/Ibu guru Anda pernah menggunakan laptop dan proyektor dalam mata pelajaran Fikih?		✓
6.	Apakah Bapak/Ibu guru Anda pernah menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual berupa video animasi dalam mata pelajaran Fikih?		✓
7.	Apakah Anda membutuhkan media pembelajaran berbasis audio visual yang menarik dalam mata pelajaran Fikih?	✓	
8.	Menurut Anda apakah media pembelajaran berbasis audio visual berupa video animasi menarik jika digunakan dalam mata pelajaran Fikih?	✓	
9.	Apakah Anda sebelumnya pernah mengetahui media pembelajaran berbasis audio visual melalui aplikasi <i>Powtoon</i> ?		✓
10.	Apakah Bapak/Ibu guru Anda pernah menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual melalui aplikasi <i>Powtoon</i> dalam mata pelajaran Fikih?		✓
11.	Apakah Anda setuju jika dikembangkan media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan aplikasi online yang menarik seperti <i>Powtoon</i> dalam mata pelajaran Fikih?	✓	

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS AUDIO VISUAL MELALUI APLIKASI POWTOON
(PESERTA DIDIK)**

Nama : iphal fereja d...
Kelas : 7B

Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom "Ya" atau "Tidak" untuk jawaban yang dianggap sesuai!

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah Anda mengalami kesulitan mempelajari mata pelajaran Fikih?		✓
2.	Apakah Anda mencari bahan lain selain buku dari sekolah untuk memahami mata pelajaran Fikih?	✓	
3.	Apakah Bapak/Ibu guru Anda pernah menggunakan media pembelajaran dalam mata pelajaran Fikih?		✓
4.	Apakah media pembelajaran yang digunakan Bapak/Ibu guru Anda membantu dalam menguasai mata pelajaran Fikih?		✓
5.	Apakah Bapak/Ibu guru Anda pernah menggunakan laptop dan proyektor dalam mata pelajaran Fikih?		✓
6.	Apakah Bapak/Ibu guru Anda pernah menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual berupa video animasi dalam mata pelajaran Fikih?		✓
7.	Apakah Anda membutuhkan media pembelajaran berbasis audio visual yang menarik dalam mata pelajaran Fikih?	✓	
8.	Menurut Anda apakah media pembelajaran berbasis audio visual berupa video animasi menarik jika digunakan dalam mata pelajaran Fikih?	✓	
9.	Apakah Anda sebelumnya pernah mengetahui media pembelajaran berbasis audio visual melalui aplikasi <i>Powtoon</i> ?		✓
10.	Apakah Bapak/Ibu guru Anda pernah menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual melalui aplikasi <i>Powtoon</i> dalam mata pelajaran Fikih?		✓
11.	Apakah Anda setuju jika dikembangkan media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan aplikasi online yang menarik seperti <i>Powtoon</i> dalam mata pelajaran Fikih?	✓	



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
PASCASARJANA**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 KodePos: 68136
website: www.pasca.iain-jember.ac.id Email: pps.iainjbr@gmail.com

No : D.PPS.807/In.20/PP.00.9/4/2022
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Validasi

25 April 2022

Kepada Yth.
Dr. Moh. Sutomo, M.Pd.

di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, sehubungan dengan prosedur penelitian untuk menyelesaikan studi program Magister (S2) di Pascasarjana IAIN Jember yang memerlukan validasi terkait media pembelajaran sebagai pelengkap penyusun tesis, maka kami mohon Bapak/Ibu berkenan untuk menjadi validator mahasiswa berikut ini:

Nama : Nidaul Hasanah Safitri
NIM : 203206030042
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jenjang : S2
Program : Pascasarjana
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Melalui Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di MTs Maulana Ishaq Kabat Banyuwangi

Bantuan saudara sangat diharapkan agar diketahui kegunaan, ketepatan dan kelayakan produk tesis tersebut. Berkaitan dengan pendanaan, dibebankan pada mahasiswa pemohon.

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan perkenannya disampaikan terima kasih.

Wassalamualaikum wr. wb.

Direktur,

Prof. Dr. Moh. Dahlan, M.Ag.
NIP. 197803172009121007



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
PASCASARJANA

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 KodePos: 68136
e-mail : uinkhas@gmail.com Website : <http://www.uinkhas.ac.id>

No : D.PPS.807/In.20/PP.00.9/4/2022 25 April 2022
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Validasi

Kepada Yth.
Dr. H. Khotibul Umam, MA.

di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, sehubungan dengan prosedur penelitian untuk menyelesaikan studi program Magister (S2) di Pascasarjana IAIN Jember yang memerlukan validasi terkait media pembelajaran sebagai pelengkap penyusunan tesis, maka kami mohon Bapak/Ibu berkenan untuk menjadi validator mahasiswa berikut ini:

Nama : Nidaul Hasanah Safitri
NIM : 203206030042
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jenjang : S2
Program : Pascasarjana
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Melalui Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di MTs Maulana Ishaq Kabat Banyuwangi

Bantuan saudara sangat diharapkan agar diketahui kegunaan, ketepatan dan kelayakan produk tesis tersebut. Berkaitan dengan pendanaan, dibebankan pada mahasiswa pemohon.

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan perkenannya disampaikan terima kasih.

Wassalamualaikum wr. wb.

Direktur,

Prof. Dr. Moh. Dahlan, M.Ag.
NIP. 197803172009121007

INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Melalui Aplikasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII di MTs Maulana Ishaq Kabat Banyuwangi

Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Peneliti : Nidaul Hasanah Safitri
Pengguna : Guru dan Siswa MTs

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII di MTs Maulana Ishaq Kabat Banyuwangi, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran *Powtoon* yang telah dibuat. Oleh karena itu, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket di bawah ini sebagai ahli media. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian media pembelajaran *Powtoon* yang telah dirancang berdasarkan materi Fikih. Hasil dari pengisian angket akan digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran melalui aplikasi *Powtoon* agar dapat digunakan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya menyampaikan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli media.

B. Identitas Validator

Nama : *Nidaul Hasanah Safitri, M.Pd.*
NIP : *1980020003*
Instansi : *UIN - FTIK Jember.*
Pendidikan : *S3. TEP.*

C. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu membaca setiap item dengan cermat.
2. Mohon Bapak/Ibu memberikan skor penilaian terhadap Media Pembelajaran

Melalui Aplikasi *Powtoon* yang dikembangkan dengan memberikan *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian sesuai ketentuan berikut:

- a. Skor 5 berarti sangat baik/sangat sesuai
 - b. Skor 4 berarti baik/sesuai
 - c. Skor 3 berarti cukup baik/cukup sesuai
 - d. Skor 2 berarti kurang baik/kurang sesuai
 - e. Skor 1 berarti sangat tidak baik/tidak sesuai
3. Tanggapan atau saran Bapak/Ibu, mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan. Tanggapan atau saran Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk perbaikan kualitas media pembelajaran *Powtoon* yang telah dikembangkan.

D. Angket

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Aspek Pembelajaran	1. Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran				✓	
	2. Kesesuaian media dengan karakteristik siswa			✓		
	3. Kesesuaian media sebagai sumber belajar					✓
	4. Kemampuan media dalam mengembangkan motivasi siswa					✓
	5. Kemampuan media dalam menarik perhatian siswa				✓	
	6. Kemampuan media untuk alat bantu memahami dan mengingat informasi				✓	
	7. Kemampuan media sebagai stimulus belajar				✓	
	8. Kesesuaian media dengan lingkungan belajar				✓	
	9. Efisiensi media dalam				✓	

	kaitannya dengan waktu, biaya, dan tenaga.					
B. Aspek Komunikasi Visual	10. Komunikatif, kreatif, dan sederhana				✓	
	11. Unsur teks, visual (simulasi, gambar animasi, video, dan audio), dalam media					✓
	12. Penggunaan teks, animasi, video, dan audio dalam media					✓
	13. Kemenarikan <i>lay out</i> dan tata letak				✓	
	14. Pemilihan warna menarik				✓	
	15. Kecerahan teks, grafis, animasi, video, dan audio			✓		
C. Kemudahan Navigasi	16. Media mudah digunakan				✓	
	17. Program media sederhana dalam pengoperasiannya				✓	
	18. Bentuk dan letak navigasi konsisten di seluruh konten media					✓
	19. Navigasi yang dibuat memudahkan pengguna dalam pengoperasiannya					✓
	20. Program media dapat berjalan dengan baik atau tidak mudah hang (berhenti)					✓
	21. Media yang dikembangkan dengan spesifikasi yang dapat dijangkau sekolah				✓	
D. Fungsi Keseluruhan	22. Dengan tampilan animasi serta gambar-gambar yang menarik media dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan			✓		

E. Tanggapan mengenai media pembelajaran Powtoon:

...sudah bagus, media ini bisa
...interaktif, kreatif dan menarik!

F. Kritik dan saran mengenai media pembelajaran Powtoon:

- Gambar cartoon di emailnya & juga kegiatan orang minum
- Musiknya juga kasar, mungkin tiap kegiatan ada musik sendiri.

G. Kesimpulan

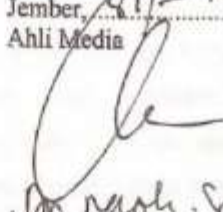
Media pembelajaran Powtoon ini dinyatakan*):

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak diujicobakan di lapangan

*) Lingkari salah satu

Jember, 27 Mei 2022

Ahli Media


Dr. Nash. Sutopo, S.Pd.

NIP.

INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual
Melalui Aplikasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII
di MTs Maulana Ishaq Kabat Banyuwangi

Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Peneliti : Nidaul Hasanah Safitri
Pengguna : Guru dan Siswa MTs

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII di MTs Maulana Ishaq Kabat Banyuwangi, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran *Powtoon* yang telah dibuat. Oleh karena itu, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket di bawah ini sebagai ahli materi. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian media pembelajaran *Powtoon* yang telah dirancang berdasarkan materi Fikih. Hasil dari pengisian angket akan digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran melalui aplikasi *Powtoon* agar dapat digunakan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya menyampaikan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli materi.

B. Identitas Validator

Nama : Dr. H. Mas'ud, S.Ag, M.Pd.I
NIP : 197212192008011007
Instansi : UIN KHAS Jember
Pendidikan : S3

C. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu membaca setiap item dengan cermat.
2. Mohon Bapak/Ibu memberikan skor penilaian terhadap Media Pembelajaran

Melalui Aplikasi *Powtoon* yang dikembangkan dengan memberikan *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian sesuai ketentuan berikut:

- a. Skor 5 berarti sangat baik/sangat sesuai
 - b. Skor 4 berarti baik/sesuai
 - c. Skor 3 berarti cukup baik/cukup sesuai
 - d. Skor 2 berarti kurang baik/kurang sesuai
 - e. Skor 1 berarti sangat tidak baik/tidak sesuai
3. Tanggapan atau saran Bapak/Ibu, mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan. Tanggapan atau saran Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk perbaikan kualitas media pembelajaran *Powtoon* yang telah dikembangkan.

D. Angket

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Aspek Relevansi	1. Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa				✓	
	2. Kedalaman uraian sesuai dengan tingkat perkembangan siswa			✓		
	3. Kelengkapan uraian sesuai dengan tingkat perkembangan siswa			✓		
	4. Latihan dan soal relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai			✓		
	5. Jabaran materi cukup memenuhi tuntutan kurikulum				✓	
	6. Jumlah ilustrasi yang fungsional cukup			✓		
B. Aspek Keakuratan	7. Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan			✓	✓	
	8. Materi yang disajikan sesuai perkembangan mutakhir				✓	

	9. Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari.				✓	
	10. Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai siswa			✓		
	11. Menyajikan manfaat dan pentingnya penguasaan kompetensi bagi kehidupan siswa				✓	
	12. Menyajikan daftar isi dan daftar pustaka		✓			
	13. Uraian materi mengikuti alur pikir dari sederhana ke kompleks			✓		
	14. Uraian materi mengikuti alur pikir dari lingkup lokal ke global				✓	
C. Aspek kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa	15. Mendorong keingintahuan siswa				✓	
	16. Mendorong terjadinya interaksi siswa dengan sumber belajar				✓	
	17. Mendorong siswa belajar secara berkelompok				✓	
	18. Mendorong siswa untuk mengamalkan isi bacaan				✓	
D. Aspek cara penyajian	19. Mendukung ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa				✓	
	20. Mendukung pertumbuhan nilai-nilai kemanusiaan			✓		
	21. Mendukung kesadaran adanya kemajemukan masyarakat			✓		
	22. Mendukung tumbuhnya nasionalisme				✓	
	23. Mendukung cara berpikir logis siswa				✓	
E. Aspek	24. Ketepatan penggunaan					

kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	ejaan					
	25. Ketepatan penggunaan istilah			✓		
F. Aspek keterbacaan dan kekomunikatifan	26. Ketepatan penyusunan struktur kalimat			✓		
	27. Panjang kalimat sesuai dengan tingkat pemahaman anak				✓	
	28. Struktur kalimat sesuai dengan pemahaman siswa				✓	
	29. Bahasa yang digunakan bahasa setengah formal (bahasa sehari-hari di kelas)				✓	

E. Tanggapan mengenai media pembelajaran Powtoon:

terdapat teks Arab yg perlu di perbaiki

F. Kritik dan saran mengenai media pembelajaran Powtoon:

Desain al-Quran

Desain al- Hadits

Desain dulas ? tentang praktik

pelaksanaan shalat dalam keadaan tertentu

G. Kesimpulan

Media pembelajaran melalui aplikasi Powtoon ini dinyatakan*):

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak diujicobakan di lapangan

*) Lingkari salah satu

Jember, 25 Mei 2022
Ahli Materi

Muhammad Anwar
Dr. H. Mas'ud, S.Pd, M.Pd.
NIP. 19721219 2008 011007

INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA
Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual
Melalui Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII
di MTs Maulana Ishaq Kabat Banyuwangi

Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Peneliti : Nidaul Hasanah Safitri
Pengguna : Guru dan Siswa MTs

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII di MTs Maulana Ishaq Kabat Banyuwangi, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran *Powtoon* yang telah dibuat. Oleh karena itu, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket di bawah ini sebagai ahli bahasa. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian media pembelajaran *Powtoon* yang telah dirancang berdasarkan materi Fikih. Hasil dari pengisian angket akan digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran melalui aplikasi *Powtoon* agar dapat digunakan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya menyampaikan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli bahasa.

