



PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO-VISUAL BERBASIS PLOTAGON DAN QUIZ BERBASIS WORDWALL PADA PEMBELAJARAN SKI KELAS VIII DI MTS

Mahrita

mahritamita459@gmail.com

Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya

Eka Dwi Ningsih

ekan7856@gmail.com

Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya

Raisa Adilla

raisaadilla5@gmail.com

Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya

Abdul Aziz

abdul.azis@iain-palangkaraya.ac.id

Dosen Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya

Kompleks Islamic Centre, Jl. G. Obos, Menteng, Kec. Jekan Raya, Kota Palangka Raya,
Kalimantan Tengah 73112

Abstract *In the current era, learning increasingly relies on digital media, which has become an important demand in the education process. Digital media plays a significant role in making it easier for students to understand the subject matter in the classroom, thus increasing the effectiveness and efficiency of learning. This research aims to develop audio-visual learning media based on the plotagon application combined with wordwall-based interactive quizzes. The method used is research and development with the ADDIE model, which has stages including needs analysis, design, development, implementation, and evaluation of learning media. Through learning videos about the progress of science during the Abbasid period and interactive quizzes, students are expected to better understand material that was previously considered abstract. This media is designed to increase students' understanding and participation in learning. With interesting visualizations and the use of technology, this research aims to create a more effective learning atmosphere, so that students can be more focused and motivated. The results of the research are expected to make a positive contribution to the quality of Islamic Cultural History learning as well as increasing student engagement in the classroom.*

Keywords: *video Based Plotagon, wordwoal Quizz, SKI*

Abstrak Di era saat ini, pembelajaran semakin banyak mengandalkan media digital, yang menjadi tuntutan penting dalam proses pendidikan. Media digital memainkan perena yang signifikan dalam mempermudah siswa memahami materi pelajaran di kelas, sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audio-visual berbasis aplikasi plotagon yang dikombinasikan dengan kuis interaktif berbasis wordwall. Metode yang digunakan *resech and development* dengan model ADDIE, yang memiliki tahapan mencakup analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi media pembelajaran. Melalui video pembelajaran tentang kemajuan ilmu pengetahuan pada masa Daulah Abbasiyah dan kuis interaktif, siswa diharapkan lebih memahami materi yang sebelumnya dianggap abstrak. Media ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Dengan visualisasi menarik dan penggunaan teknologi, penelitian ini bertujuan menciptakan suasana belajar yang lebih efektif, sehingga siswa dapat lebih fokus dan termotivasi. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap kualitas pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam serta meningkatkan keterlibatan siswa di kelas.

Kata Kunci: *video Berbasis Plotagon, wordwoal Quizz, SKI*

LATAR BELAKANG

Di Era digital yang semakin berkembang pesat, Teknologi telah menjadi bagian yang penting dan tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia, termasuk di bidang Pendidikan

(Manan, 2023:57). Perubahan yang terjadi akibat transformasi digital yang telah banyak mempengaruhi berbagai aspek, mulai dari cara kita berinteraksi, hingga metode pembelajaran yang digunakan dalam suatu bidang pendidikan (Fricitarani, dkk, 2023:56). Manusia kini semakin dipermudah, dengan adanya teknologi yang memungkinkan pertukaran informasi yang lebih cepat dan efisien, menciptakan koneksi global yang dapat memperluas wawasan serta kolaborasi lintas budaya dan negara (Hariyadi, dkk, 2023:26). Kehadiran Teknologi seperti kecerdasan buatan atau AI, internet dan perangkat lunak berbasis aplikasi serta website telah mempermudah proses pembelajaran yang mampu menyediakan akses ke berbagai sumber daya yang dapat digunakan (Panjaitan, dkk, 2024:3).

Perubahan dalam dunia pendidikan tidak hanya terjadi pada penyediaan sumber belajar, akan tetapi juga dalam proses pembelajaran seperti media, metode, dan pendekatan yang digunakan (Muis & Sri Amaliah Pitra, 2021:195). Di masa lalu pembelajaran cenderung masih konvensional yang mengandalkan metode ceramah, di mana guru menjadi sumber utama pengetahuan dan siswa hanya mendengarkan tanpa ada umpan balik atau interaksi (Istiqomah, dkk, 2023:87). Namun dengan adanya teknologi digital, proses pembelajaran kini menjadi lebih menarik, interaktif dan kolaboratif, memungkinkan siswa untuk berpartisipasi lebih (Abdul Sakti, 2023:213). Berbagai platform digital yang telah digunakan untuk memperkaya proses pembelajaran, yang menawarkan banyak pengalaman belajar yang lebih bervariasi dan menarik melalui penggunaan multimedia (Suhara, dkk, 2023:224).

