

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBANTUAN POWTOON PADA MATERI KISAH KISAH NABI ULUL AZMI MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 16 SAMPODDO KOTA PALOPO

Isra¹, Firman², Mustafa³

^{1, 2, 3}Universitas Islam Negeri Palopo, Jl. Agatis, Palopo, Sulawesi Selatan, Indonesia

Email: 2111200180@uinpalopo.ac.id

Article History

Received: 10-08-2026

Revision: 24-08-2026

Accepted: 27-08-2026

Published: 30-08-2026

Abstract. This study was motivated by the limited use of engaging instructional media for the topic of the "Stories of the *Ulul Azmi* Prophets" in the fifth-grade class at SDN 16 Sampoddo, Palopo City, resulting in instruction that remained largely conventional. The study aimed to develop a Powtoon-based animated film as an instructional medium and to assess its validity and practicality for Islamic Religious Education. A Research and Development (R&D) approach was employed using the ADDIE model, comprising the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were fifth-grade students at SDN 16 Sampoddo, Palopo City. Data were collected through observations, interviews, questionnaires, and validation sheets completed by subject matter and media experts. Validation results indicated that the medium achieved a score of 85% from the subject matter expert and 78.84% from the media expert, both falling into the "highly valid" category. A practicality test conducted by the teacher yielded a score of 84%, placing it in the "highly practical" category. Student feedback also indicated that the medium was easy to use, engaging, and boosted enthusiasm during the lesson. Consequently, the Powtoon-based animated film is deemed valid and practical as a supporting medium for teaching the "Stories of the *Ulul Azmi* Prophets" in fifth-grade Islamic Religious Education.

Keywords: Learning Media, Animated Video, Powtoon, ADDIE, Stories of *Ulul Azmi* Prophets, Validity, Practicality.

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang menarik pada materi Kisah Para Nabi *Ulul Azmi* di kelas V SDN 16 Sampoddo Kota Palopo, sehingga pembelajaran masih cenderung konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran film animasi berbasis Powtoon serta mengetahui tingkat validitas dan kepraktisannya pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 16 Sampoddo Kota Palopo. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan lembar validasi ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase 85% dari ahli materi dan 78,84% dari ahli media, yang keduanya termasuk kategori sangat valid. Uji kepraktisan oleh guru memperoleh persentase 84% dengan kategori sangat praktis. Respons siswa juga menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan meningkatkan antusiasme selama pembelajaran. Dengan demikian, film animasi berbasis Powtoon dinyatakan valid dan praktis sebagai media pendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi Kisah Para Nabi *Ulul Azmi* di kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, Powtoon, ADDIE, Kisah Nabi *Ulul Azmi*, Validitas, Kepraktisan

How to Cite: Isra¹, Firman², & Mustafa³. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan Powtoon pada Materi Kisah Para Nabi *Ulul Azmi* Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V Sekolah Dasar Negeri 16 Sampoddo Kota Palopo. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 7 (4), 5240-5249. <http://doi.org/10.54373/imeij.v7i4.7367>

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk pengetahuan keagamaan, karakter, akhlak, dan kepribadian peserta didik (Siddik et al., 2025). Kebijakan Menteri Agama Nomor 184 Tahun 2019 menegaskan bahwa pembelajaran agama diarahkan pada pengembangan kompetensi peserta didik secara utuh yang mencakup aspek spiritual, sosial, pengetahuan, dan keterampilan (Rahayu et al., 2025). Dalam konteks tersebut, pembelajaran PAI tidak cukup hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga perlu memberikan pengalaman belajar yang membantu peserta didik memahami dan menerapkan nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu materi yang memiliki potensi tersebut adalah kisah para Nabi Ulul Azmi karena memuat nilai keteladanan, keteguhan iman, kesabaran, dan perjuangan yang relevan dengan pembentukan karakter peserta didik.