B. Identitas Validator

Nama : Dr. Khotibul Umam, M.A
NIP : 197506042007011025
Instansi : UIN KH. Achmad Siddiq Jember.
Pendidikan : S-3

C. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu membaca setiap item dengan cermat.
2. Mohon Bapak/Ibu memberikan skor penilaian terhadap Media Pembelajaran

Melalui Aplikasi *Powtoon* yang dikembangkan dengan memberikan *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian sesuai ketentuan berikut:

- a. Skor 5 berarti sangat baik/sangat sesuai
 - b. Skor 4 berarti baik/sesuai
 - c. Skor 3 berarti cukup baik/cukup sesuai
 - d. Skor 2 berarti kurang baik/kurang sesuai
 - e. Skor 1 berarti sangat tidak baik/tidak sesuai
3. Tanggapan atau saran Bapak/Ibu, mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan. Tanggapan atau saran Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk perbaikan kualitas media pembelajaran *Powtoon* yang telah dikembangkan.

D. Angket

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat				✓	
	2. Keefektifan kalimat				✓	
	3. Kebakuan istilah			✓		
B. Keterbacaan dan Komunikatif	4. Pemahaman terhadap pesan informasi				✓	
	5. Panjang kalimat sesuai dengan tingkat perkembangan anak				✓	
	6. Struktur kalimat sesuai dengan pemahaman siswa				✓	
	7. Pembuatan alinea sesuai dengan pemahaman siswa			✓		
	8. Bahasa yang digunakan bahasa setengah formal (bahasa sehari-hari di kelas)					✓
C. Dialogis dan Interaktif	9. Kemampuan mendorong berpikir kritis					✓

D. Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	10. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik				✓	
	11. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik					✓
E. Kesesuaian dengan kaidah Bahasa	12. Ketepatan tata bahasa				✓	
	13. Ketepatan ejaan				✓	
F. Penggunaan istilah, simbol atau ikon	14. Konsistensi penggunaan istilah		✓			
	15. Konsistensi penggunaan simbol atau ikon				✓	

F. Tanggapan mengenai media pembelajaran Powtoon:

Selama proses penggunaan bahasa pada media pembelajaran sudah baik dan cukup untuk digunakan pada aplikasi.

G. Kritik dan saran mengenai media pembelajaran Powtoon:

terdapat masalah pada aplikasi media pembelajaran diutamakan (lebih meningkatkan gambar, suara)

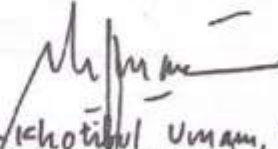
H. Kesimpulan

Media pembelajaran melalui aplikasi Powtoon ini dinyatakan*):

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak diujicobakan di lapangan

*) Lingkari salah satu

Jember, 27 - Mei 2022
Ahli Bahasa


Dr. Ichotibul Umam, M.A
NIP 197506042007011025

ANGKET RESPONS GURU

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual
Melalui Aplikasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII
di MTs Maulana Ishaq Kabat Banyuwangi

Nama : Surya Frantana, S.Pd.I

Instansi : SMPiB Al Qomar

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas Bapak/Ibu yang telah disediakan.
2. Beri tanda check (✓) pada kolom 1,2,3,4 atau 5 yang ada pada kolom skor.

Skor 1 : Sangat Kurang

Skor 2 : Kurang

Skor 3 : Cukup

Skor 4 : Baik

Skor 5 : Sangat Baik

NO	Aspek yang ditanyakan	Skor				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
1.	Penampilan media pembelajaran <i>Powtoon</i> secara keseluruhan menarik				✓	
2.	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i>					✓
3.	Penyajian materi dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i> tersusun secara sistematis				✓	
4.	Materi yang disajikan sesuai dengan prinsip keterpaduan				✓	
5.	Bahasa dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i> mudah untuk dipahami siswa				✓	
6.	Adanya media pembelajaran <i>Powtoon</i> dapat menumbuhkan minat belajar siswa				✓	
7.	Penggunaan gambar dan contoh dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i> sangat relevan dan dapat membantu pemahaman siswa				✓	
8.	Latihan soal yang ada menumbuhkan kemampuan berpikir siswa				✓	
9.	Media pembelajaran <i>Powtoon</i> dapat dipelajari				✓	

8.	Latihan soal yang ada menumbuhkan kemampuan berpikir siswa				✓	
9.	Media pembelajaran <i>Powtoon</i> dapat dipelajari oleh siswa secara mandiri maupun kelompok					✓
10.	Media pembelajaran <i>Powtoon</i> dapat menambah wawasan siswa mengenai mata pelajaran Fikih				✓	
11.	Materi dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i> sesuai dengan KI, KD dan Indikator Mata Pelajaran Fikih					✓
12.	Media pembelajaran <i>Powtoon</i> mampu menarik perhatian siswa untuk belajar				✓	
13.	Media pembelajaran <i>Powtoon</i> sudah sesuai dengan tahap perkembangan siswa				✓	
14.	Media pembelajaran <i>Powtoon</i> dapat memicu siswa untuk aktif dalam pembelajaran Fikih				✓	
Jumlah Skor					60	

3. Kritik dan saran mengenai media pembelajaran *Powtoon*:

Musik jangan monoton di sesuaikan dengan perkembangan siswa. Gambar disesuaikan dengan adegan yang ditayangkan. Daftar pustaka diperbanyak lebih meningkatkan gairah belajar

4. Kesimpulan

Media pembelajaran *Powtoon* ini dinyatakan*):

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak diujicobakan di lapangan

Banyuwangi, 10 Mei 2022
Guru Mata Pelajaran Fikih,

(Achmad Dani Al Faris, S.Pd.)

ANGKET RESPONS GURU

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual
Melalui Aplikasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII
di MTs Maulana Ishaq Kabat Banyuwangi

Nama : Bapak Achmad Dani Al Faris, S.Pd.

Instansi : MTs Maulana Ishaq Kabat Banyuwangi

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas Bapak/Ibu yang telah disediakan.
2. Beri tanda check (✓) pada kolom 1,2,3,4 atau 5 yang ada pada kolom skor.

Skor 1 : Sangat Kurang

Skor 2 : Kurang

Skor 3 : Cukup

Skor 4 : Baik

Skor 5 : Sangat Baik

NO	Aspek yang ditanyakan	Skor				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
1.	Penampilan media pembelajaran <i>Powtoon</i> secara keseluruhan menarik				✓	
2.	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i>					✓
3.	Penyajian materi dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i> tersusun secara sistematis				✓	
4.	Materi yang disajikan sesuai dengan prinsip keterpaduan					✓
5.	Bahasa dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i> mudah untuk dipahami siswa				✓	
6.	Adanya media pembelajaran <i>Powtoon</i> dapat menumbuhkan minat belajar siswa				✓	
7.	Penggunaan gambar dan contoh dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i> sangat relevan dan dapat membantu pemahaman siswa				✓	

	oleh siswa secara mandiri maupun kelompok					
10.	Media pembelajaran Powtoon dapat menambah wawasan siswa mengenai mata pelajaran Fikih				✓	
11.	Materi dalam media pembelajaran Powtoon sesuai dengan KI, KD dan Indikator Mata Pelajaran Fikih					✓
12.	Media pembelajaran Powtoon mampu menarik perhatian siswa untuk belajar				✓	
13.	Media pembelajaran Powtoon sudah sesuai dengan tahap perkembangan siswa				✓	
14.	Media pembelajaran Powtoon dapat memicu siswa untuk aktif dalam pembelajaran Fikih				✓	
Jumlah Skor						58

3. Kritik dan saran mengenai media pembelajaran Powtoon:

- Istisna Musik lebih diutamakan
- Kurang tambahkan gambar yang sesuai dengan materi
- Perelas sumber referensinya

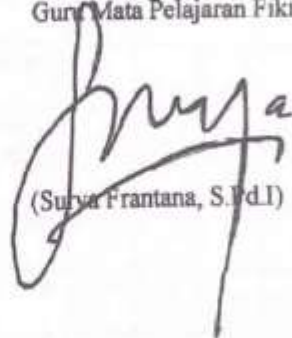
4. Kesimpulan

Media pembelajaran Powtoon ini dinyatakan*):

4. Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi
5. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi
6. Tidak layak diujicobakan di lapangan

*)Lingkari salah satu

Banyuwangi, 10 Mei 2022
Guru Mata Pelajaran Fikih,


(Surya Frantana, S.Pd.I)

ANGKET RESPONS SISWA

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual
Melalui Aplikasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII
di MTs Maulana Ishaq Kabat Banyuwangi

Nama : Nurmi Soisabila
Kelas : VII B

Petunjuk:

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan seksama.
2. Beri tanda check (✓) pada kolom 1,2,3,4 atau 5 yang ada pada kolom skor.

Skor 1 : Sangat Kurang

Skor 2 : Kurang

Skor 3 : Cukup

Skor 4 : Baik

Skor 5 : Sangat Baik

NO	Pernyataan	Indikator				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
1.	Penampilan media pembelajaran <i>Powtoon</i> secara keseluruhan menarik				✓	
2.	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i>					✓
3.	Penyajian materi dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i> tersusun secara sistematis				✓	
4.	Bahasa dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i> mudah untuk dipahami siswa					✓
5.	Penggunaan gambar dan contoh dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i> sangat relevan dan dapat membantu pemahaman siswa				✓	
6.	Latihan soal yang ada sesuai dengan materi yang disajikan					✓
7.	Media pembelajaran <i>Powtoon</i> dapat dipelajari oleh siswa secara mandiri maupun kelompok					✓
8.	Media pembelajaran <i>Powtoon</i> dapat menambah wawasan siswa mengenai mata pelajaran Fikih				✓	
9.	Materi dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i> sesuai dengan KI, KD dan Indikator Mata Pelajaran Fikih				✓	

10.	Media pembelajaran Powtoon dapat memicu siswa untuk aktif dalam pembelajaran Fikih				✓	
Jumlah Skor		49				

3. Kritik dan saran mengenai media pembelajaran Powtoon:

Latihan soal perlu ditambah, video kurang lama
durasinya

Banyuwangi, 03 Juni 2022
Siswa kelas VII B,

Salsawati

(... Nurma Salsabila)

ANGKET RESPONS SISWA

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual
Melalui Aplikasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII
di MTs Maulana Ishaq Kabat Banyuwangi

Nama
Kelas

: Moh. Ghofur Asrol
: VII B

Penunjuk:

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan seksama.
2. Beri tanda check (✓) pada kolom 1,2,3,4 atau 5 yang ada pada kolom skor.

Skor 1 : Sangat Kurang

Skor 2 : Kurang

Skor 3 : Cukup

Skor 4 : Baik

Skor 5 : Sangat Baik

NO	Pernyataan	Indikator				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
1.	Penampilan media pembelajaran <i>Powtoon</i> secara keseluruhan menarik					✓
2.	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i>				✓	✓
3.	Penyajian materi dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i> tersusun secara sistematis					✓
4.	Bahasa dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i> mudah untuk dipahami siswa				✓	
5.	Penggunaan gambar dan contoh dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i> sangat relevan dan dapat membantu pemahaman siswa				✓	
6.	Latihan soal yang ada sesuai dengan materi yang disajikan					✓
7.	Media pembelajaran <i>Powtoon</i> dapat dipelajari oleh siswa secara mandiri maupun kelompok					✓
8.	Media pembelajaran <i>Powtoon</i> dapat menambah wawasan siswa mengenai mata pelajaran Fikih					✓
9.	Materi dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i> sesuai dengan KI, KD dan Indikator Mata Pelajaran Fikih					✓

10.	Media pembelajaran Powtoon dapat memicu siswa untuk aktif dalam pembelajaran Fikih				✓	
Jumlah Skor		46				

3. Kritik dan saran mengenai media pembelajaran Powtoon:

lebih soal lebih banyak, perlu variasi musik

Banyuwangi, 03 Juni 2022
Siswa kelas VII B,

Siswa
(.....Muh. Rizki Asyraf.....)

ANGKET RESPONS SISWA

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual
Melalui Aplikasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII
di MTs Maulana Ishaq Kabat Banyuwangi

Nama : *Dia Safitry*
Kelas : *VII B*

Petunjuk:

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan seksama.
2. Beri tanda check (✓) pada kolom 1,2,3,4 atau 5 yang ada pada kolom skor.

Skor 1 : Sangat Kurang

Skor 2 : Kurang

Skor 3 : Cukup

Skor 4 : Baik

Skor 5 : Sangat Baik

NO	Pernyataan	Indikator				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
1.	Penampilan media pembelajaran <i>Powtoon</i> secara keseluruhan menarik					✓
2.	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i>					✓
3.	Penyajian materi dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i> tersusun secara sistematis					✓
4.	Bahasa dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i> mudah untuk dipahami siswa					✓
5.	Penggunaan gambar dan contoh dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i> sangat relevan dan dapat membantu pemahaman siswa					✓
6.	Latihan soal yang ada sesuai dengan materi yang disajikan				✓	
7.	Media pembelajaran <i>Powtoon</i> dapat dipelajari oleh siswa secara mandiri maupun kelompok					✓
8.	Media pembelajaran <i>Powtoon</i> dapat menambah wawasan siswa mengenai mata pelajaran Fiqih					✓
9.	Materi dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i> sesuai dengan KI, KD dan Indikator Mata Pelajaran Fiqih					✓

10.	Media pembelajaran Powtoon dapat memicu siswa untuk aktif dalam pembelajaran Fikih						✓
Jumlah Skor		93					

Kritik dan saran mengenai media pembelajaran Powtoon:
 Perlu ditambah gambar atau animasi yang lainnya

Banyuwangi, 03 Juni 2022
 Siswa kelas VII B,

Dhaus
 (Dia Safitry)

ANGKET RESPONS SISWA

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual
Melalui Aplikasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII
di MTs Maulana Ishaq Kabat Banyuwangi

: Irhal Freyza Daynes
: V11B

Perhatikan:

Bacalah pernyataan di bawah ini dengan seksama.

Beri tanda check (✓) pada kolom 1,2,3,4 atau 5 yang ada pada kolom skor.

Skor 1 : Sangat Kurang

Skor 2 : Kurang

Skor 3 : Cukup

Skor 4 : Baik

Skor 5 : Sangat Baik

NO	Pernyataan	Indikator				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
1.	Penampilan media pembelajaran <i>Powtoon</i> secara keseluruhan menarik					✓
2.	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i>					✓
3.	Penyajian materi dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i> tersusun secara sistematis					✓
4.	Bahasa dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i> mudah untuk dipahami siswa					✓
5.	Penggunaan gambar dan contoh dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i> sangat relevan dan dapat membantu pemahaman siswa					✓
6.	Latihan soal yang ada sesuai dengan materi yang disajikan					✓
7.	Media pembelajaran <i>Powtoon</i> dapat dipelajari oleh siswa secara mandiri maupun kelompok					✓
8.	Media pembelajaran <i>Powtoon</i> dapat menambah wawasan siswa mengenai mata pelajaran Fiqih					✓
9.	Materi dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i> sesuai dengan KI, KD dan Indikator Mata Pelajaran Fiqih					✓

10.	Media pembelajaran Powtoon dapat memicu siswa untuk aktif dalam pembelajaran Fikih						✓
Jumlah Skor		50					

3. Kritik dan saran mengenai media pembelajaran Powtoon:

Durasi Vidio animasi Perlu ditambah

.....