Meski demikian, untuk mengimplementasi pembelajaran yang berbasis teknologi digital tidak selalu berjalan mulus (Rizal, 2023:14). salah satu permasalahan yang sering ditemui ialah kurangnya pemahaman guru dalam mengimplementasikan teknologi digital dalam metode pengajaran (Amelia, 2023:70). Banyak tenaga pengajar yang masih terbatas dalam ketrampilan menggunakan media digital yang efektif, apalagi beberapa tenaga pengajar yang sudah tidak muda lagi sulit untuk memahami cara membuat dan menggunakan media digital. Hal ini menciptakan kesenjangan dalam pengalaman dan kualitas pembelajaran, yang seharusnya menjadi perhatian di era digital ini (Ainun, dkk, 2022:1571). Siswa masa kini lebih cenderung tertarik pada pembelajaran yang menggunakan media digital yang interaktif dan visual dibandingkan menggunakan metode konvensional. Penggunaan media digital seperti video pembelajaran, animasi, dan simulasi digital terbukti meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks. Karena visualisasi membantu siswa untuk memahami konsep yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami (Chakam, dkk, 2023:207).

Salah satu Pembelajaran seperti sejarah kebudayaan islam perlu divisualisasikan untuk memperjelas pemahaman siswa terhadap materi yang sebelumnya abstrak. Penggunaan video pembelajaran dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih jelas dan mudah,

dibandingkan metode ceramah yang sering kali membuat siswa bosan dan tidak tertarik dan sulit memahami materi (Amelia, dkk, 2024:2). Oleh karena itu, media pembelajaran digital sangat diperlukan, salah satunya melalui inovasi video pembelajaran berbasis aplikasi plotagon. Melalui media pembelajaran ini memungkinkan penyajian materi secara visual dan interaktif, sehingga siswa lebih tertarik dan mudah memahami materi pembelajaran lebih baik (Melati, dkk, 2023:733).

Dari beberapa permasalahan di atas, maka peneliti terfokus pada pentingnya inovasi dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam, terutama dalam menghadirkan materi yang awalnya abstrak menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa terhadap materi yang kompleks. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi, khususnya media digital, seperti video pembelajaran berbasis aplikasi plotagon dan wordwall, dianggap salah satu solusi yang coba peneliti buat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan menarik siswa untuk belajar.

Maka, yang jadi focus utama penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis video pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran sejarah kebudayaan islam secara lebih menarik dan interaktif. Dalam hal ini, Quizz berbasis wordwall dapat mendorong partisipasi aktif siswa sementara video pembelajaran yang dibuat dengan aplikasi plotagon diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, mengatasi kebosanan yang sering muncul pada metode pembelajaran konvensional serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menguji eektivitas media pembelajaran digital tersebut dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, serta mengukur partisipasi aktif siswa melalui quiz berbasis wordwall, selama proses pembelajaran di kelas penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi dan menarik bagi siswa.

Adapun objek penelitian yang dilakukan berada di MTS Islamiyyah Palangka Raya terkhusus pada kelas VIII, karena banyak peserta didiknya masih belum pernah mendapatkan pembelajaran yang menggunakan media digital dalam proses pembelajaran sejarah kebudayaan islam, maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di tempat tersebut. Tujuan dari penelitian ini dengan melalui pengembangan media pembelajaran yang peneliti buat, dapat meningkatkan pemahaman, partisipasi aktif, dan menarik perhatian siswa untuk belajar. Berdasarkan hasil penelitian dan latar belakang yang telah disajikan, maka peneliti akan meneliti mengenai “Pengembangan Media Audio-Visual Berbasis Plotagon Dan Quiz Berbasis Wordwall Pada Pembelajaran SKI Kelas VIII Di Mts”