Materi kisah-kisah Nabi merupakan bagian penting dalam pembelajaran PAI karena tidak hanya memberikan pengetahuan tentang sejarah dan kehidupan para nabi, tetapi juga mengandung nilai moral dan spiritual yang dapat diinternalisasikan oleh peserta didik (Abdullah et al., 2026). Pembelajaran materi tersebut perlu disajikan dengan cara yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang membutuhkan pengalaman belajar konkret, visual, dan kontekstual. Penyajian materi yang hanya berorientasi pada teks dan penjelasan verbal berpotensi membuat kisah yang bersifat historis dan abstrak sulit divisualisasikan oleh peserta didik.

Permasalahan tersebut ditemukan pada pembelajaran PAI di SD Negeri 16 Sampoddo Kota Palopo. Berdasarkan hasil observasi pada 10 November 2025, pembelajaran materi Kisah Para Nabi Ulul Azmi masih mengandalkan buku teks dan metode ceramah sebagai sumber dan strategi utama pembelajaran. Meskipun minat peserta didik terhadap materi tergolong baik, keterbatasan media pembelajaran menyebabkan penyajian materi belum optimal. Peserta didik belum memperoleh media yang dapat memvisualisasikan alur kisah, tokoh, peristiwa, dan nilai keteladanan secara menarik. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara karakteristik materi yang bersifat naratif dan kebutuhan peserta didik terhadap penyajian pembelajaran yang lebih visual dan konkret.

Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan video animasi. Media video animasi memungkinkan materi disampaikan melalui kombinasi visual, audio, teks, dan narasi sehingga dapat membantu peserta didik memahami informasi yang bersifat abstrak atau sulit divisualisasikan (Pradana, 2025). Penggunaan media visual dan audiovisual juga dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik karena informasi

tidak hanya diterima melalui penjelasan verbal, tetapi juga melalui representasi visual yang lebih mudah diikuti (Sudirman & Ardiani, 2026). Dengan karakteristik tersebut, video animasi relevan digunakan untuk menyajikan materi Kisah Para Nabi Ulul Azmi yang memiliki alur cerita dan nilai keteladanan yang perlu dipahami secara utuh.

Salah satu platform yang dapat digunakan untuk mengembangkan video animasi adalah Powtoon. Platform ini menyediakan berbagai karakter, ilustrasi, teks, animasi, dan efek suara yang dapat dimanfaatkan untuk menyusun materi pembelajaran dalam bentuk video yang menarik (Nuraini et al., 2025). Pemanfaatan Powtoon juga memungkinkan guru mengemas materi secara lebih kontekstual dan sistematis sehingga peserta didik dapat mengikuti alur materi sekaligus memahami pesan yang terkandung di dalamnya (Purwanto et al., 2021). Dengan demikian, penggunaan Powtoon memiliki potensi untuk mengatasi keterbatasan media pada pembelajaran PAI, khususnya materi yang membutuhkan visualisasi seperti kisah para nabi.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah mengembangkan dan memanfaatkan Powtoon maupun video animasi sebagai media pembelajaran. Penelitian Nuraini et al. (2025), misalnya, menunjukkan bahwa Powtoon dapat digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Purwanto et al. (2021) juga menunjukkan bahwa penggunaan Powtoon dapat membantu penyajian materi pembelajaran melalui visualisasi dan animasi yang lebih menarik. Sementara itu, Pradana (2025) dan Sudirman dan Ardiani (2026) menunjukkan bahwa video animasi memiliki potensi dalam meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Temuan-temuan tersebut memperlihatkan bahwa Powtoon dan video animasi telah memiliki dasar empiris sebagai media pembelajaran yang mendukung proses belajar.

Namun, penelitian terdahulu tersebut masih menyisakan ruang penelitian. Sebagian penelitian mengenai Powtoon berfokus pada pengembangan media untuk materi atau mata pelajaran tertentu dan belum secara khusus mengembangkan media untuk materi Kisah Para Nabi Ulul Azmi pada pembelajaran PAI sekolah dasar. Demikian pula, penelitian mengenai video animasi umumnya menekankan aspek penyampaian materi dan keterlibatan peserta didik, sementara pengembangan media yang secara khusus mengintegrasikan visualisasi alur kisah Nabi Ulul Azmi dengan nilai-nilai keteladanan Islam masih terbatas. Dengan demikian, terdapat *research gap* pada konteks materi, karakteristik peserta didik, dan substansi nilai yang dikembangkan dalam media.