.....

.....

.....

Banyuwangi, 03 Juni 2022
 Siswa kelas VII B,

IRhal
 (IRhal Freyza daynes)

ANGKET RESPONS SISWA

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual
Melalui Aplikasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII
di MTs Maulana Ishaq Kabat Banyuwangi

Nama
Kelas

: Moch . Safiq
: VII - b

Petunjuk:

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan seksama.
2. Beri tanda check (✓) pada kolom 1,2,3,4 atau 5 yang ada pada kolom skor.

Skor 1 : Sangat Kurang

Skor 2 : Kurang

Skor 3 : Cukup

Skor 4 : Baik

Skor 5 : Sangat Baik

NO	Pernyataan	Indikator				
		1 SK	2 K	3 C	4 B	5 SB
1.	Penampilan media pembelajaran <i>Powtoon</i> secara keseluruhan menarik				✓	
2.	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i>					✓
3.	Penyajian materi dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i> tersusun secara sistematis				✓	
4.	Bahasa dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i> mudah untuk dipahami siswa					✓
5.	Penggunaan gambar dan contoh dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i> sangat relevan dan dapat membantu pemahaman siswa				✓	
6.	Latihan soal yang ada sesuai dengan materi yang disajikan					✓
7.	Media pembelajaran <i>Powtoon</i> dapat dipelajari oleh siswa secara mandiri maupun kelompok					✓
8.	Media pembelajaran <i>Powtoon</i> dapat menambah wawasan siswa mengenai mata pelajaran Fikih					✓
9.	Materi dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i> sesuai dengan KI, KD dan Indikator Mata Pelajaran Fikih				✓	

10.	Media pembelajaran Powtoon dapat memicu siswa untuk aktif dalam pembelajaran Fikih				✓	
Jumlah Skor		46				

3. Kritik dan saran mengenai media pembelajaran Powtoon:

Durasi media terlalu pendek, musik perlu ditambah

.....

.....

.....

Banyuwangi, 03 Juni 2022
 Siswa kelas VII B,

Safiq

(Mach. Safiq.....)

SOAL PRE TEST/POST TEST

Nama : Aisyah Nur Anis
Kelas : 7B
No. Absen : 4
Materi : Shalat Fardlu Jama' dan Qashar

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar!

- Perhatikan pernyataan dibawah ini!
 - berniat shalat jamak
 - jarak perjalanan minimal 88,5 km
 - tidak boleh makmum kepada orang yang mukim
 - tidak berniat jamak pada waktu takbiratul ihramDari pernyataan diatas yang bukan merupakan syarat-syarat jamak adalah ...
 - (1)
 - (2)
 - (3)
 - (4)
- Qashar shalat dapat diartikan dengan...
 - Menggugurkan
 - Menggabungkan
 - Meringkas
 - Menunda
- Dibawah ini termasuk sebab diperbolehkannya menjama' shalat...
 - Perang
 - Bencana alam
 - Gelap gulita
 - Cuaca dingin
- Termasuk tujuan yang hukumnya wajib dalam bepergian sehingga diperbolehkan mengqashar shalat adalah...
 - Membayar hutang
 - Mengunjungi sanak famili
 - Menjenguk orang sakit.
 - Bersenang-senang
- Jarak tempuh bepergian yang memperbolehkan jama' dan qashar shalat menurut mayoritas ulama adalah...
 - 96 km
 - 95 km
 - 88,74 km
 - 119,9 Km
- Salah satu kriteria dapat melaksanakan shalat jama' dan qashar sekaligus adalah.....
 - Kedua shalat memiliki jumlah rakaat yang genap

- Rakaat masing-masing diantara dua shalat berjumlah empat
 - c. Salah satu dari dua shalat bukan shalat subuh
 - d. Kedua shalat dilaksanakan pada siang hari
7. Kelas 7 A bersama wali kelas dan guru pendamping pergi berkunjung ke Jakarta. Mereka berangkat dari Temanggung, Jawa Tengah pukul 05.30. Masuk waktu dhuhur mereka berhenti di masjid untuk istirahat dan melakukan shalat. Rombongan tersebut melakukan Salat dhuhur berjamaah kemudian dilanjutkan dengan mengerjakan shalat Ashar, masing-masing dikerjakan dua rakaat. Shalat yang dilakukan oleh rombongan tersebut adalah shalat...
- Jama' taqdim
 - b. Jama' takhir
 - c. Qashar jama' taqdim
 - d. Qashar jama' takhir
8. Pernyataan di bawah ini yang merupakan contoh salat jama' takhir adalah...
- Shalat maghrib dan isya dikerjakan pada waktu isya
 - b. Shalat dhuhur dan ashar dikerjakan pada waktu dhuhur
 - c. Shalat shubuh dan dhuhur dikerjakan pada waktu dhuhur
 - d. Shalat isya dan shubuh dikerjakan pada waktu shubuh
9. Agar proses bermain game bersama teman-temannya tidak terganggu, Hendra mengqashar shalat dhuhur dan ashar. Pelaksanaan shalat yang dilakukan Hendra ini menurut hukum agama adalah...
- a. Dibenarkan
 - b. Boleh-boleh saja
 - Tidak dibenarkan
 - d. Sangat dibenarkan
10. Bila kita mengqashar shalat dhuhur dan ashar berarti kita melaksanakan shalat...
- a. 2 rakaat dhuhur dan 2 rakaat ashar
 - 2 rakaat sekaligus dhuhur dan ashar
 - c. 4 rakaat dhuhur dan 4 rakaat ashar
 - d. 8 rakaat dhuhur dan 4 rakaat ashar

SOAL PRE TEST

Nama : ANDIWA PRAMA
 Kelas : 7B
 No. Absen : 5
 Materi : Shalat Fardlu Jama' dan Qashar

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar!

1. Perhatikan pernyataan dibawah ini!
 - (1) berniat shalat jamak
 - (2) jarak perjalanan minimal 88,5 km
 - (3) tidak boleh makmum kepada orang yang mukim
 - (4) tidak berniat jamak pada waktu takbiratul ihram
 Dari pernyataan diatas yang bukan merupakan syarat-syarat jamak adalah ...
 - a. (1)
 - b. (2)
 - c. (3)
 - d. (4)
2. Qashar shalat dapat diartikan dengan...
 - a. Menggugurkan
 - b. Menggabungkan
 - c. Meringkas
 - d. Menunda
3. Dibawah ini termasuk sebab diperbolehkannya menjama' shalat....
 - a. Perang
 - b. Bencana alam
 - c. Gelap gulita
 - d. Cuaca dingin
4. Termasuk tujuan yang hukumnya wajib dalam bepergian sehingga diperbolehkan mengqashar shalat adalah...
 - a. Membayar hutang
 - b. Mengunjungi sanak famili
 - c. Menjenguk orang sakit.
 - d. Bersenang-senang
5. Jarak tempuh bepergian yang memperbolehkan jama' dan qashar shalat menurut mayoritas ulama adalah...
 - a. 96 km
 - b. 95 km
 - c. 88, 74 km
 - d. 119,9 Km
6. Salah satu kriteria dapat melaksanakan shalat jama' dan qashar sekaligus adalah.....
 - a. Kedua shalat memiliki jumlah rakaat yang genap

01/16
QP

- b. Rakaat masing-masing diantara dua shalat berjumlah empat
 - c. Salah satu dari dua shalat bukan shalat subuh
 - d. Kedua shalat dilaksanakan pada siang hari
7. Kelas 7 A bersama wali kelas dan guru pendamping pergi berkunjung ke Jakarta. Mereka berangkat dari Temanggung, Jawa Tengah pukul 05.30. Masuk waktu dhuhur mereka berhenti di masjid untuk istirahat dan melakukan shalat. Rombongan tersebut melakukan Salat dhuhur berjamaah kemudian dilanjutkan dengan mengerjakan shalat Ashar, masing-masing dikerjakan dua rakaat. Shalat yang dilakukan oleh rombongan tersebut adalah shalat...
- a. Jama' taqdim
 - b. Jama' takhir
 - c. Qashar jama' taqdim
 - d. Qashar jama' takhir
8. Pernyataan di bawah ini yang merupakan contoh salat jama' takhir adalah...
- a. Shalat maghrib dan isya dikerjakan pada waktu isya
 - b. Shalat dhuhur dan ashar dikerjakan pada waktu dhuhur
 - c. Shalat shubuh dan dhuhur dikerjakan pada waktu dhuhur
 - d. Shalat isya dan shubuh dikerjakan pada waktu shubuh
9. Agar proses bermain game bersama teman-temannya tidak terganggu, Hendra mengqashar shalat dhuhur dan ashar. Pelaksanaan shalat yang dilakukan Hendra ini menurut hukum agama adalah...
- a. Dibenarkan
 - b. Boleh-boleh saja
 - c. Tidak dibenarkan
 - d. Sangat dibenarkan
10. Bila kita mengqashar shalat dhuhur dan ashar berarti kita melaksanakan shalat...
- a. 2 rakaat dhuhur dan 2 rakaat ashar
 - b. 2 rakaat sekaligus dhuhur dan ashar
 - c. 4 rakaat dhuhur dan 4 rakaat ashar
 - d. 8 rakaat dhuhur dan 4 rakaat ashar

NILAI

50

SOAL PRE TEST/~~POST TEST~~

Nama : MUHAMMAD SAFIK
Kelas : 7B
No. Absen : 13
Materi : Shalat Fardlu Jama' dan Qashar

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar!

1. Perhatikan pernyataan dibawah ini!
(1) berniat shalat jamak
(2) jarak perjalanan minimal 88,5 km
(3) tidak boleh makmum kepada orang yang mukim
(4) tidak berniat jamak pada waktu takbiratul ihram
Dari pernyataan diatas yang bukan merupakan syarat-syarat jamak adalah ...
 a. (1)
 b. (2)
 c. (3)
 d. (4)
2. Qashar shalat dapat diartikan dengan...
 a. Menggugurkan
 b. Menggabungkan
 c. Meringkas
 d. Menunda
3. Dibawah ini termasuk sebab diperbolehkannya menjama' shalat....
 a. Perang
 b. Bencana alam
 c. Gelap gulita
 d. Cuaca dingin
4. Termasuk tujuan yang hukuknya wajib dalam bepergian sehingga diperbolehkan mengqashar shalat adalah...
 a. Membayar hutang
 b. Mengunjungi sanak famili
 c. Menjenguk orang sakit.
 d. Bersenang-senang
5. Jarak tempuh bepergian yang memperbolehkan jama' dan qashar shalat menurut mayoritas ulama adalah...
 a. 96 km
 b. 95 km
 c. 88, 74 km
 d. 119,9 Km
6. Salah satu kriteria dapat melaksanakan shalat jama' dan qashar sekaligus adalah.....
 a. Kedua shalat memiliki jumlah rakaat yang genap

- b. Rakaat masing-masing diantara dua shalat berjumlah empat
c. Salah satu dari dua shalat bukan shalat subuh
d. Kedua shalat dilaksanakan pada siang hari
7. Kelas 7 A bersama wali kelas dan guru pendamping pergi berkunjung ke Jakarta. Mereka berangkat dari Temanggung, Jawa Tengah pukul 05.30. Masuk waktu dhuhur mereka berhenti di masjid untuk istirahat dan melakukan shalat. Rombongan tersebut melakukan Salat dhuhur berjamaah kemudian dilanjutkan dengan mengerjakan shalat Ashar, masing-masing dikerjakan dua rakaat. Shalat yang dilakukan oleh rombongan tersebut adalah shalat...
- a. Jama' taqdim
b. Jama' takhir
c. Qashar jama' taqdim
d. Qashar jama' takhir
8. Pernyataan di bawah ini yang merupakan contoh salat jama' takhir adalah...
- a. Shalat maghrib dan isya dikerjakan pada waktu isya
b. Shalat dhuhur dan ashar dikerjakan pada waktu dhuhur
c. Shalat shubuh dan dhuhur dikerjakan pada waktu dhuhur
d. Shalat isya dan shubuh dikerjakan pada waktu shubuh
9. Agar proses bermain game bersama teman-temannya tidak terganggu, Hendra mengqashar shalat dhuhur dan ashar. Pelaksanaan shalat yang dilakukan Hendra ini menurut hukum agama adalah...
- a. Dibenarkan
b. Boleh-boleh saja
 c. Tidak dibenarkan
d. Sangat dibenarkan
10. Bila kita mengqashar shalat dhuhur dan ashar berarti kita melaksanakan shalat...
- a. 2 rakaat dhuhur dan 2 rakaat ashar
b. 2 rakaat sekaligus dhuhur dan ashar
c. 4 rakaat dhuhur dan 4 rakaat ashar
d. 8 rakaat dhuhur dan 4 rakaat ashar

NILAI

60

SOAL PRE TEST

Nama : DIA SAFITRY
Kelas : VUB
No. Absen : 9
Materi : Shalat Fardlu Jama' dan Qashar

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar!