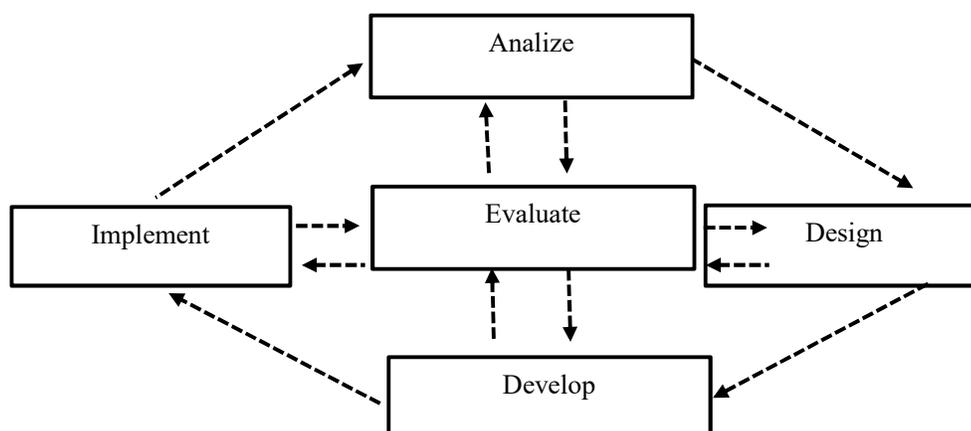
KAJIAN TEORITIS

Menurut Mayer, Pembelajaran yang melibatkan beberapa unsur multimedia atau teknologi digital, seperti animasi, video dapat meningkat pemahaman bagi siswa. Hal ini karena otak

manusia mampu memproses informasi lebih baik ketika pesan yang disampaikan melalui pesan secara auditori dan visual secara bersamaan, dibandingkan dengan metode lama teks dan ceramah semata. (fahyuni, 2017: 52) Selain itu ada juga teori yang dikemukakan oleh piaget dan Vygotsky, teorinya mengenai konstruktivisme dimana teori ini menekankan pentingnya pengalaman belajar yang melibatkan siswa interaktif dalam proses pembelajaran. Konstruktivisme memiliki pandangan bahwa siswa akan lebih mudah memahami dan mengingat konsep ketika mereka mencari atau membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman yang bermakna. Pembelajaran yang melalui media interaktif, seperti video yang menggabungkan animasi dan narasi, memungkinkan siswa untuk mendapatkan beberapa gambaran-gambaran yang lebih jelas tentang konsep-konsep yang abstrak, sehingga lebih mudah siswa memahaminya. (Arafah, Dkk, 2023: 359).

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode pengembangan *Resech and Development* (R&D). Penelitian ini memiliki tujuan menciptakan solusi praktis berupa model, produk, dan program untuk meningkatkan keefektifitasan dan mengatasi permasalahan yang ada di lingkungan tersebut (Okpatrioka, 2023:87). Metode memiliki tujuan sebagai menghasilkan produk melalui proses potensi menemukan masalah, mendesain dan mengembangkan produk sebagai solusi yang terbaik (Waruwu, 2024:1220). Jenis penelitian *Resech and Development* sering digunakan dalam dunia pendidikan (sa'diyah, dkk, 2020:43). Adapun penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Model penelitian ini ialah model desain intruksional yang menekankan pada pembelajaran individu (Nasrullah, dkk, 2021:836). Model memiliki tahapan yang bersifat langsung dan berorientasi jangka panjang, serta dirancang secara sistematis dengan pendekatan terstruktur terhadap pengetahuan dan proses pembelajaran manusia. Tahapan dalam model *ADDIE* ini memiliki lima langkah yaitu; *Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate* (Hidayat & Nizar, 2021:29).