Penelitian ini menempatkan diri untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengembangkan video animasi berbantuan Powtoon yang secara khusus dirancang untuk materi Kisah Para Nabi Ulul Azmi pada peserta didik kelas V sekolah dasar. Kebaruan penelitian terletak pada pengintegrasian teknologi animasi dengan penyajian kisah Nabi Ulul Azmi dan nilai-nilai keteladanan yang relevan dengan tujuan pembelajaran PAI. Media tidak hanya dirancang untuk menyampaikan informasi mengenai tokoh dan peristiwa dalam kisah Nabi Ulul Azmi, tetapi juga untuk membantu peserta didik memahami pesan moral dan keteladanan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, penelitian ini tidak berhenti pada proses pengembangan produk, tetapi juga menguji tingkat validitas dan kepraktisan media sebelum digunakan sebagai media pendukung pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan dan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan media pembelajaran video animasi berbantuan Powtoon pada materi Kisah Para Nabi Ulul Azmi untuk peserta didik kelas V SD Negeri 16 Sampoddo Kota Palopo; (2) mengetahui tingkat validitas media yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media; dan (3) mengetahui tingkat kepraktisan media berdasarkan respons guru dan peserta didik. Hasil penelitian diharapkan menghasilkan media pembelajaran PAI yang valid dan praktis serta dapat menjadi alternatif media audiovisual untuk mendukung pembelajaran materi Kisah Para Nabi Ulul Azmi di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Siregar & Rhamayanti, 2025). Produk yang dikembangkan berupa video animasi berbantuan Powtoon pada materi kisah-kisah Nabi Ulul Azmi untuk peserta didik kelas V SD Negeri 16 Sampoddo Kota Palopo. Penelitian dilaksanakan pada November 2025 sampai Februari 2026. Subjek penelitian meliputi satu ahli materi, satu ahli media, guru kelas V, dan peserta didik kelas V SD Negeri 16 Sampoddo. Ahli materi menilai kesesuaian, ketepatan, kelengkapan, dan penyajian materi, sedangkan ahli media menilai aspek tampilan, bahasa, audio, animasi, dan kemudahan penggunaan. Guru dan peserta didik dilibatkan dalam uji coba untuk memperoleh data kepraktisan media.

Tahap *analysis* dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, kurikulum, dan kondisi penggunaan media. Tahap *design* meliputi penyusunan tujuan pembelajaran, materi, *storyboard*, desain tampilan, serta instrumen penelitian. Tahap *development* dilakukan dengan membuat video

animasi menggunakan Powtoon, kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Produk direvisi berdasarkan saran validator. Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba media dalam pembelajaran kepada guru dan peserta didik, kemudian dilanjutkan dengan pengisian angket respons. Tahap *evaluation* dilakukan secara formatif dan sumatif untuk menyempurnakan produk berdasarkan hasil validasi dan uji coba. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Instrumen angket menggunakan skala Likert 1–5 dan meliputi lembar validasi ahli materi, validasi ahli media, serta angket respons guru dan peserta didik. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase skor menggunakan rumus (Zulkarnain & Lilawati, 2026):

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase kelayakan

F : Jumlah skor hasil pengumpulan data

N : Skor maksimal

100% : Konstanta

Hasil persentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria validitas dan kepraktisan yang telah ditetapkan. Penelitian ini berfokus pada pengembangan serta pengujian validitas dan kepraktisan produk. Oleh karena itu, efektivitas media tidak dinyatakan secara kausal apabila tidak didukung oleh data hasil belajar melalui desain eksperimen atau pengukuran *pretest-posttest*.