- Perhatikan pernyataan dibawah ini!
 - berniat shalat jamak
 - jarak perjalanan minimal 88,5 km
 - tidak boleh makmum kepada orang yang mukim
 - tidak berniat jamak pada waktu takbiratul ihramDari pernyataan diatas yang bukan merupakan syarat-syarat jamak adalah ...
 - (1)
 - (2)
 - (3)
 - (4)
- Qashar shalat dapat diartikan dengan...
 - Menggugurkan
 - Menggabungkan
 - Meringkas
 - Menunda
- Dibawah ini termasuk sebab diperbolehkannya menjama' shalat...
 - Perang
 - Bencana alam
 - Gelap gulita
 - Cuaca dingin
- Termasuk tujuan yang hukumnya wajib dalam bepergian sehingga diperbolehkan mengqashar shalat adalah...
 - Membayar hutang
 - Mengunjungi sanak famili
 - Menjenguk orang sakit.
 - Bersenang-senang
- Jarak tempuh bepergian yang memperbolehkan jama' dan qashar shalat menurut mayoritas ulama adalah...
 - 96 km
 - 95 km
 - 88, 74 km
 - 119,9 Km
- Salah satu kriteria dapat melaksanakan shalat jama' dan qashar sekaligus adalah.....
 - Kedua shalat memiliki jumlah rakaat yang genap

- b. Rakaat masing-masing diantara dua shalat berjumlah empat
c. Salah satu dari dua shalat bukan shalat subuh
d. Kedua shalat dilaksanakan pada siang hari
7. Kelas 7 A bersama wali kelas dan guru pendamping pergi berkunjung ke Jakarta. Mereka berangkat dari Temanggung, Jawa Tengah pukul 05.30. Masuk waktu dhuhur mereka berhenti di masjid untuk istirahat dan melakukan shalat. Rombongan tersebut melakukan Salat dhuhur berjamaah kemudian dilanjutkan dengan mengerjakan shalat Ashar, masing-masing dikerjakan dua rakaat. Shalat yang dilakukan oleh rombongan tersebut adalah shalat...
- a. Jama' taqdim
b. Jama' takhir
c. Qashar jama' taqdim
d. Qashar jama' takhir
8. Pernyataan di bawah ini yang merupakan contoh salat jama' takhir adalah...
- a. Shalat maghrib dan isya dikerjakan pada waktu isya
b. Shalat dhuhur dan ashar dikerjakan pada waktu dhuhur
c. Shalat shubuh dan dhuhur dikerjakan pada waktu dhuhur
d. Shalat isya dan shubuh dikerjakan pada waktu shubuh
9. Agar proses bermain game bersama teman-temannya tidak terganggu, Hendra mengqashar shalat dhuhur dan ashar. Pelaksanaan shalat yang dilakukan Hendra ini menurut hukum agama adalah...
- a. Dibenarkan
b. Boleh-boleh saja
 c. Tidak dibenarkan
d. Sangat dibenarkan
10. Bila kita mengqashar shalat dhuhur dan ashar berarti kita melaksanakan shalat...
- a. 2 rakaat dhuhur dan 2 rakaat ashar
 b. 2 rakaat sekaligus dhuhur dan ashar
c. 4 rakaat dhuhur dan 4 rakaat ashar
d. 8 rakaat dhuhur dan 4 rakaat ashar

NILAI

50

SOAL PRE TEST/POST-TEST

Nama : DAFIT FIRMANO
Kelas : XI B
No. Absen : 8
Materi : Shalat Fardlu Jama' dan Qashar

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar!

- Perhatikan pernyataan dibawah ini!
- (1) berniat shalat jamak
 - (2) jarak perjalanan minimal 88,5 km
 - (3) tidak boleh makmum kepada orang yang mukim
 - (4) tidak berniat jamak pada waktu takbiratul ihram
- Dari pernyataan diatas yang bukan merupakan syarat-syarat jamak adalah ...
- a. (1)
 - b. (2)
 - c. (3)
 - d. (4)
2. Qashar shalat dapat diartikan dengan...
- a. Menggugurkan
 - b. Menggabungkan
 - c. Meringkas
 - d. Menunda
3. Dibawah ini termasuk sebab diperbolehkannya menjama' shalat...
- a. Perang
 - b. Bencana alam
 - c. Gelap gulita
 - d. Cuaca dingin
4. Termasuk tujuan yang hukumnya wajib dalam bepergian sehingga diperbolehkan mengqashar shalat adalah...
- a. Membayar hutang
 - b. Mengunjungi sanak famili
 - c. Menjenguk orang sakit
 - d. Bersenang-senang
5. Jarak tempuh bepergian yang memperbolehkan jama' dan qashar shalat menurut mayoritas ulama adalah...
- a. 96 km
 - b. 95 km
 - c. 88,74 km
 - d. 119,9 Km
6. Salah satu kriteria dapat melaksanakan shalat jama' dan qashar sekaligus adalah.....
- a. Kedua shalat memiliki jumlah rakaat yang genap

- c. Rakaat masing-masing diantara dua shalat berjumlah empat
- c. Salah satu dari dua shalat bukan shalat subuh
- d. Kedua shalat dilaksanakan pada siang hari
7. Kelas 7 A bersama wali kelas dan guru pendamping pergi berkunjung ke Jakarta. Mereka berangkat dari Temanggung, Jawa Tengah pukul 05.30. Masuk waktu dhuhur mereka berhenti di masjid untuk istirahat dan melakukan shalat. Rombongan tersebut melakukan Salat dhuhur berjamaah kemudian dilanjutkan dengan mengerjakan shalat Ashar, masing-masing dikerjakan dua rakaat. Shalat yang dilakukan oleh rombongan tersebut adalah shalat...
- a. Jama' taqdim
- b. Jama' takhir
- c. Qashar jama' taqdim
- d. Qashar jama' takhir
8. Pernyataan di bawah ini yang merupakan contoh salat jama' takhir adalah...
- a. Shalat maghrib dan isya dikerjakan pada waktu isya
- b. Shalat dhuhur dan ashar dikerjakan pada waktu dhuhur
- c. Shalat shubuh dan dhuhur dikerjakan pada waktu dhuhur
- d. Shalat isya dan shubuh dikerjakan pada waktu shubuh
9. Agar proses bermain game bersama teman-temannya tidak terganggu, Hendra mengqashar shalat dhuhur dan ashar. Pelaksanaan shalat yang dilakukan Hendra ini menurut hukum agama adalah...
- a. Dibenarkan
- b. Boleh-boleh saja
- c. Tidak dibenarkan
- d. Sangat dibenarkan
10. Bila kita mengqashar shalat dhuhur dan ashar berarti kita melaksanakan shalat...
- a. 2 rakaat dhuhur dan 2 rakaat ashar
- b. 2 rakaat sekaligus dhuhur dan ashar
- c. 4 rakaat dhuhur dan 4 rakaat ashar
- d. 8 rakaat dhuhur dan 4 rakaat ashar

NILAI

80

SOAL POST TEST

Nama : ahmad kaji
Kelas : XII B
No. Absen : 2
Materi : Shalat Fardlu Jama' dan Qashar

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar!

- Perhatikan pernyataan dibawah ini!
(1) berniat shalat jamak
(2) jarak perjalanan minimal 88,5 km
(3) tidak boleh makmum kepada orang yang mukim
(4) tidak berniat jamak pada waktu takbiratul ihram
Dari pernyataan diatas yang bukan merupakan syarat-syarat jamak adalah ...
a. (1)
b. (2)
 c. (3)
d. (4)
- Qashar shalat dapat diartikan dengan...
a. Menggugurkan
b. Menggabungkan
 c. Meringkas
d. Menunda
- Dibawah ini termasuk sebab diperbolehkannya menjama' shalat...
a. Perang
b. Bencana alam
c. Gelap gulita
 d. Cuaca dingin
- Termasuk tujuan yang hukumnya wajib dalam bepergian sehingga diperbolehkan mengqashar shalat adalah...
a. Membayar hutang
b. Mengunjungi sanak famili
 c. Menjenguk orang sakit
d. Bersenang-senang
- Jarak tempuh bepergian yang memperbolehkan jama' dan qashar shalat menurut mayoritas ulama adalah...
a. 96 km
b. 95 km
 c. 88,74 km
d. 119,9 Km
- Salah satu kriteria dapat melaksanakan shalat jama' dan qashar sekaligus adalah.....
 a. Kedua shalat memiliki jumlah rakaat yang genap

03

- b. Rakaat masing-masing diantara dua shalat berjumlah empat
 - c. Salah satu dari dua shalat bukan shalat subuh
 - d. Kedua shalat dilaksanakan pada siang hari
7. Kelas 7 A bersama wali kelas dan guru pendamping pergi berkunjung ke Jakarta. Mereka berangkat dari Temanggung, Jawa Tengah pukul 05.30. Masuk waktu dhuhur mereka berhenti di masjid untuk istirahat dan melakukan shalat. Rombongan tersebut melakukan Salat dhuhur berjamaah kemudian dilanjutkan dengan mengerjakan shalat Ashar, masing-masing dikerjakan dua rakaat. Shalat yang dilakukan oleh rombongan tersebut adalah shalat...
- a. Jama' taqdim
 - b. Jama' takhir
 - c. Qashar jama' taqdim
 - d. Qashar jama' takhir
8. Pernyataan di bawah ini yang merupakan contoh salat jama' takhir adalah...
- a. Shalat maghrib dan isya dikerjakan pada waktu isya
 - b. Shalat dhuhur dan ashar dikerjakan pada waktu dhuhur
 - c. Shalat shubuh dan dhuhur dikerjakan pada waktu dhuhur
 - d. Shalat isya dan shubuh dikerjakan pada waktu shubuh
9. Agar proses bermain game bersama teman-temannya tidak terganggu, Hendra mengqashar shalat dhuhur dan ashar. Pelaksanaan shalat yang dilakukan Hendra ini menurut hukum agama adalah...
- a. Dibenarkan
 - b. Boleh-boleh saja
 - c. Tidak dibenarkan
 - d. Sangat dibenarkan
10. Bila kita mengqashar shalat dhuhur dan ashar berarti kita melaksanakan shalat...
- a. 2 rakaat dhuhur dan 2 rakaat ashar
 - b. 2 rakaat sekaligus dhuhur dan ashar
 - c. 4 rakaat dhuhur dan 4 rakaat ashar
 - d. 8 rakaat dhuhur dan 4 rakaat ashar

NILAI

70

SOAL PRE ~~TEST~~/POST TEST

Nama : ~~MUSYARIF~~ Nur Aini
Kelas : 7 B
No. Absen : 04
Materi : Shalat Fardlu Jama' dan Qashar

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar!

1. Perhatikan pernyataan dibawah ini!
(1) berniat shalat jamak
(2) jarak perjalanan minimal 88,5 km
(3) tidak boleh makmum kepada orang yang mukim
(4) tidak berniat jamak pada waktu takbiratul ihram
Dari pernyataan diatas yang bukan merupakan syarat-syarat jamak adalah ...
a. (1)
b. (2)
c. (3)
 d. (4)
2. Qashar shalat dapat diartikan dengan...
a. Menggugurkan
 b. Menggabungkan
c. Meringkas
d. Menunda
3. Dibawah ini termasuk sebab diperbolehkannya menjama' shalat...
a. Perang
b. Bencana alam
 c. Gelap gulita
d. Cuaca dingin
4. Termasuk tujuan yang hukumnya wajib dalam bepergian sehingga diperbolehkan mengqashar shalat adalah...
a. Membayar hutang
 b. Mengunjungi sanak famili
c. Menjenguk orang sakit
d. Bersenang-senang
5. Jarak tempuh bepergian yang memperbolehkan jama' dan qashar shalat menurut mayoritas ulama adalah...
a. 96 km
b. 95 km
 c. 88, 74 km
d. 119,9 Km
6. Salah satu kriteria dapat melaksanakan shalat jama' dan qashar sekaligus adalah.....
a. Kedua shalat memiliki jumlah rakaat yang genap

07

- Rakaat masing-masing diantara dua shalat berjumlah empat
- c. Salah satu dari dua shalat bukan shalat subuh
 - d. Kedua shalat dilaksanakan pada siang hari
7. Kelas 7 A bersama wali kelas dan guru pendamping pergi berkunjung ke Jakarta. Mereka berangkat dari Temanggung, Jawa Tengah pukul 05.30. Masuk waktu dhuhur mereka berhenti di masjid untuk istirahat dan melakukan shalat. Rombongan tersebut melakukan Salat dhuhur berjamaah kemudian dilanjutkan dengan mengerjakan shalat Ashar, masing-masing dikerjakan dua rakaat. Shalat yang dilakukan oleh rombongan tersebut adalah shalat...
- a. Jama' taqdim
 - b. Jama' takhir
 - c. Qashar jama' taqdim
 - d. Qashar jama' takhir
8. Pernyataan di bawah ini yang merupakan contoh salat jama' takhir adalah...
- a. Shalat maghrib dan isya dikerjakan pada waktu isya
 - b. Shalat dhuhur dan ashar dikerjakan pada waktu dhuhur
 - c. Shalat shubuh dan dhuhur dikerjakan pada waktu dhuhur
 - d. Shalat isya dan shubuh dikerjakan pada waktu shubuh
9. Agar proses bermain game bersama teman-temannya tidak terganggu, Hendra mengqashar shalat dhuhur dan ashar. Pelaksanaan shalat yang dilakukan Hendra ini menurut hukum agama adalah...
- a. Dibenarkan
 - b. Boleh-boleh saja
 - c. Tidak dibenarkan
 - d. Sangat dibenarkan
10. Bila kita mengqashar shalat dhuhur dan ashar berarti kita melaksanakan shalat...
- a. 2 rakaat dhuhur dan 2 rakaat ashar
 - b. 2 rakaat sekaligus dhuhur dan ashar
 - c. 4 rakaat dhuhur dan 4 rakaat ashar
 - d. 8 rakaat dhuhur dan 4 rakaat ashar

NILAI

80

SOAL-PRE-TEST/POST TEST

Nama : Angelina Mulyo
Kelas : 7B
No. Absen : 06
Materi : Shalat Fardlu Jama' dan Qashar

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar!

1. Perhatikan pernyataan dibawah ini!
 - (1) berniat shalat jamak
 - (2) jarak perjalanan minimal 88,5 km
 - (3) tidak boleh makmum kepada orang yang mukim
 - (4) tidak berniat jamak pada waktu takbiratul ihramDari pernyataan diatas yang bukan merupakan syarat-syarat jamak adalah ...
 - a. (1)
 - b. (2)
 - c. (3)
 - d. (4)
2. Qashar shalat dapat diartikan dengan...
 - a. Menggugurkan
 - b. Menggabungkan
 - c. Meringkas
 - d. Menunda
3. Dibawah ini termasuk sebab diperbolehkannya menjama' shalat...
 - a. Perang
 - b. Bencana alam
 - c. Gelap gulita
 - d. Cuaca dingin
4. Termasuk tujuan yang hukumnya wajib dalam bepergian sehingga diperbolehkan mengqashar shalat adalah...
 - a. Membayar hutang
 - b. Mengunjungi sanak famili
 - c. Menjenguk orang sakit.
 - d. Bersenang-senang
5. Jarak tempuh bepergian yang memperbolehkan jama' dan qashar shalat menurut mayoritas ulama adalah...
 - a. 96 km
 - b. 95 km
 - c. 88,74 km
 - d. 119,9 Km
6. Salah satu kriteria dapat melaksanakan shalat jama' dan qashar sekaligus adalah.....
 - a. Kedua shalat memiliki jumlah rakaat yang genap

Kelas
03

- a. Rakaat masing-masing diantara dua shalat berjumlah empat
 - c. Salah satu dari dua shalat bukan shalat subuh
 - d. Kedua shalat dilaksanakan pada siang hari
7. Kelas 7 A bersama wali kelas dan guru pendamping pergi berkunjung ke Jakarta. Mereka berangkat dari Temanggung, Jawa Tengah pukul 05.30. Masuk waktu dhuhur mereka berhenti di masjid untuk istirahat dan melakukan shalat. Rombongan tersebut melakukan Salat dhuhur berjamaah kemudian dilanjutkan dengan mengerjakan shalat Ashar, masing-masing dikerjakan dua rakaat. Shalat yang dilakukan oleh rombongan tersebut adalah shalat...
- a. Jama' taqdim
 - b. Jama' takhir
 - c. Qashar jama' taqdim
 - d. Qashar jama' takhir
8. Pernyataan di bawah ini yang merupakan contoh salat jama' takhir adalah...
- a. Shalat maghrib dan isya dikerjakan pada waktu isya
 - b. Shalat dhuhur dan ashar dikerjakan pada waktu dhuhur
 - c. Shalat shubuh dan dhuhur dikerjakan pada waktu dhuhur
 - d. Shalat isya dan shubuh dikerjakan pada waktu shubuh
9. Agar proses bermain game bersama teman-temannya tidak terganggu, Hendra mengqashar shalat dhuhur dan ashar. Pelaksanaan shalat yang dilakukan Hendra ini menurut hukum agama adalah...
- a. Dibenarkan
 - b. Boleh-boleh saja
 - c. Tidak dibenarkan
 - d. Sangat dibenarkan
10. Bila kita mengqashar shalat dhuhur dan ashar berarti kita melaksanakan shalat...
- a. 2 rakaat dhuhur dan 2 rakaat ashar
 - b. 2 rakaat sekaligus dhuhur dan ashar
 - c. 4 rakaat dhuhur dan 4 rakaat ashar
 - d. 8 rakaat dhuhur dan 4 rakaat ashar

NILAI

90

SOAL ~~PRE-TEST~~/POST TEST

Nama : Maulina Hasanah
Kelas : V (1A)
No. Absen : 12
Materi : Shalat Fardlu Jama' dan Qashar

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar!