Pengumpulan data merupakan hal yang penting dalam sebuah penelitian. Teknik pengumpulan data merupakan metode yang digunakan peneliti dalam melakukan perekaman atau merekam data (informasi) yang dibutuhkan (Fadilla & Wulandari, 2023:35). Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pertama, wawancara dilakukan untuk mengetahui permasalahan apa disekolah hingga dalam kelas yang dituju pada akhirnya untuk mengetahui media apa yang dibutuhkan dan akan dikembangkan selanjutnya. Kedua, Observasi, yang dilakukan untuk mengetahui apakah hasil wawancara yang telah dilakukan benar adanya terjadi dilapangan, sehingga memudahkan peneliti untuk menyesuaikan dengan media yang akan dikembangkan. Ketiga evaluasi yang dilakukakan melalui angket, setelah selesai menyaksikan video pembelajaran animasi tersebut maka peneliti akan memberikan lembaran kepada peserta didik agar peserta didik dapat menilai apakah video pembelajaran animasi tersebut yang disajikan dapat menarik dan memudahkan pemahaman siswa terhadap materi atau tidak. Berikut tabel untuk mendeskripsikan data dari pendapat ahli materi dan media serta jawaban guru dan siswa.

$$\text{nilai validasi} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Kriteria skor Persentase yang didapat dari uji kelayakan media, materi, guru dan siswa pada tabel berikut.

Persentase pencapaian	Interprestasi
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup Layak	3
Kurang Layak	2
Tidak Layak	1

Tabel 1 Kriteria pemberian Skor

dari nilai yang diperoleh kemudian diinterpretasikan sesuai dengan kriteria berikut;

Nilai Kualitatif	Skor
0%<NP 20%	Tidak Layak
21%<NP ≤ 40%	Kurang Layak
41%<NP ≤ 60%	Cukup Layak
61%<NP ≤ 80%	Layak
81%<NP ≤ 100%	Sangat Layak

Tabel 2 Kriteria Kategori Interpretasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tahap Pengembangan

1. Analize

Pada tahap ini, bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan yang akan menjadi dasar pengembangan pada tahap selanjutnya. Peneliti melakukan kunjungan langsung ke MTS Islamiyyah Palngaka raya sebagai Objek Penelitian, untuk menggali informasi lebih mendalam mengenai aspek-aspek yang akan diteliti, sekaligus mengidentifikasi permasalahan atau kendala yang dihadapi oleh siswa dan guru. Pada tanggal 9 September 2024 peneliti melakukan wawancara dengan ibu M selaku kepala sekolah MTS Islamiyyah. Ibu M menyampaikan bahwa terdapat beberapa kendala yang dihadapi para guru, khususnya guru-guru yang sudah tidak muda lagi. Mereka mengalami kesulitan dalam membuat dan mengimplementasikan media pembelajaran yang berbasis digital, terutama pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, yang menjadi fokus penelitian ini. Kendala tersebut menjadi perhatian utama untuk pengembangan solusi yang relevan dalam penelitian ini.

Kunjungan lanjutan pada tanggal 12 september 2024, peneliti melakukan wawancara dengan ibu H guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VIII-B, untuk mendapatkan informasi lebih lanjut. Ibu H mengungkapkan bahwa selama mengajar, beliau belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis digital, yang diperkuat oleh pernyataan siswa kelas VIII-B bahwa dari kelas VII ibu H tidak pernah memanfaatkan media digital dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan selama ini hanya menyalin materi dari buku LKS, kemudian maju satu persatu untuk membacakan catatan mereka.

Wawancara ini mengungkapkan salah satu kendala dalam penggunaan media digital, kurangnya ketrampilan dan pengetahuan guru dalam memanfaatkan media digital sehingga pembelajaran menjadi kurang interaktif dan monoton, menyebabkan siswa kehilangan fokus dan berkonsentrasi pada materi. Berdasarkan masalah tersebut, pengembangan media pembelajaran diharapkan menjadi solusi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran tanpa rasa bosan atau tegang. Sebagai tindak lanjut, peneliti mengembangkan media pembelajaran audiovisual berbasis Plotagon yang dikombinasikan dengan kuis melalui Wordwall. Pendekatan ini dianggap relevan di era teknologi saat ini, karena video yang menyajikan gambar dan suara diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan konsentrasi siswa, sementara Wordwall dapat menambah antusiasme mereka dengan tetap berfokus pada materi yang diajarkan.