HASIL

Pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan Powtoon pada materi kisah-kisah Nabi Ulul Azmi dilaksanakan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Proses pengembangan diawali dengan analisis kebutuhan melalui observasi di SD Negeri 16 Sampoddo Kota Palopo. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih didominasi penggunaan buku teks dan metode ceramah sehingga belum tersedia media berbasis video animasi yang dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Tahap perancangan difokuskan pada penyusunan materi, pemilihan template animasi, gambar, audio, serta penyusunan alur penyajian materi sesuai kompetensi dasar. Materi disusun secara sistematis agar mudah dipahami peserta didik, kemudian divisualisasikan melalui fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi Powtoon. Penyajian materi dalam bentuk animasi diharapkan

mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Tahap pengembangan menghasilkan produk berupa video animasi pembelajaran yang selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Proses validasi dilakukan untuk menilai kesesuaian isi materi, kualitas tampilan, penggunaan bahasa, serta aspek teknis media. Validator juga memberikan beberapa masukan, antara lain penambahan penjelasan mengenai Ulul Azmi, penyempurnaan tata letak gambar, penambahan salam penutup, pencantuman identitas institusi, penggunaan jenis huruf yang lebih jelas, serta penyesuaian karakter animasi. Seluruh masukan tersebut digunakan sebagai dasar revisi sehingga produk menjadi lebih layak digunakan.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh tingkat kelayakan yang tinggi. Penilaian ahli materi menghasilkan persentase sebesar 85% dengan kategori sangat valid, sedangkan penilaian ahli media memperoleh persentase 78,84% yang juga termasuk kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran telah memenuhi aspek isi, penyajian, bahasa, dan tampilan sehingga layak diimplementasikan pada proses pembelajaran. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas pada peserta didik kelas V SD Negeri 16 Sampoddo. Media video animasi digunakan dalam pembelajaran materi kisah-kisah Nabi Ulul Azmi, kemudian guru dan peserta didik diminta memberikan penilaian melalui angket respons. Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik terlihat lebih aktif, antusias, dan memberikan perhatian yang lebih baik dibandingkan sebelum penggunaan media pembelajaran berbasis Powtoon.

Hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi membantu guru dalam menjelaskan materi secara lebih menarik dan sistematis. Guru menyampaikan bahwa sebelum penggunaan media, peserta didik cenderung mudah bosan, kurang fokus, dan sering berbicara dengan teman ketika pembelajaran berlangsung. Setelah media diterapkan, peserta didik menunjukkan peningkatan perhatian, semangat belajar, serta keterlibatan yang lebih baik selama proses pembelajaran. Hasil angket praktikalitas guru menunjukkan persentase sebesar 84% dengan kategori sangat praktis, yang mengindikasikan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan mendukung proses pembelajaran. Penilaian peserta didik memperoleh persentase 53%, yang menunjukkan bahwa media memperoleh respons positif dari pengguna selama proses uji coba. Secara umum, hasil validasi dan uji praktikalitas menunjukkan bahwa media video animasi berbantuan Powtoon memiliki kualitas yang baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Tabel 1. Rekapitulasi hasil validasi dan praktikalitas media

Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
Validasi Ahli Materi	85,00%	Sangat valid
Validasi ahli media	78,84%	Sangat valid
Respons guru	84,00%	Sangat praktis
Respons peserta didik	53,00%	Valid

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media video animasi berbantuan Powtoon mampu menghasilkan media pembelajaran yang memenuhi aspek kelayakan berdasarkan penilaian para ahli serta memperoleh respons positif dari guru dan peserta didik. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa integrasi media berbasis animasi dapat menjadi alternatif pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang lebih menarik, terutama pada materi yang bersifat naratif seperti kisah-kisah Nabi Ulul Azmi. Pemanfaatan media visual juga membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik.

DISKUSI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi berbantuan Powtoon pada materi kisah-kisah Nabi Ulul Azmi memenuhi kriteria sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi sebesar 85% dan ahli media sebesar 78,84%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, bahasa, dan tampilan media. Tingginya penilaian ahli materi menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik materi PAI, sedangkan penilaian ahli media menunjukkan bahwa unsur visual, animasi, tata letak, dan aspek teknis media telah mendukung penyajian materi. Dengan demikian, proses validasi tidak hanya menunjukkan kelayakan produk, tetapi juga menjadi dasar perbaikan sebelum media digunakan dalam pembelajaran.