- Perhatikan pernyataan dibawah ini!
(1) berniat shalat jamak
(2) jarak perjalanan minimal 88,5 km
(3) tidak boleh makmum kepada orang yang mukim
(4) tidak berniat jamak pada waktu takbiratul ihram
Dari pernyataan diatas yang bukan merupakan syarat-syarat jamak adalah ...
a. (1)
b. (2)
c. (3)
 d. (4)
- Qashar shalat dapat diartikan dengan...
a. Menggugurkan
b. Menggabungkan
 c. Meringkas
d. Menunda
- Dibawah ini termasuk sebab diperbolehkannya menjama' shalat...
 a. Perang
b. Bencana alam
c. Gelap gulita
d. Cuaca dingin
- Termasuk tujuan yang hukumnya wajib dalam bepergian sehingga diperbolehkan mengqashar shalat adalah...
a. Membayar hutang
b. Mengunjungi sanak famili
 c. Menjenguk orang sakit
d. Bersenang-senang
- Jarak tempuh bepergian yang memperbolehkan jama' dan qashar shalat menurut mayoritas ulama adalah...
a. 96 km
b. 95 km
c. 88,74 km
 d. 119,9 Km
- Salah satu kriteria dapat melaksanakan shalat jama' dan qashar sekaligus adalah.....
a. Kedua shalat memiliki jumlah rakaat yang genap

1.111
09

- Rakaat masing-masing diantara dua shalat berjumlah empat
 - c. Salah satu dari dua shalat bukan shalat subuh
 - d. Kedua shalat dilaksanakan pada siang hari
7. Kelas 7 A bersama wali kelas dan guru pendamping pergi berkunjung ke Jakarta. Mereka berangkat dari Temanggung, Jawa Tengah pukul 05.30. Masuk waktu dhuhur mereka berhenti di masjid untuk istirahat dan melakukan shalat. Rombongan tersebut melakukan Salat dhuhur berjamaah kemudian dilanjutkan dengan mengerjakan shalat Ashar, masing-masing dikerjakan dua rakaat. Shalat yang dilakukan oleh rombongan tersebut adalah shalat...
- a. Jama' taqdim
 - b. Jama' takhir
 - Qashar jama' taqdim
 - d. Qashar jama' takhir
8. Pernyataan di bawah ini yang merupakan contoh salat jama' takhir adalah...
- Shalat maghrib dan isya dikerjakan pada waktu isya
 - b. Shalat dhuhur dan ashar dikerjakan pada waktu dhuhur
 - c. Shalat shubuh dan dhuhur dikerjakan pada waktu dhuhur
 - d. Shalat isya dan shubuh dikerjakan pada waktu shubuh
9. Agar proses bermain game bersama teman-temannya tidak terganggu, Hendra mengqashar shalat dhuhur dan ashar. Pelaksanaan shalat yang dilakukan Hendra ini menurut hukum agama adalah...
- a. Dibenarkan
 - b. Boleh-boleh saja
 - Tidak dibenarkan
 - d. Sangat dibenarkan
10. Bila kita mengqashar shalat dhuhur dan ashar berarti kita melaksanakan shalat...
- 2 rakaat dhuhur dan 2 rakaat ashar
 - b. 2 rakaat sekaligus dhuhur dan ashar
 - c. 4 rakaat dhuhur dan 4 rakaat ashar
 - d. 8 rakaat dhuhur dan 4 rakaat ashar

NILAI

50

SOAL PRE TEST/POST-TEST

Nama : unan Safira
Kelas : 7b
No. Absen : 21
Materi : Shalat Fardlu dalam Kondisi Tertentu

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar!

1. Walaupun dalam keadaan sakit, shalat tidak boleh ditinggalkan karena hukumnya.....
 a. wajib
 b. sunnah
 c. fardhu kifayah
 d. mubah
2. Sarah mengalami kecelakaan motor dan kaki Sarah terluka. Sarah melaksanakan shalat dengan cara duduk karena Sarah tidak mampu untuk berdiri. Shalat yang dilakukan oleh Sarah adalah shalat...
 a. shalat dalam keadaan darurat
 b. shalat dalam keadaan senang
 c. shalat dalam keadaan sedih
 d. shalat dalam keadaan berduka
3. Sepulang dari sekolah fadhil mengalami kecelakaan sehingga ia tidak mampu shalat dengan cara berdiri, meskipun demikian fadhil harus melaksanakan shalat dengan cara....
 a. tetap berdiri sebisanya
 b. berbaring
 c. terlentang
 d. duduk
4. Shalat darurat boleh dilaksanakan bila seseorang mengalami keadaan ...
 a. sakit atau perjalanan
 b. sehat atau sakit
 c. bekerja keras
 d. tertidur
5. Termasuk penggunaan alat transportasi yang menyebabkan diperbolehkan menjalankan shalat fardlu dalam kondisi tertentu, kecuali...
 a. Sepeda motor pribadi
 b. Kereta api
 c. Kapal laut
 d. Pesawat udara
6. Perkara yang di sunnahkan dalam pelaksanaan shalat fardlu di atas kendaraan adalah...
 a. Menghadap kiblat pada waktu takbiratul ihram

- Meminta izin ke penumpang lain sebelum shalat
- c. Berganti pakaian yang lebih sopan
- d. Menggunakan kursi sebagai tempat shalat
7. Rukun shalat dalam kendaraan sama dengan rukun shalat....
- a. fardhu
- sunnah
- c. malam
- d. jenazah
8. Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan....
- keteguhannya
- b. kesanggupannya
- c. kebiasannya
- d. keahliannya
9. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar di atas merupakan...

- Sedang shalat dalam keadaan darurat
- b. Sedang termenung
- c. Sedang melamun
- d. Sedang tertidur
10. Dalam perjalanan pulang ke kampung halaman, Ahmad mengerjakan shalat di dalam bus yang ditumpangnya. Bagaimana cara Ahmad bersuci di dalam bus?
- Bertayamum
- b. Berwudhu
- c. Tidak perlu bersuci
- d. Langsung melaksanakan shalat karena tidak ada air untuk berwudhu

NILAI

60

SOAL PRE TEST/POST-TEST

Nama : Syarifullah Yusuf
Kelas : 76
No. Absen : 28
Materi : Shalat Fardlu dalam Kondisi Tertentu

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar!

1. Walaupun dalam keadaan sakit, shalat tidak boleh ditinggalkan karena hukumnya.....
 a. wajib
b. sunnah
c. fardhu kifayah
d. mubah
2. Sarah mengalami kecelakaan motor dan kaki Sarah terluka. Sarah melaksanakan shalat dengan cara duduk karena Sarah tidak mampu untuk berdiri. Shalat yang dilakukan oleh Sarah adalah shalat...
a. shalat dalam keadaan darurat
b. shalat dalam keadaan senang
c. shalat dalam keadaan sedih
 d. shalat dalam keadaan berduka
3. Sepulang dari sekolah fadhil mengalami kecelakaan sehingga ia tidak mampu shalat dengan cara berdiri, meskipun demikian fadhil harus melaksanakan shalat dengan cara...
a. tetap berdiri sebisanya
b. berbaring
c. terlentang
 d. duduk
4. Shalat darurat boleh dilaksanakan bila seseorang mengalami keadaan ...
 a. sakit atau perjalanan
b. sehat atau sakit
c. bekerja keras
d. tertidur
5. Termasuk penggunaan alat transportasi yang menyebabkan diperbolehkan menjalankan shalat fardlu dalam kondisi tertentu, kecuali...
a. Sepeda motor pribadi
b. Kereta api
 c. Kapal laut
d. Pesawat udara
6. Perkara yang di sunnahkan dalam pelaksanaan shalat fardlu di atas kendaraan adalah...
a. Menghadap kiblat pada waktu takbiratul ihram

- b. Meminta izin ke penumpang lain sebelum shalat
c. Berganti pakaian yang lebih sopan
d. Menggunakan kursi sebagai tempat shalat
7. Rukun shalat dalam kendaraan sama dengan rukun shalat....
a. fardhu
b. sunnah
c. malam
d. jenazah
8. Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan...
 a. keteguhannya
b. kesanggupannya
c. kebiasannya
d. keahliannya
9. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar di atas merupakan...

- a. Sedang shalat dalam keadaan darurat
b. Sedang termenung
c. Sedang melamun
d. Sedang tertidur
10. Dalam perjalanan pulang ke kampung halaman, Ahmad mengerjakan shalat di dalam bus yang ditumpanginya. Bagaimana cara Ahmad bersuci di dalam bus?
a. Bertayamum
 b. Berwudhu
c. Tidak perlu bersuci
d. Langsung melaksanakan shalat karena tidak ada air untuk berwudhu

SOAL PRE TEST/POST-TEST

Nama : Umairahmatih
Kelas : VIII B
No. Absen : 29
Materi : Shalat Fardlu dalam Kondisi Tertentu

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar!

1. Walaupun dalam keadaan sakit, shalat tidak boleh ditinggalkan karena hukumnya.....
 a. wajib
b. sunnah
c. fardhu kifayah
d. mubah
2. Sarah mengalami kecelakaan motor dan kaki Sarah terluka. Sarah melaksanakan shalat dengan cara duduk karena Sarah tidak mampu untuk berdiri. Shalat yang dilakukan oleh Sarah adalah shalat....
a. shalat dalam keadaan darurat
b. shalat dalam keadaan senang
 c. shalat dalam keadaan sedih
d. shalat dalam keadaan berduka
3. Sepulang dari sekolah Fadhlil mengalami kecelakaan sehingga ia tidak mampu shalat dengan cara berdiri, meskipun demikian Fadhlil harus melaksanakan shalat dengan cara....
a. tetap berdiri sebisanya
b. berbaring
c. terlentang
 d. duduk
4. Shalat darurat boleh dilaksanakan bila seseorang mengalami keadaan ...
 a. sakit atau perjalanan
b. sehat atau sakit
c. bekerja keras
d. tertidur
5. Termasuk penggunaan alat transportasi yang menyebabkan diperbolehkan menjalankan shalat fardlu dalam kondisi tertentu, kecuali...
a. Sepeda motor pribadi
b. Kereta api
 c. Kapal laut
d. Pesawat udara
6. Perkara yang di sunnahkan dalam pelaksanaan shalat fardlu di atas kendaraan adalah....
 a. Menghadap kiblat pada waktu takbiratul ihram

08

- b. Meminta izin ke penumpang lain sebelum shalat
 - c. Berganti pakaian yang lebih sopan
 - d. Menggunakan kursi sebagai tempat shalat
7. Rukun shalat dalam kendaraan sama dengan rukun shalat...
- a. fardhu
 - b. sunnah
 - c. malam
 - d. jenazah
8. Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan...
- a. keteguhannya
 - b. kesanggupannya
 - c. kebiasannya
 - d. keahliannya
9. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar di atas merupakan...

- a. Sedang shalat dalam keadaan darurat
 - b. Sedang termenung
 - c. Sedang melamun
 - d. Sedang tertidur
10. Dalam perjalanan pulang ke kampung halaman, Ahmad mengerjakan shalat di dalam bus yang ditumpanginya. Bagaimana cara Ahmad bersuci di dalam bus?
- a. Bertayamum
 - b. Berwudhu
 - c. Tidak perlu bersuci
 - d. Langsung melaksanakan shalat karena tidak ada air untuk berwudhu

NILAI

50

SOAL PRE TEST/POST TEST

Nama : Veno Diana Fika S.
Kelas : VIIIB
No. Absen : 30
Materi : Shalat Fardhu dalam Kondisi Tertentu

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar!

1. Walaupun dalam keadaan sakit, shalat tidak boleh ditinggalkan karena hukumnya.....
 a. wajib
 b. sunnah
 c. fardhu kifayah
 d. mubah
2. Sarah mengalami kecelakaan motor dan kaki Sarah terluka. Sarah melaksanakan shalat dengan cara duduk karena Sarah tidak mampu untuk berdiri. Shalat yang dilakukan oleh Sarah adalah shalat....
 a. shalat dalam keadaan darurat
 b. shalat dalam keadaan senang
 c. shalat dalam keadaan sedih
 d. shalat dalam keadaan berduka
3. Sepulang dari sekolah fadhil mengalami kecelakaan sehingga ia tidak mampu shalat dengan cara berdiri, meskipun demikian fadhil harus melaksanakan shalat dengan cara....
 a. tetap berdiri sebisanya
 b. berbaring
 c. terlentang
 d. duduk
4. Shalat darurat boleh dilaksanakan bila seseorang mengalami keadaan ...
 a. sakit atau perjalanan
 b. sehat atau sakit
 c. bekerja keras
 d. tertidur
5. Termasuk penggunaan alat transportasi yang menyebabkan diperbolehkan menjalankan shalat fardhu dalam kondisi tertentu, kecuali...
 a. Sepeda motor pribadi
 b. Kereta api
 c. Kapal laut
 d. Pesawat udara
6. Perkara yang di sunnahkan dalam pelaksanaan shalat fardhu di atas kendaraan adalah....
 a. Menghadap kiblat pada waktu takbiratul ihram

- 92
- b. Meminta izin ke penumpang lain sebelum shalat
 - c. Berganti pakaian yang lebih sopan
 - d. Menggunakan kursi sebagai tempat shalat
7. Rukun shalat dalam kendaraan sama dengan rukun shalat...
- a. fardhu
 - b. sunnah
 - c. malam
 - d. jenazah
8. Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan...
- a. keteguhannya
 - b. kesanggupannya
 - c. kebiasannya
 - d. keahliannya
9. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar di atas merupakan...