2. Design

Pada tahap desain, solusi yang telah ditemukan dari hasil wawancara dikembangkan lebih lanjut. Fokus utama pada tahap ini adalah merancang media pembelajaran yang akan digunakan, yaitu media audiovisual berbasis Plotagon dan kuis interaktif melalui Wordwall. Langkah pertama dalam proses desain adalah membuat

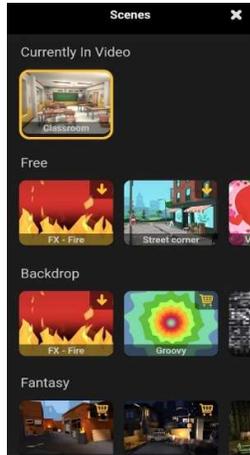
video pembelajaran yang membahas kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, serta ilmu agama pada masa Daulah Abbasiyah VIII. Video tersebut dirancang di aplikasi Plotagon, mulai dari pemilihan latar tempat, karakter utama, karakter pendukung, hingga dialog antar guru dan siswa. Tujuannya adalah menciptakan animasi video yang menarik namun tetap berpusat pada materi pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami topik yang disampaikan. Untuk memperjelas materi, narasi audio ditambahkan bersama teks penjelas yang dihasilkan melalui aplikasi capcut, memungkinkan siswa untuk mendengarkan dan membaca materi secara bersamaan. Selain itu, background yang relevan dengan tema yang dipilih untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik.

Setelah itu, media wordwall dirancang sebagai kuis interaktif yang diberikan kepada siswa setelah menonton video pembelajaran, kuis ini disusun dengan memilih tema yang sesuai, kemudian memasukkan pertanyaan, opsi jawaban, serta menentukan jawaban yang benar. Untuk memperkaya pengalaman siswa selama kuis, audio tambahan juga disertakan guna menambah suasana interaktif dan menarik. Penggabungan media audiovisual dari Plotagon dan kuis interaktif Wordwall ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran, sehingga mereka lebih aktif dan fokus terhadap materi yang disampaikan.

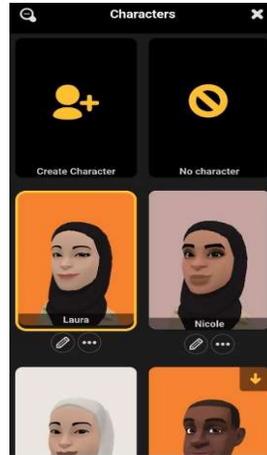
3. Develop

Pada tahap pengembangan, media pembelajaran dirancang dengan menggabungkan penggunaan video dan kuis Wordwall secara selaras. Konten video memberikan pemahaman awal tentang materi yang kemudian diuji melalui kuis interaktif di Wordwall, sehingga kedua media ini saling melengkapi. Penyampaian materi yang terstruktur dan saling berkesinambungan membantu siswa lebih mudah menangkap inti pembelajaran secara efektif dan interaktif. Bagi guru, pendekatan ini menawarkan solusi inovatif yang memadukan media visual dan audio melalui video, serta evaluasi pemahaman langsung melalui kuis Wordwall. Dengan integrasi ini, proses belajar-mengajar menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan memberikan pengalaman belajar yang mendalam bagi siswa, sambil mendukung guru dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi di kelas.

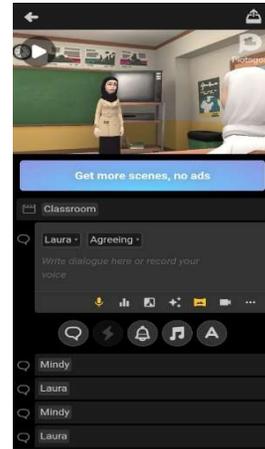
PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO-VISUAL BERBASIS PLOTAGON DAN QUIZ BERBASIS WORDWALL PADA PEMBELAJARAN SKI KELAS VIII DI MTS