Kelayakan tersebut tidak terlepas dari karakteristik materi kisah-kisah Nabi Ulul Azmi yang bersifat naratif dan memuat rangkaian peristiwa serta nilai keteladanan. Penyajian materi melalui video animasi memungkinkan informasi yang sebelumnya disampaikan secara verbal dan melalui buku teks divisualisasikan melalui kombinasi gambar, karakter, teks, suara, dan alur cerita. Kombinasi tersebut dapat membantu peserta didik memperoleh gambaran yang lebih konkret mengenai materi dan mempertahankan perhatian selama pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan animasi memiliki fungsi pedagogis, bukan sekadar memperindah tampilan media.

Proses revisi berdasarkan masukan validator juga menjadi bagian penting dalam menghasilkan media yang layak. Penambahan penjelasan mengenai Ulul Azmi, penyempurnaan tata letak gambar, penggunaan huruf yang lebih jelas, penyesuaian karakter animasi, serta penambahan salam penutup menunjukkan bahwa kualitas media tidak hanya ditentukan oleh keberadaan teknologi, tetapi juga oleh ketepatan desain pembelajaran. Perbaikan tersebut membantu memastikan bahwa unsur visual dan audio tetap mendukung tujuan pembelajaran serta tidak mengalihkan perhatian peserta didik dari materi yang disampaikan.

Pada tahap implementasi, respons guru sebesar 84% menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat praktis. Kepraktisan tersebut terlihat dari kemudahan guru dalam menggunakan media dan kemampuannya membantu penyampaian materi secara lebih sistematis. Berdasarkan wawancara, sebelum penggunaan media peserta didik cenderung mudah bosan, kurang fokus, dan berbicara dengan teman selama pembelajaran. Setelah video animasi digunakan, peserta didik menunjukkan perhatian dan keterlibatan yang lebih baik. Secara pedagogis, kondisi tersebut dapat dijelaskan melalui karakteristik video animasi yang menghadirkan stimulus visual dan audio secara bersamaan sehingga materi tidak hanya diterima melalui penjelasan verbal guru. Media juga membantu guru mengurangi dominasi metode ceramah dan memberikan variasi dalam penyampaian materi.

Respons peserta didik sebesar 53% menunjukkan bahwa media memperoleh respons positif, meskipun persentasenya lebih rendah dibandingkan penilaian guru. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa penerimaan media dari perspektif peserta didik belum sepenuhnya setinggi penilaian guru. Hal ini dapat berkaitan dengan karakteristik peserta didik, preferensi terhadap tampilan media, pengalaman menggunakan media digital, maupun aspek teknis selama uji coba. Oleh karena itu, hasil respons peserta didik perlu dipahami sebagai gambaran penerimaan pengguna, bukan sebagai bukti bahwa media secara langsung meningkatkan hasil belajar.

Temuan penelitian ini sejalan dengan Haryadi et al. (2022) yang menunjukkan bahwa media video animasi berbasis Powtoon memenuhi kriteria valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil serupa dilaporkan oleh Donna et al. (2021), yang menunjukkan bahwa media berbasis Powtoon dapat mendukung pembelajaran melalui penyajian materi yang lebih menarik dan interaktif. Kesamaan temuan tersebut menunjukkan bahwa Powtoon memiliki potensi sebagai sarana pengembangan media pembelajaran karena menyediakan unsur visual, animasi, teks, dan audio yang dapat dikombinasikan sesuai kebutuhan materi.

Namun, penelitian ini memberikan konteks yang lebih spesifik dengan mengembangkan media untuk materi kisah-kisah Nabi Ulul Azmi pada pembelajaran PAI kelas V sekolah dasar.