- a. Sedang shalat dalam keadaan darurat
 - b. Sedang termenung
 - c. Sedang melamun
 - d. Sedang tertidur
10. Dalam perjalanan pulang ke kampung halaman, Ahmad mengerjakan shalat di dalam bus yang ditumpanginya. Bagaimana cara Ahmad bersuci di dalam bus?
- a. Bertayamum
 - b. Berwudhu
 - c. Tidak perlu bersuci
 - d. Langsung melaksanakan shalat karena tidak ada air untuk berwudhu

NILAI

60

SOAL PRE TEST/POST TEST

Nama : Lovella Anggraeni
Kelas : VII B
No. Absen : 17
Materi : Shalat Fardlu dalam Kondisi Tertentu

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar!

1. Walaupun dalam keadaan sakit, shalat tidak boleh ditinggalkan karena hukumnya.....
 a. wajib
b. sunnah
c. fardhu kifayah
d. mubah
2. Sarah mengalami kecelakaan motor dan kaki Sarah terluka. Sarah melaksanakan shalat dengan cara duduk karena Sarah tidak mampu untuk berdiri. Shalat yang dilakukan oleh Sarah adalah shalat...
 a. shalat dalam keadaan darurat
b. shalat dalam keadaan senang
c. shalat dalam keadaan sedih
d. shalat dalam keadaan berduka
3. Sepulang dari sekolah Fadhlil mengalami kecelakaan sehingga ia tidak mampu shalat dengan cara berdiri, meskipun demikian Fadhlil harus melaksanakan shalat dengan cara...
a. tetap berdiri sebisanya
b. berbaring
c. terlentang
 d. duduk
4. Shalat darurat boleh dilaksanakan bila seseorang mengalami keadaan ...
 a. sakit atau perjalanan
b. sehat atau sakit
c. bekerja keras
d. tertidur
5. Termasuk penggunaan alat transportasi yang menyebabkan diperbolehkan menjalankan shalat fardlu dalam kondisi tertentu, kecuali...
 a. Sepeda motor pribadi
b. Kereta api
c. Kapal laut
d. Pesawat udara
6. Perkara yang di sunnahkan dalam pelaksanaan shalat fardlu di atas kendaraan adalah...
a. Menghadap kiblat pada waktu takbiratul ihram

09

- b. Meminta izin ke penumpang lain sebelum shalat
 - c. Berganti pakaian yang lebih sopan
 - d. Menggunakan kursi sebagai tempat shalat
7. Rukun shalat dalam kendaraan sama dengan rukun shalat....
- a. fardhu
 - b. sunnah
 - c. malam
 - d. jenazah
8. Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan....
- a. keteguhannya
 - b. kesanggupannya
 - c. kebiasannya
 - d. keahliannya
9. Perhatikan gambar di bawah ini!



- Gambar di atas merupakan...
- a. Sedang shalat dalam keadaan darurat
 - b. Sedang termenung
 - c. Sedang melamun
 - d. Sedang tertidur
10. Dalam perjalanan pulang ke kampung halaman, Ahmad mengerjakan shalat di dalam bus yang ditumpangnya. Bagaimana cara Ahmad bersuci di dalam bus?
- a. Bertayamum
 - b. Berwudhu
 - c. Tidak perlu bersuci
 - d. Langsung melaksanakan shalat karena tidak ada air untuk berwudhu

NILAI

90

SOAL PRE-TEST/POST TEST

Nama : Veno Alata Eka Saputra

Kelas : VII B

No. Absen : 30

Materi : Shalat Fardlu dalam Kondisi Tertentu

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar!

1. Walaupun dalam keadaan sakit, shalat tidak boleh ditinggalkan karena hukumnya.....
 a. wajib
 b. sunnah
 c. fardhu kifayah
 d. mubah
2. Sarah mengalami kecelakaan motor dan kaki Sarah terluka. Sarah melaksanakan shalat dengan cara duduk karena Sarah tidak mampu untuk berdiri. Shalat yang dilakukan oleh Sarah adalah shalat...
 a. shalat dalam keadaan darurat
 b. shalat dalam keadaan senang
 c. shalat dalam keadaan sedih
 d. shalat dalam keadaan berduka
3. Sepulang dari sekolah fadhil mengalami kecelakaan sehingga ia tidak mampu shalat dengan cara berdiri, meskipun demikian fadhil harus melaksanakan shalat dengan cara...
 a. tetap berdiri sebisanya
 b. berbaring
 c. terlentang
 d. duduk
4. Shalat darurat boleh dilaksanakan bila seseorang mengalami keadaan ...
 a. sakit atau perjalanan
 b. sehat atau sakit
 c. bekerja keras
 d. tertidur
5. Termasuk penggunaan alat transportasi yang menyebabkan diperbolehkan menjalankan shalat fardlu dalam kondisi tertentu, kecuali...
 a. Sepeda motor pribadi
 b. Kereta api
 c. Kapal laut
 d. Pesawat udara
6. Perkara yang di sunnahkan dalam pelaksanaan shalat fardlu di atas kendaraan adalah...
 a. Menghadap kiblat pada waktu takbiratul ihram

- b. Meminta izin ke penumpang lain sebelum shalat
c. Berganti pakaian yang lebih sopan
d. Menggunakan kursi sebagai tempat shalat
7. Rukun shalat dalam kendaraan sama dengan rukun shalat....
 a. fardhu
 b. sunnah
 c. malam
 d. jenazah
8. Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan....
 a. keteguhannya
 b. kesanggupannya
 c. kebiasannya
 d. keahliannya
9. Perhatikan gambar di bawah ini!



- Gambar di atas merupakan...
- a. Sedang shalat dalam keadaan darurat
 b. Sedang termenung
 c. Sedang melamun
 d. Sedang tertidur
10. Dalam perjalanan pulang ke kampung halaman, Ahmad mengerjakan shalat di dalam bus yang ditumpangnya. Bagaimana cara Ahmad bersuci di dalam bus?
 a. Bertayamum
 b. Berwudhu
 c. Tidak perlu bersuci
 d. Langsung melaksanakan shalat karena tidak ada air untuk berwudhu

NILAI

70

SOAL ~~PRE~~ ~~TEST~~ /POST TEST

Nama : MOH. MURIL . F
Kelas : 7B
No. Absen : 15
Materi : Shalat Fardlu dalam Kondisi Tertentu

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar!

1. Walaupun dalam keadaan sakit, shalat tidak boleh ditinggalkan karena hukumnya.....
 - a. wajib
 - b. sunnah
 - c. fardhu kifayah
 - d. mubah
2. Sarah mengalami kecelakaan motor dan kaki Sarah terluka. Sarah melaksanakan shalat dengan cara duduk karena Sarah tidak mampu untuk berdiri. Shalat yang dilakukan oleh Sarah adalah shalat....
 - a. shalat dalam keadaan darurat
 - b. shalat dalam keadaan senang
 - c. shalat dalam keadaan sedih
 - d. shalat dalam keadaan berduka
3. Sepulang dari sekolah fadhil mengalami kecelakaan sehingga ia tidak mampu shalat dengan cara berdiri, meskipun demikian fadhil harus melaksanakan shalat dengan cara....
 - a. tetap berdiri sebisanya
 - b. berbaring
 - c. terlentang
 - d. duduk
4. Shalat darurat boleh dilaksanakan bila seseorang mengalami keadaan ...
 - a. sakit atau perjalanan
 - b. sehat atau sakit
 - c. bekerja keras
 - d. tertidur
5. Termasuk penggunaan alat transportasi yang menyebabkan diperbolehkan menjalankan shalat fardlu dalam kondisi tertentu, kecuali...
 - a. Sepeda motor pribadi
 - b. Kereta api
 - c. Kapal laut
 - d. Pesawat udara
6. Perkara yang di sunnahkan dalam pelaksanaan shalat fardlu di atas kendaraan adalah...
 - a. Menghadap kiblat pada waktu takbiratul ihram

- b. Meminta izin ke penumpang lain sebelum shalat
c. Berganti pakaian yang lebih sopan
d. Menggunakan kursi sebagai tempat shalat
7. Rukun shalat dalam kendaraan sama dengan rukun shalat....
 a. fardhu
b. sunnah
c. malam
d. jenazah

8. Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan....
a. keteguhannya
 b. kesanggupannya
c. kebiasannya
d. keahliannya

9. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar di atas merupakan...

- a. Sedang shalat dalam keadaan darurat
b. Sedang termenung
c. Sedang melamun
d. Sedang tertidur
10. Dalam perjalanan pulang ke kampung halaman, Ahmad mengerjakan shalat di dalam bus yang ditumpangnya. Bagaimana cara Ahmad bersuci di dalam bus?
 a. Bertayamum
b. Berwudhu
c. Tidak perlu bersuci
d. Langsung melaksanakan shalat karena tidak ada air untuk berwudhu

NILAI

90

SOAL PRE-TEST/POST TEST

Nama : wulan SAFARI
Kelas : VII B
No. Absen : 21 (tiga puluh satu)
Materi : Shalat Fardlu dalam Kondisi Tertentu

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar!

1. Walaupun dalam keadaan sakit, shalat tidak boleh ditinggalkan karena hukumnya.....
 a. wajib
 b. sunnah
 c. fardhu kifayah
 d. mubah
2. Sarah mengalami kecelakaan motor dan kaki Sarah terluka. Sarah melaksanakan shalat dengan cara duduk karena Sarah tidak mampu untuk berdiri. Shalat yang dilakukan oleh Sarah adalah shalat....
 a. shalat dalam keadaan darurat
 b. shalat dalam keadaan senang
 c. shalat dalam keadaan sedih
 d. shalat dalam keadaan berduka
3. Sepulang dari sekolah fadhil mengalami keelakaan sehingga ia tidak mampu shalat dengan cara berdiri, meskipun demikian fadhil harus melaksanakan shalat dengan cara....
 a. tetap berdiri sebisanya
 b. berbaring
 c. terlentang
 d. duduk
4. Shalat darurat boleh dilaksanakan bila seseorang mengalami keadaan ...
 a. sakit atau perjalanan
 b. sehat atau sakit
 c. bekerja keras
 d. tertidur
5. Termasuk penggunaan alat transportasi yang menyebabkan diperbolehkan menjalankan shalat fardlu dalam kondisi tertentu, kecuali...
 a. Sepeda motor pribadi
 b. Kereta api
 c. Kapal laut
 d. Pesawat udara
6. Perkara yang di sunnahkan dalam pelaksanaan shalat fardlu di atas kendaraan adalah...
 a. Menghadap kiblat pada waktu takbiratul ihram

- b. Meminta izin ke penumpang lain sebelum shalat
c. Berganti pakaian yang lebih sopan
d. Menggunakan kursi sebagai tempat shalat
7. Rukun shalat dalam kendaraan sama dengan rukun shalat....

- a. fardhu
b. sunnah
c. malam
d. jenazah
8. Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan....
- a. keteguhannya
 b. kesanggupannya
c. kebiasannya
d. keahliannya
9. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar di atas merupakan...

- a. Sedang shalat dalam keadaan darurat
b. Sedang termenung
c. Sedang melamun
d. Sedang tertidur
10. Dalam perjalanan pulang ke kampung halaman, Ahmad mengerjakan shalat di dalam bus yang ditumpangnya. Bagaimana cara Ahmad bersuci di dalam bus?
- a. Bertayamum
b. Berwudhu
c. Tidak perlu bersuci
d. Langsung melaksanakan shalat karena tidak ada air untuk berwudhu

NILAI

80

SOAL PRE TEST/POST TEST

Nama : Sandy
Kelas : 7b
No. Absen : 22
Materi : Shalat Fardlu dalam Kondisi Tertentu

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar!

1. Walaupun dalam keadaan sakit, shalat tidak boleh ditinggalkan karena hukumnya.....
 a. wajib
 b. sunnah
 c. fardhu kifayah
 d. mubah
2. Sarah mengalami kecelakaan motor dan kaki Sarah terluka. Sarah melaksanakan shalat dengan cara duduk karena Sarah tidak mampu untuk berdiri. Shalat yang dilakukan oleh Sarah adalah shalat...
 a. shalat dalam keadaan darurat
 b. shalat dalam keadaan senang
 c. shalat dalam keadaan sedih
 d. shalat dalam keadaan berduka
3. Sepulang dari sekolah fadhil mengalami kecelakaan sehingga ia tidak mampu shalat dengan cara berdiri, meskipun demikian fadhil harus melaksanakan shalat dengan cara....
 a. tetap berdiri sebisanya
 b. berbaring
 c. terlentang
 d. duduk
4. Shalat darurat boleh dilaksanakan bila seseorang mengalami keadaan ...
 a. sakit atau perjalanan
 b. sehat atau sakit
 c. bekerja keras
 d. tertidur
5. Termasuk penggunaan alat transportasi yang menyebabkan diperbolehkan menjalankan shalat fardlu dalam kondisi tertentu, kecuali...
 a. Sepeda motor pribadi
 b. Kereta api
 c. Kapal laut
 d. Pesawat udara
6. Perkara yang di sunnahkan dalam pelaksanaan shalat fardlu di atas kendaraan adalah....
 a. Menghadap kiblat pada waktu takbiratul ihram

08

- b. Meminta izin ke penumpang lain sebelum shalat
 - c. Berganti pakaian yang lebih sopan
 - d. Menggunakan kursi sebagai tempat shalat
7. Rukun shalat dalam kendaraan sama dengan rukun shalat...
- a. fardhu
 - b. sunnah
 - c. malam
 - d. jenazah
8. Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan...
- a. keteguhannya
 - b. kesanggupannya
 - c. kebiasannya
 - d. keahliannya
9. Perhatikan gambar di bawah ini!



- Gambar di atas merupakan...
- a. Sedang shalat dalam keadaan darurat
 - b. Sedang termenung
 - c. Sedang melamun
 - d. Sedang tertidur
10. Dalam perjalanan pulang ke kampung halaman, Ahmad mengerjakan shalat di dalam bus yang ditumpangnya. Bagaimana cara Ahmad bersuci di dalam bus?
- a. Bertayamum
 - b. Berwudhu
 - c. Tidak perlu bersuci
 - d. Langsung melaksanakan shalat karena tidak ada air untuk berwudhu

NILAI

100

SOAL ~~PRE-TEST~~/POST TEST

Nama : AMELUYA SUSANTI
Kelas : VI B
No. Absen : 81
Materi : Shalat Fardlu dalam Kondisi Tertentu

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar!