Gambar 1 latar tempat



Gambar 2 karakter/tokoh



Gambar 3 pengisian suara



Gambar 4 memasukkan teks



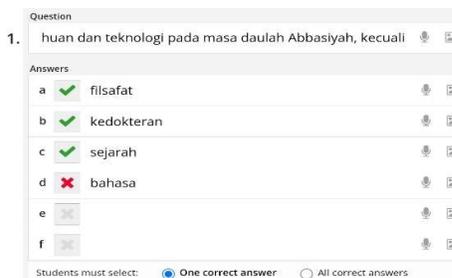
Gambar 5 memasukkan gambar



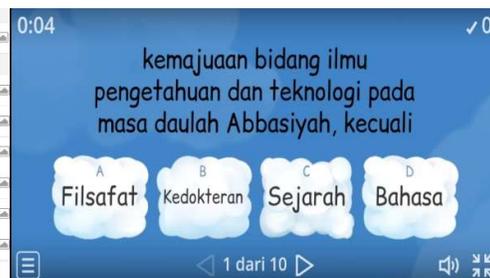
Gambar 6 memasukkan audio



Gambar 7 Tampilan video Animasi



Gambar 8 memasukkan soal dan jawaban



Gambar 9 Tampilan kuis wordwall

4. Implement

Setelah tahap pengembangan selesai, langkah berikutnya adalah implementasi. Uji coba media pembelajaran audio visual berbasis Plotagon dan kuis berbasis Wordwall dilakukan pada tanggal 26 September 2024 di kelas VIII B MTs Islamiyah Palangka Raya, yang terdiri dari 15 siswa. Implementasi ini dilakukan dalam satu sesi pembelajaran, di mana kedua media tersebut digunakan secara bergantian. Video digunakan untuk menyampaikan materi secara visual dan mendalam, sedangkan kuis Wordwall digunakan untuk menguji pemahaman siswa setelah menonton video.

Siswa merespons penggunaan media ini dengan antusias, menunjukkan peningkatan minat dan keterlibatan dalam pembelajaran. Materi tentang kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan ilmu agama pada masa Daulah Abbasiyah yang sebelumnya mungkin dianggap membosankan, kini menjadi lebih menarik dan interaktif. Visual yang menarik dan audio yang jelas dalam video mempermudah siswa dalam memahami materi, sementara kuis Wordwall membuat pembelajaran lebih menyenangkan melalui format interaktifnya. Kombinasi kedua media ini juga berhasil mengatasi kejenuhan siswa, sehingga mereka lebih fokus dan berkonsentrasi pada materi yang disampaikan. Dengan variasi media, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

5. Evaluate

Pada tahap evaluasi, dilakukan penilaian untuk mengukur sejauh mana media pembelajaran yang telah dikembangkan dan diuji cobakan kepada siswa efektif dan tepat sasaran. Evaluasi ini bertujuan untuk melihat dampak dan hasil dari penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis Plotagon dan kuis berbasis Wordwall. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kedua media tersebut berhasil meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran, terlihat dari keaktifan, antusiasme, dan semangat mereka selama uji coba. Penilaian dilakukan tidak hanya melalui observasi terhadap sikap siswa, tetapi juga melalui angket yang dibagikan. Hasil angket menunjukkan tanggapan positif dari siswa terhadap media yang digunakan. Selain itu, guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, Ibu H, juga dilibatkan dalam evaluasi ini. Ibu H menyatakan bahwa penggunaan media audio visual berbasis Plotagon dan kuis berbasis Wordwall sangat membantu meningkatkan keterlibatan dan fokus siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

B. Validitas

Validitas merupakan salah satu langkah untuk menguji atau mengevaluasi ketepatan instrumen dan alat ukur yang akan dipergunakan. Validitas mengacu pada sebuah kelayakkan, makna serta manfaat kesimpulan tertentu yang dapat dibuat atas skor tes tersebut (Al Hakim, 2021:264). Setelah produk berupa media pembelajaran yang dibuat selesai

selanjutnya divalidasi, sebelum produk tersebut diuji cobakan. Video pembelajaran animasi berbasis aplikasi plotagon dan kuis wordwall akan divalidasi oleh validator ahli materi dan ahli media untuk melihat kelayakkan dan kecocokkan media pembelajaran untuk ditampilkan kepada siswa di kelas VIII-B MTS Islamiyyah Palangka Raya. Media pembelajaran berbasis video animasi ini dikatakan valid oleh validator apabila hasilnya dinyatakan layak untuk diuji coba ke lapangan. Adapun hasil dari evaluasi ahli media dan ahli materi sebagai berikut.

1. Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui kelayakkan materi dalam produk yang kita buat untuk diuji coba di lapangan. Adapun yang menjadi validator ahli materi ini adalah salah satu dosen Program studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, aspek yang dinilai oleh ahli materi ada 3 aspek yaitu, aspek kelayakkan materi (isi), aspek kelayakkan materi (soal), dan aspek kelayakkan bahasa.