Kontribusi penelitian ini terletak pada pengembangan media yang mengintegrasikan karakteristik video animasi dengan materi naratif keagamaan yang memuat nilai keteladanan. Media tidak hanya dirancang untuk menyampaikan informasi mengenai kisah para nabi, tetapi juga untuk membantu peserta didik mengikuti alur materi melalui representasi visual dan audio yang lebih menarik. Hal tersebut memberikan alternatif bagi guru PAI untuk mengurangi ketergantungan pada buku teks dan metode ceramah dalam menyampaikan materi yang bersifat naratif. Meskipun demikian, hasil penelitian ini belum dapat digunakan untuk menyimpulkan efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar secara kausal. Penelitian hanya menunjukkan bahwa produk memperoleh validitas yang tinggi dan kepraktisan berdasarkan respons guru serta peserta didik. Pengujian efektivitas memerlukan penelitian lanjutan dengan pengukuran hasil belajar, misalnya melalui desain *pretest-posttest* atau eksperimen dengan kelompok pembandingan. Dengan demikian, berdasarkan data empiris yang diperoleh, media video animasi berbantuan Powtoon dapat dinyatakan valid dan praktis sebagai media pendukung pembelajaran PAI pada materi kisah-kisah Nabi Ulul Azmi.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran video animasi berbantuan Powtoon pada materi kisah-kisah Nabi Ulul Azmi untuk peserta didik kelas V SD Negeri 16 Sampoddo menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi dengan persentase 85% dan ahli media sebesar 78,84%, serta memperoleh respons sangat praktis dari guru dengan persentase 84%, sedangkan respons peserta didik menunjukkan penerimaan yang positif terhadap penggunaan media dalam pembelajaran. Penggunaan media video animasi berbantuan Powtoon mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan perhatian dan antusiasme peserta didik, serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara lebih interaktif dan kontekstual. Dengan demikian, media yang dikembangkan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi kisah-kisah Nabi Ulul Azmi, serta berpotensi mendukung peningkatan kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar.

REFERENSI

- Abdullah, A., Ellysa, N., Karema, S., & Qafilah, K. A. (2026). Analisis Materi Elemen Kisah Teladan dalam Pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah dan Madrasah Aliyah. *Indo Green Journal*, 4(2), 1028–1037. <https://doi.org/10.31004/green.v4i2.331>
- Donna, R., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3799–3813. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1382>
- Haryadi, R., Prihatin, I., Oktaviana, D., & Herminovita, H. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Software Powtoon Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 11(1), 11–23. <https://doi.org/10.30821/axiom.v11i1.10339>
- Nuraini, A. J., Salsabila, I., Faturrohman, R., Sismita, S., Taufik, A. N., Fajariyanti, N., & Nulhakim, L. (2025). Implementasi Model 4-D dalam Pengembangan Video Animasi Pembelajaran dengan Berbantuan Powtoon. *KOSMOLOGI (Jurnal Pendidikan IPA Dan Sains)*, 1(1), 44–50.
- Pradana, S. (2025). Efektivitas Penggunaan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Transformasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 33–39.
- Purwanto, A., Risdianto, E., Putri, D. H., Masito, F., & Oka, I. G. A. A. M. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Powtoon Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru SMAN 4 Kepahiang. *Darmabakti: Jurnal Inovasi Pengabdian dalam Penerbangan*, 1(2), 114–120. <https://doi.org/10.52989/darmabakti.v1i2.23>
- Rahayu, D. S., Permana, A. B., & Said, M. R. (2025). Implementasi Kebijakan Pendidikan Agama Islam Pasca 2019: Studi Literatur di Madrasah dan Pesantren. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 1(2), 68–77. <https://doi.org/10.64845/jimi.v1i2.107>
- Siddik, A., Dila, I. Y., Irawan, A. Z., Syahdilla, J., & Andini, D. (2025). Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Dan Akhlak Mulia Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Maidah*, 1(01). <https://jurnal.almaidah.or.id/index.php/TARBIYAH/article/view/184>
- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi Pengembangan Model ADDIE pada Dunia Pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan (JHPP)*, 3(2), 85–100. <https://doi.org/10.61116/jhpp.v3i2.561>
- Sudirman, I. N., & Ardiani, N. N. (2026). Peran Media Pembelajaran dalam Menciptakan Pembelajaran yang Aktif dan Menyenangkan. *Educational Journal*, 1(4), 2317–2326. <https://doi.org/10.63822/nxtavk38>
- Zulkarnain, L. S., & Lilawati, E. (2026). Pengembangan Modul Ajar Pai Kelas 12 Elemen Akhlak Kurikulum Merdeka Di SMK Mojoagung. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 5(2), 2353–2368.