1. Walaupun dalam keadaan sakit, shalat tidak boleh ditinggalkan karena hukumnya.....
 a. wajib
b. sunnah
c. fardhu kifayah
d. mubah
2. Sarah mengalami kecelakaan motor dan kaki Sarah terluca. Sarah melaksanakan shalat dengan cara duduk karena Sarah tidak mampu untuk berdiri. Shalat yang dilakukan oleh Sarah adalah shalat....
 a. shalat dalam keadaan darurat
b. shalat dalam keadaan senang
c. shalat dalam keadaan sedih
d. shalat dalam keadaan berduka
3. Sepulang dari sekolah fadhil mengalami kecelakaan sehingga ia tidak mampu shalat dengan cara berdiri, meskipun demikian fadhil harus melaksanakan shalat dengan cara....
a. tetap berdiri sebisanya
b. berbaring
c. terlentang
 d. duduk
4. Shalat darurat boleh dilaksanakan bila seseorang mengalami keadaan ...
 a. sakit atau perjalanan
b. sehat atau sakit
c. bekerja keras
d. tertidur
5. Termasuk penggunaan alat transportasi yang menyebabkan diperbolehkan menjalankan shalat fardlu dalam kondisi tertentu, kecuali...
 a. Sepeda motor pribadi
b. Kereta api
c. Kapal laut
d. Pesawat udara
6. Perkara yang di sunnahkan dalam pelaksanaan shalat fardlu di atas kendaraan adalah....
 a. Menghadap kiblat pada waktu takbiratul ihram

- b. Meminta izin ke penumpang lain sebelum shalat
 - c. Berganti pakaian yang lebih sopan
 - d. Menggunakan kursi sebagai tempat shalat
7. Rukun shalat dalam kendaraan sama dengan rukun shalat...

- a. fardhu
- b. sunnah
- c. malam
- d. jenazah

8. Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan....

- a. keteguhannya
- b. kesanggupannya
- c. kebiasannya
- d. keahliannya

9. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar di atas merupakan...

- a. Sedang shalat dalam keadaan darurat
- b. Sedang termenung
- c. Sedang melamun
- d. Sedang tertidur

10. Dalam perjalanan pulang ke kampung halaman, Ahmad mengerjakan shalat di dalam bus yang ditumpangnya. Bagaimana cara Ahmad bersuci di dalam bus?

- a. Bertayamum
- b. Berwudhu
- c. Tidak perlu bersuci
- d. Langsung melaksanakan shalat karena tidak ada air untuk berwudhu

NILAI PRE TEST DAN POST TEST KD 3.7

NO.	NAMA	PRE TEST	POST TEST
1.	AMELIYA SUSANTI	60	80
2.	AHMAD KAJI	50	80
3.	AHMAD RISQI ARDIANTO	60	90
4.	AISAH NUR AINI	60	70
5.	ANDIKA PRATAMA	40	80
6.	ANGELINA MAIDA	50	90
7.	ANIS AMELIA	50	80
8.	DAPIT FIRMANTO	50	90
9.	DIA SAFITRY	60	90
10.	HAURINA RAMADHANI	50	80
11.	IRHAL FREYZA DAYNES	50	80
12.	MAULINA HASANAH	60	90
13.	MOCH. SAFIQ	50	70
14.	MOH. SIRUL ASROR	40	80
15.	MUHAMMAD NURIL FARDAN	50	90
16.	NORMA SALSABILA	60	80
17.	NOVELIA ANGGRAENI	50	80
18.	NURUL IQLIMA'	50	90
19.	RIZMAN TRI WAHYUDI	70	80
20.	SAFIRA	60	80
21.	SALIM ZAIHARI	60	80
22.	SENDY NAJMUS SAQIB	50	80
23.	SHAFIRA YASINTA SAPUTRI	50	90
24.	SHERLY SEPTIA IKE WAHYUNI	40	80
25.	SILVIYATUL ROSIANA DEWI	40	80
26.	SITI NURANI	40	90
27.	SUSANTI	30	90
28.	SYAIFULLOH YUSUF	40	90
29.	UMAIROHMATIN	50	90
30.	VENO ALANA EKA SAPUTRA	40	90
31.	WULAN SAFITRI	30	90
32.	ZUHROTUN NISA	40	80

NILAI PRE TEST DAN POST TEST KD 3.8

NO.	NAMA	PRE TEST	POST TEST
1.	AMELIYA SUSANTI	60	100
2.	AHMAD KAJI	30	90
3.	AHMAD RISQI ARDIANTO	50	100
4.	AISAH NUR AINI	50	70
5.	ANDIKA PRATAMA	40	70
6.	ANGELINA MAIDA	60	100
7.	ANIS AMELIA	60	80
8.	DAPIT FIRMANTO	60	90
9.	DIA SAFITRY	60	90
10.	HAURINA RAMADHANI	60	100
11.	IRHAL FREYZA DAYNES	50	90
12.	MAULINA HASANAH	50	90
13.	MOCH. SAFIQ	40	90
14.	MOH. SIRUL ASROR	60	90
15.	MUHAMMAD NURIL FARDAN	30	70
16.	NORMA SALSABILA	60	100
17.	NOVELIA ANGGRAENI	60	100
18.	NURUL IQLIMA'	30	90
19.	RIZMAN TRI WAHYUDI	40	90
20.	SAFIRA	40	100
21.	SALIM ZAIHARI	40	90
22.	SENDY NAJMUS SAQIB	50	80
23.	SHAFIRA YASINTA SAPUTRI	50	100
24.	SHERLY SEPTIA IKE WAHYUNI	60	90
25.	SILVIYATUL ROSIANA DEWI	60	90
26.	SITI NURANI	40	100
27.	SUSANTI	40	70
28.	SYAIFULLOH YUSUF	60	90
29.	UMAIROHMATIN	50	90
30.	VENO ALANA EKA SAPUTRA	50	90
31.	WULAN SAFITRI	40	90
32.	ZUHROTUN NISA	60	90

DOKUMENTASI PENELITIAN

Menyerahkan surat izin penelitian kepada Kepala MTs Maulana Ishaq Kabat Banyuwangi



Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Fikih Bapak Dani Alfaris, S.Pd.



Memberikan angket analisis kebutuhan guru untuk guru Mata Pelajaran Fikih



Memberikan angket analisis kebutuhan siswa kepada 32 peserta didik kelas VII B



Pelaksanaan *pre-test* pada KD 3.7



Pelaksanaan *pre-test* pada KD 3.8



Uji pelaksanaan lapangan terhadap peserta didik kelas VII B




Pelaksanaan *post-test* pada KD 3.7



Pelaksanaan *post-test* pada KD 3.8



MEDIA PEMBELAJARAN POWTOON KD 3.7



AssalamualaikumWr. Wb.

**Kali ini
Kita akan Membahas:**

**BAB 7
SHOLAT JAMA' & QASHAR**



Kompetensi Inti

Sholat Jama' dan Qashar

- KI 1** Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2** Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
- KI 3** Memahami pengetahuan faktual dengan mengamati dan menanya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda yang dijumpainya di rumah dan sekolah.
- KI 4** Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa jelas dan logis, dalam karya estetik, dalam tindakan yang mencerminkan perilaku beriman dan berakhlak mulia.



Kompetensi Dasar

Sholat Jama' dan Qashar

- KD 1** Mengamalkan shalat jama' & qashar ketika ada sebab yang membolehkan sebagai rasa syukur atas kemurahan Allah.
- KD 2** Menjalankan sikap syukur sebagai implementasi dari pengetahuan tentang shalat jama' dan qashar.
- KD 3** Menganalisis ketentuan shalat jama' dan qashar.
- KD 4** Mengkomunikasikan hasil analisis tentang shalat jama' dan qashar.



Tujuan Pembelajaran

#1



Menunjukkan keimanan terhadap Allah Swt. sebagai Al-Barri bagi umat manusia melalui shalat jama' dan qashar.

#2



Membuktikan keimanan dalam kehidupan melalui pelaksanaan shalat jama' dan qashar sebagai perwujudan rasa syukur kepada Allah pada saat bepergian.

#3



Meyakini prinsip tathawwur wal ibtikar sebagai ajaran Islam yang membentuk kepribadian yang kreatif dan inovatif.



Tujuan Pembelajaran

#4



Membedakan pengertian shalat Jama' dan qashar dalam shalat fardlu lima waktu.

#5



Menarik kesimpulan tentang hukum diperbolehkannya shalat Jama' dan qashar dalam shalat fardlu.

#6



Menentukan shalat-shalat fardlu yang hanya boleh di jama' dan di qashar.

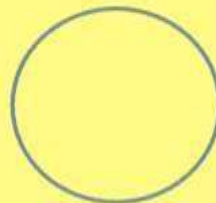


FOKUS MATERI

DEFINISI



TATA CARA



HIKMAH



Sebelum memulai Pembelajaran,

Mari kita awali dengan membaca doa bersama-sama



رَضِيتُ بِاللَّهِ رَبًّا وَبِالْإِسْلَامِ دِينًا
وَبِمُحَمَّدٍ نَبِيًّا وَرَسُولًا رَبِّي زِدْنِي
عِلْمًا وَارزُقْنِي فَهْمًا وَجْعَلْنِي مِنَ الصَّالِحِينَ





Pengertian Sholat Jama'

Menjama' shalat (جمع الصلاة) adalah mengumpulkan pelaksanaan dua shalat fardlu kedalam salah satu dari dua waktu shalat tersebut. Jika pelaksanaan dua shalat di waktu shalat yang pertama maka di sebut dengan jama' taqdim (جمع التقديم). Jika pelaksanaan shalat fardlu di waktu shalat yang kedua disebut dengan jama' ta'khir (جمع التأخير).



Pengertian Sholat Qashar

Mengqashar' shalat (تقصير الصلاة) adalah memendekkan atau meringkas rakaat shalat yang berjumlah empat menjadi dua rakaat. Shalat fardlu yang dapat diqashar meliputi shalat dhuhur, ashar dan shalat isya'. Sedangkan mengqashar shalat maghrib dan subuh tidak diperbolehkan.



POWTOON
FOR EDUCATION

Pengertian Sholat Jama' Qashar

Shalat yang menggabungkan jama' dan qashar dalam satu pelaksanaan shalat. Contohnya pelaksanaan shalat dhuhur dan ashar yang masing-masing dilaksanakan dengan dua rakaat, tetapi juga dilaksanakan pada satu waktu, boleh di waktu shalat dhuhur atau shalat ashar.



POWTOON
FOR EDUCATION

Syarat Sah Shalat Jama'

1. Berniat menjama' shalat
2. Berjarak 16 Farsakh/81-83 KM
3. Muwalat (Berurutan)
4. Bukan Shalat Qadla'
5. Masih berada dalam perjalanan



POWTOON
FOR EDUCATION

Syarat Sah Shalat Qashar

1. Bukan perjalanan maksiat
2. Berjarak 16 Farsakh/81-83 KM
3. Berniat Qashar Shalat
4. Tidak bermakmum pada muqimin
5. Shalat yang diqashar harus yang 4 rakaat



Shalat yang boleh di Jama'/Qashar

1. Semua Shalat Fardhu boleh dijama' kecuali Shalat Shubuh
2. Shalat yang boleh di qashar (ringkas) hanya shalat fardhu yang memiliki 4 rakaat



L E M B E R

Tata Cara Pelaksanaan



Bagaimana ya
bacaan niatnya?



**Lafal Niat
Shalat Jamak Taqdim Dzuhur**

أُصَلِّيَ فَرَضَ الظُّهْرِ أَرْبَعَ رَكَعَاتٍ
مَجْمُوعًا بِالْعَصْرِ جَمَعَ تَقْدِيمًا لِلَّهِ تَعَالَى



**Lafal Niat
Shalat Jamak Takhir Maghrib**

أُصَلِّيَ فَرَضَ المَغْرِبِ ثَلَاثَ رَكَعَاتٍ
مَجْمُوعًا بِالْعِشَاءِ جَمَعَ تَأْخِيرًا لِلَّهِ تَعَالَى



**Lafal Niat
Shalat Qashar (Dzuhur,Ashar,Isya)**

أُصَلِّيَ فَرَضَ الظُّهْرِ قَصْرًا لِلَّهِ تَعَالَى

**Lafal الظُّهْرِ disesuaikan
dengan shalat yang
dikerjakan**



POWTOON
FOR EDUCATION

**Lafal Niat
Shalat Jamak Qashar**

أُصَلِّيَ فَرَضَ الظُّهْرِ مَجْمُوعًا مَعَ العَصْرِ
جَمْعَ تَقْدِيمٍ قَصْرًا لِلَّهِ تَعَالَى



POWTOON
FOR EDUCATION

**CARA MELAKSANAKAN KETIGA SHOLAT TERSEBUT
TETAP SAMA DENGAN SHOLAT BIASA**



1. NIAT
2. Melakukan shalat seperti biasa (takbir – salam)
3. Kembali berdiri untuk melakukan shalat yang kedua (jika menjama' shalat)

POWTOON
FOR EDUCATION

Kesimpulan #1

Jika pelaksanaan dua shalat dilaksanakan pada waktu shalat yang pertama maka disebut dengan jama' taqdim, dan pelaksanaan di waktu shalat yang kedua dinamakan jama' takhir.



Kesimpulan #2

Diperbolehkan menjama' dan mengqashar shalat dalam pelaksanaan dua shalat pada satu waktu diantara dua waktu shalat.



Sumber Rujukan

Fathul Qarib al-Mujib fi
Syarh al-Fadzlit Taqrib

Al-Ghayah wa At-Taqrib



Materi sudah selesai..
Setelah membahas materi waktunya ...

Latihan Soal!!!



POWTOON
FOR EDU

1. Qashar shalat dapat diartikan dengan....

- a. menggugurkan
- b. menggabungkan
- c. meringkas
- d. menunda

POWTOON
FOR EDU

2. Termasuk tujuan yang hukumnya wajib dalam bepergian sehingga diperbolehkan mengqashar shalat adalah....

- a. membayar hutang
- b. mengunjungi sanak famili
- c. menjenguk orang sakit
- d. bersenang-senang

POWTOON
FOR EDU

3. Salah satu kriteria dapat melaksanakan shalat jama' dan qashar sekaligus adalah....

- a. kedua shalat memiliki jumlah rakaat yang genap
- b. rakaat masing diantara dua shalat berjumlah
- c. salah satu dari dua shalat bukan shalat subuh
- d. kedua shalat dilaksanakan pada siang hari

POWTOON
FOR EDUCATION

Alhamdulillah...

Telah selesai
pembahasan materi.

Marilah kita tutup
dengan doa bersama...

POWTOON
FOR EDUCATION

اللَّهُمَّ ارِنَا الْحَقَّ حَقًّا وَارْزُقْنَا
التَّبَاعَةَ وَارِنَا الْبَاطِلَ بَاطِلًا
وَارْزُقْنَا اجْتِنَابَهُ

POWTOON
FOR EDUCATION



MEDIA PEMBELAJARAN POWTOON KD 3.8



Kompetensi Inti

Sholat Keadaan Tertentu

- KI 1** Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2** Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleran, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif
- KI 3** Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya
- KI 4** Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah kongkrit dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain



POWTOON
FOR EDU

Kompetensi Dasar

Sholat Keadaan Tertentu

- KD 1** Mengamalkan shalat dalam berbagai keadaan darurat ketika ada sebab yang memperbolehkan.
- KD 2** Menjalankan sikap dan istikamah sebagai implementasi dari pemahaman tentang tata cara shalat wajib dalam berbagai keadaan tertentu.
- KD 3** Memahami ketentuan dalam berbagai shalat dalam keadaan tertentu.
- KD 4** Memperagakan tata cara shalat dalam keadaan tertentu.



POWTOON
FOR EDU

Tujuan Pembelajaran

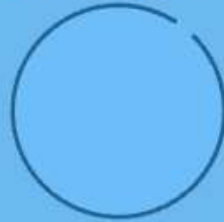
1. Menunjukkan keimanan terhadap Allah Swt. sebagai Al-Basith
2. Membuktikan keimanan dalam kehidupan sehari-hari
3. Meyakini prinsip tathawwur wal ibtikar sebagai ajaran Islam yang membentuk kesalehan individual dan kesalehan sosial
4. Menguraikan dan mendemonstrasikan tata cara pelaksanaan shalat fardlu dalam kondisi tertentu.



POWTOON
FOR EDU

FOKUS MATERI


■ PENGERTIAN



TATA CARA
PELAKSANAAN

★ HIKMAH





Shalat fardlu dalam kondisi tertentu dapat diartikan sebagai pelaksanaan shalat dalam kondisi yang tidak wajar dengan cara-cara yang lebih luwes dan longgar dibanding dengan pelaksanaan dalam situasi normal.

POWTOON FOR EDU



Macam-Macam Keadaan Darurat

1. Sakit Berat
2. Dalam Kendaraan
3. Kondisi Tidak Pasti

POWTOON FOR EDU

Kondisi Tidak Pasti

Artinya . . .

Keadaan yang memungkinkan umat Islam tidak dapat melaksanakan shalat fardlu secara normal.



POWTOON FOR EDU

Kondisi Tak Pasti

Contohnya :



1. Ketika aparat keamanan yang muslim mengepung sindikat pengedar ganja bersenjata
2. Sedang melaksanakan evakuasi warga di lereng gunung yang sedang meletus
3. Berada di tempat yang rawan bencana, dan seterusnya



Dasar Hukum

Pelaksanaan

- ▶ Q.S. An-Nisa'(4) : 102
- ▶ H.R. Daruquthni & Al-Hakim
- ▶ H.R. Daruquthni



وَالَّذِينَ كَفَرُوا لَوْ تَغْفُلُونَ عَنْ أَسْلِحَتِكُمْ وَأَمْتِعَتِكُمْ فَيَمِيلُونَ عَلَيْكُمْ مَيْلَةً
وَاحِدَةً وَلَا جُنَاحَ عَلَيْكُمْ إِنْ كَانَ بِكُمْ أَذًى مِنْ مَطَرٍ أَوْ كُنْتُمْ مَرْضَى أَنْ
تَضَعُوا أَسْلِحَتَكُمْ وَخَذُوا حِذْرًا إِنَّ اللَّهَ أَعَدَّ لِلْكَافِرِينَ عَذَابًا مُهِينًا

Kandungan Q.S. An-Nisa' ayat 102

Dalil ini menerangkan bahwa Nabi Saw pernah mempraktekkan shalat dalam kondisi tertentu sebanyak 24 akibat pertempuran menghadapi orang kafir. Pelaksanaan shalat terjadi pada saat Nabi Saw memimpin pertempuran di Dzatur Riqqa' setelah perang Khandaq.



يُصَلِّي الْمَرِيضُ قَائِمًا إِنْ اسْتَطَاعَ فَإِنْ لَمْ يَسْتَطِعْ صَلَّى قَاعِدًا. فَإِنْ لَمْ يَسْتَطِعْ أَنْ يَسْجُدَ
أَوْ مَا بِرَأْسِهِ وَجَعَلَ سُجُودَهُ أَخْفَضَ مِنْ رُكُوعِهِ. فَإِنْ لَمْ يَسْتَطِعْ أَنْ يُصَلِّيَ قَاعِدًا صَلَّى
عَلَى جَنْبِهِ الْأَيْمَنِ مُسْتَقْبِلَ الْقِبْلَةِ. فَإِنْ لَمْ يَسْتَطِعْ أَنْ يُصَلِّيَ عَلَى جَنْبِهِ الْأَيْمَنِ صَلَّى مُسْتَقْبِلًا
رِجْلَاهُ مِمَّا عَلَى الْقِبْلَةِ.

Kandungan HR. Daruquthni dan Al-Hakim

Dalil ini menerangkan bahwa Nabi Saw memberi petunjuk jika Seorang yang sakit itu hendaklah dengan berdiri, kalau tidak bisa sujud, kalau tidak bisa sujud cukup berisyarat dengan kepalanya. Apabila ia tidak bisa shalat dengan duduk, maka berbaring kekanan menghadap kiblat. Apabila tidak bisa berbaring ke kanan, maka terlentang dengan hadapi kakinya ke arah kiblat.

POWTOON
FOR EDUCATION

أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ أَمَرَهُ أَنْ يُصَلِّيَ فِي السَّفِينَةِ قَائِمًا
مَا لَمْ يَخْشَ الْغَرَقَ

Kandungan HR. Daruquthni

Dalil ini menerangkan bahwa Nabi Saw pernah ditanya, "Bagaimana caranya aku shalat di perahu?" Ia menjawab: "Shalatlah di perahu dengan berdiri, kecuali apabila kalau kamu takut tenggelam.

POWTOON
FOR EDUCATION

TATA CARA PELAKSANAAN
Sholat Fardhu Kondisi Darurat

POWTOON
FOR EDUCATION



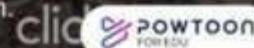
Kondisi Sholat Ketika Perang

Terbagi tiga :

1. Jika musuh tidak di arah qiblat, sedang musuh tersebut jumlahnya sedikit dan kaum muslimin banyak jumlahnya.
2. Bila musuh itu berada di arah qiblat dengan jumlah yang banyak.
3. Jika berada dalam keadaan yang gawat sekali karena berkecamuknya peperangan.



Imam niat sholat fardu untuk sholat yang pertama.
K2 sholat berjemaah bersama imam.





Tata Cara Shalat Saat Berada Dalam Kendaraan

POWTOON
FOR EDUCATION

L E M B E R

2

Mengangkat kedua tangan
dengan mengucapkan
takbiratul ihram (ALLahuakbar).

POWTOON
FOR EDUCATION

Kesimpulan

1. Shalat fardlu bagi orang yang sakit parah dengan cara duduk bersimpuh, terlentang, dengan syarat atau membaca dalam hati.
2. Berada di atas kendaraan juga merupakan kondisi tertentu yang memperbolehkan shalat dengan cara menghadap arah laju kendaraan dan duduk di atas kursi.

POWTOON
FOREDU

Sumber Rujukan

Fathul Qarib Al-Mujib fi
Syarh Alfazh Al-Taqrib

Buku Siswa Fiqih MTs
Kelas VII Kementerian
Agama Republik Indonesia

POWTOON
FOREDU

Sepulang dari sekolah fadhil mengalami keelakaan sehingga ia tidak mampu shalat dengan cara berdiri Meskipun demikian fadhil harus melaksanakan shalat dengan cara

- a. tetap berdiri sebisanya
- b. duduk
- c. berbaring
- d. terlentang

POWTOON
FOREDU

Syarat diperbolehkannya shalat khauf diantaranya....

- a. khawatir habis waktu shalat
- b. khawatir ancaman musuh
- c. khawatir wudlunya batal
- d. khawatir ketinggalan berjamaah

POWTOON
FOR EDUCATION

Termasuk penggunaan alat transportasi yang menyebabkan diperbolehkan menjalankan shalat fardlu dalam kondisi tertentu, kecuali....

- a. sepeda motor pribadi
- b. kereta Api
- c. pesawat
- d. kapal Laut

POWTOON
FOR EDUCATION

SEMOGA
BERMANFAAT
BAGI KITA SEMUA...
Wassalamu'alaikum
Wr. Wb.

POWTOON
FOR EDUCATION

Titik Persentase Distribusi t (df = 1 – 40)

df	Pr 0.50	0.25 0.20	0.10 0.10	0.05 0.050	0.025 0.02	0.01 0.010	0.005 0.0010	0.001 0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884	
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712	
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453	
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318	
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343	
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763	
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529	
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079	
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681	
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370	
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470	
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963	
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198	
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739	
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283	
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615	
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577	
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048	
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940	
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181	
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715	
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499	
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496	
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678	
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019	
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500	
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103	
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816	
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624	
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518	
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490	
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531	
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634	
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793	
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005	
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262	
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563	
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903	
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279	
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688	

Catatan: Probabilita yang lebih kecil yang ditunjukkan pada judul tiap kolom adalah luas daerah dalam satu ujung, sedangkan probabilitas yang lebih besar adalah luas daerah dalam kedua ujung

Tabel r untuk df = 1 - 50

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
1	0.9877	0.9969	0.9995	0.9999	1.0000
2	0.9000	0.9500	0.9800	0.9900	0.9990
3	0.8054	0.8783	0.9343	0.9587	0.9911
4	0.7293	0.8114	0.8822	0.9172	0.9741
5	0.6694	0.7545	0.8329	0.8745	0.9509
6	0.6215	0.7067	0.7887	0.8343	0.9249
7	0.5822	0.6664	0.7498	0.7977	0.8983
8	0.5494	0.6319	0.7155	0.7646	0.8721
9	0.5214	0.6021	0.6851	0.7348	0.8470
10	0.4973	0.5760	0.6581	0.7079	0.8233
11	0.4762	0.5529	0.6339	0.6835	0.8010
12	0.4575	0.5324	0.6120	0.6614	0.7800
13	0.4409	0.5140	0.5923	0.6411	0.7604
14	0.4259	0.4973	0.5742	0.6226	0.7419
15	0.4124	0.4821	0.5577	0.6055	0.7247
16	0.4000	0.4683	0.5425	0.5897	0.7084
17	0.3887	0.4555	0.5285	0.5751	0.6932
18	0.3783	0.4438	0.5155	0.5614	0.6788
19	0.3687	0.4329	0.5034	0.5487	0.6652
20	0.3598	0.4227	0.4921	0.5368	0.6524
21	0.3515	0.4132	0.4815	0.5256	0.6402
22	0.3438	0.4044	0.4716	0.5151	0.6287
23	0.3365	0.3961	0.4622	0.5052	0.6178
24	0.3297	0.3882	0.4534	0.4958	0.6074
25	0.3233	0.3809	0.4451	0.4869	0.5974
26	0.3172	0.3739	0.4372	0.4785	0.5880
27	0.3115	0.3673	0.4297	0.4705	0.5790
28	0.3061	0.3610	0.4226	0.4629	0.5703
29	0.3009	0.3550	0.4158	0.4556	0.5620
30	0.2960	0.3494	0.4093	0.4487	0.5541
31	0.2913	0.3440	0.4032	0.4421	0.5465
32	0.2869	0.3388	0.3972	0.4357	0.5392
33	0.2826	0.3338	0.3916	0.4296	0.5322
34	0.2785	0.3291	0.3862	0.4238	0.5254
35	0.2746	0.3246	0.3810	0.4182	0.5189
36	0.2709	0.3202	0.3760	0.4128	0.5126
37	0.2673	0.3160	0.3712	0.4076	0.5066
38	0.2638	0.3120	0.3665	0.4026	0.5007
39	0.2605	0.3081	0.3621	0.3978	0.4950
40	0.2573	0.3044	0.3578	0.3932	0.4896
41	0.2542	0.3008	0.3536	0.3887	0.4843
42	0.2512	0.2973	0.3496	0.3843	0.4791
43	0.2483	0.2940	0.3457	0.3801	0.4742
44	0.2455	0.2907	0.3420	0.3761	0.4694
45	0.2429	0.2876	0.3384	0.3721	0.4647
46	0.2403	0.2845	0.3348	0.3683	0.4601
47	0.2377	0.2816	0.3314	0.3646	0.4557
48	0.2353	0.2787	0.3281	0.3610	0.4514
49	0.2329	0.2759	0.3249	0.3575	0.4473
50	0.2306	0.2732	0.3218	0.3542	0.4432

BIODATA PENULIS



Nama Saya Nidaul Hasanah Safitri, Saya lahir di Banyuwangi pada tanggal 10 April 1998. Saya anak ke-4 dari 4 bersaudara dari pasangan H.M.A Sutrisno Mz dan Hj. Nurul Inayah. Saya tinggal di Dusun Krajan RT: 003 RW: IV Desa Watukebo Kecamatan Blimbingsari Kabupaten Banyuwangi.

Saya pernah bersekolah di TK Dharma Wanita Watukebo (2002-2004), setelah itu melanjutkan ke tingkat sekolah dasar yaitu SDN 1 Watukebo (2004-2010). Kemudian melanjutkan ke tingkat sekolah menengah pertama yaitu SMPN 1 Rogojampi (2010-2013), setelah lulus kemudian melanjutkan ke tingkat sekolah menengah atas yaitu SMAN 1 Rogojampi (2013-2016). Setelah lulus SMA Saya mengenyam pendidikan di perguruan tinggi Islam Negeri yaitu UIN KHAS Jember (2016-2020). Setelah lulus sarjana, Saya melanjutkan ke Pascasarjana UIN KHAS Jember (2020-2022). Organisasi yang pernah saya ikuti yaitu Dokter Kecil di SDN 1 Watukebo, Palang Merah Remaja di SMPN 1 Rogojampi, Majelis Perwakilan Kelas di SMAN 1 Rogojampi, Karang Taruna Adhimukti Karya Dusun Krajan Desa Watukebo, Remas Baiturridlo Watukebo, dan PMII di UIN KHAS Jember. Motto hidup Saya adalah *“If you have a good heart, you will always find a home”*. Maksud kalimat di atas yaitu jika kita memiliki hati yang mampu berbuat baik kepada siapapun