No.	Aspek yang dinilai	Kategori Penilaian					Komentar/Saran
		1	2	3	4	5	
A.	Aspek kelayaan isi (Materi)						
	1. Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran					✓	
	2. kebenaran dan ketepatan konsep materi				✓		
	3. Materi sesuai dengan materi kemajuan peradaban Islam Pada Masa Daulah Abasiyyah				✓		
	4. Keluasan dan Kedalaman Materi				✓		
	5. Tingkat kesulitan sesuai dengan kognitif Peserta didik					✓	
	6. Materi mudah dipahami				✓		
	7. Koherensi dan keruntutan alur pikir penyajian materi				✓		

B.	Aspek Kelayakan isi (Soal)						
	1. Soal relevan dengan tujuan pembelajaran dan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran			✓			
	2. Soal mudah dipahami			✓			
	3. Kedalaman soal sesuai dengan materi			✓			
	4. Kesesuaian soal dengan karakteristik peserta didik kelas VIII MTs			✓			
C.	Aspek Kelayakn Bahasa						
	1. Bahasa mudah dipahami			✓			
	2. Bahasa yang digunakan baik dan benar			✓			
	3. Kalimat yang digunakan efektif dan benar			✓			
	4. Kebenaran penggunaan istilah			✓			
	5. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik			✓			
	6. Konsistensi penggunaan istilah, symbol, nama, ilmiah/bahasa asing			✓			

Tabel 3 Validasi Ahli Materi

Berdasarkan tabel 3 maka, kategori yang diperoleh yakni nilai 4 yang berarti masuk indikator “layak” adalah indikator validasi sebanyak 15. Sedangkan kategori yang memperoleh nilai 5 masuk indikator “Sangat Layak” adalah indikator validasi sebanyak 2 . setelah memperoleh nilai-nilai tersebut maka dapat dihitung sebagai berikut.

$$\text{nilai validasi} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Maka data yang didapat ialah;

$$\frac{70}{85} \times 100 = 82,35\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka nilai yang diperoleh 82,35% ini membuktikan bahwa isi materi yang termuat di dalam produk video animasi yang dibuat telah dikatakan “sangat layak” untuk ditampilkan kepada peserta didik.

2. Ahli Media

Validasi materi dilakukan untuk melihat apakah video animasi berbasis aplikasi plotagon ini apakah layak untuk ditampilkan atau dipertontonkan, apakah media yang dibuat sudah layak apa tidak, apakah bahasa yang digunakan sudah sesuai atau tidak dengan materi, serta apakah animasi atau elemen yang digunakan sudah sesuai dan layak untuk peserta didik kelas VIII-B. Adapun indikator penilaian yang dilakukan oleh ahli media sebagai berikut.

No.	Indikator	1	2	3	4	5	Komentar/Saran
1.	Kesesuaian media dengan Tujuan Pembelajaran				✓		
2.	Kualitas Tampilan visual			✓			
3.	Kemudahan akses dan penggunaan				✓		
4.	Keterlibatan dan motivasi siswa			✓			
5.	Relevansi konten dengan materi			✓			
6.	Kebenaran konsep			✓			
7.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa			✓			
8.	Ketetapan bahasa dan ejaan			✓			
9.	Ketertarikan siswa dalam penggunaan media			✓			

Tabel 4 Validasi Ahli Media

Berdasarkan tabel 4 maka, Kategori yang memperoleh nilai 3 yang berarti masuk indikator “Cukup layak” adalah indikator validasi sebanyak 8. Sedangkan kategori yang memperoleh nilai 4 masuk indikator “Layak” adalah indikator validasi sebanyak 2. Setelah memperoleh nilai-nilai tersebut maka dapat dihitung sebagai berikut.

Maka data yang didapat ialah;

$$\frac{29}{45} \times 100 = 64,44\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka nilai yang diperoleh 64,44% bahwa produk video animasi yang dibuat sebagai media pembelajaran untuk Mata Pelajaran SKI dikatakan “layak” untuk ditampilkan atau dipertontonkan kepada peserta didik.

C. Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Audio-Visual Berbasis Plotagon Dan Wordwall Quiz

Respon siswa terhadap penggunaan video pembelajaran dan kuis wordwall secara keseluruhan sangat positif. Setelah uji coba, peneliti melakukan wawancara dengan beberapa siswa kelas VIII-B. Mereka mengungkapkan bahwa video pembelajaran sangat membantu dalam memvisualisasikan konsep yang diajarkan, sehingga materi menjadi lebih mudah dipahami. Selain itu, penggunaan media interaktif seperti kuis wordwall membuat pembelajaran terasa lebih menarik dan menyenangkan. Para siswa merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan kuis, yang tidak hanya menguji pemahaman mereka tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan daya ingat terhadap materi yang dipelajari. Ini juga didukung oleh hasil angket yang menunjukkan 73,3% siswa merasa “puas” dengan penggunaan video pembelajaran dan kuis berbasis wordwall. Dengan adanya kepuasan dari siswa maka media pembelajaran audio-visual berbasis plotagon dan quiz berbasis wordwall dinyatakan “layak” untuk digunakan.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan sebagai berikut, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital, khususnya video pembelajaran berbasis aplikasi plotagon dan kuis interaktif wordwall, terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan islam (SKI) di kelas VIII-B MTS Islamiyyah Palangka Raya. Penggunaan media audio-visual memvisualisasikan konsep-konsep abstrak sebelumnya yang sulit dipahami siswa dengan metode konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih tertarik, antusias, dan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, implementasi kuis interaktif juga mampu mendorong partisipasi siswa secara lebih aktif serta memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

SARAN

Berdasarkan artikel tersebut, berikut adalah saran yang dapat diberikan.

- Untuk sekolah, agar bisa mengadakan pelatihan atau workshop mengenai strategi mengajar, penggunaan teknologi, dan keterampilan dalam kegiatan belajar mengajar.

- Untuk guru, agar terus meningkatkan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi dan mempunyai gaya mengajar supaya pembelajaran lebih menyenangkan dan mencapai tujuan pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Muis, A., & Pitra, S. A. (2021). PERANAN INTERNET SEBAGAI SUMBER BELAJAR DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PESERTA DIDIK KELAS XI DI SMA MUHAMMADIYAH PAREPARE. *Al-Ibrah*, 10(1). <file:///C:/Users/Axioo/Downloads/788-Article%20Text-2658-1-10-20210331-1.pdf>
- Abdul Sakti. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, 2(2), 212–219. <https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025>
- Achmad Jalilul Chakam, Qosim, S., Asep Saepul Hamdani, & Irma Soraya. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Video Pada Kelas IX SMP Al-Furqan Madrasatul Quran. *TADBIR MUWAHHID*, 7(2), 205–255. <https://doi.org/10.30997/jtm.v7i2.9532>
- Al Hakim, R., Mustika, I., & Yuliani, W. (2021). VALIDITAS DAN RELIABILITAS ANGKET MOTIVASI BERPRESTASI. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(4), 263. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7249>
- Amelia, U. (2023). Tantangan Pembelajaran Era Society 5.0 dalam Perspektif Manajemen Pendidikan. *Al-Marsus : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 68. <https://doi.org/10.30983/al-marsus.v1i1.6415>
- Andi Asrafiani Arafah, Sukriadi, S., & Auliaul Fitrah Samsuddin. (2023). Implikasi Teori Belajar Konstruktivisme pada Pembelajaran Matematika. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 13(2), 358–366. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i2.946>
- Fadilla, A. R., & Wulandari, P. A. (2023). LITERATURE REVIEW ANALISIS DATA KUALITATIF: TAHAP PENGUMPULAN DATA. *MITITA JURNAL PENELITIAN*, 1(3)
- Fahyuni, eni fariyatul. (2017). *BUKU AJAR TIK*. 52.
- Fricticarani, A., Hayati, A., Hoirunisa, I., & Mutiara Rosdalina, G. (2023). *STRATEGI PENDIDIKAN UNTUK SUKSES DI ERA TEKNOLOGI 5.0*. 4(1).
- Hariyadi, P. :, & Yusrizal, M. (2023). *MEWUJUDKAN KEMANDIRIAN BELAJAR: MERDEKA BELAJAR SEBAGAI KUNCI SUKSES MAHASISWA JARAK JAUH* (Diplan, Alifiah Nurachmana, & Anwarsani, Eds.; 1st ed.). Badan Penerbit STIEPARI Press.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). *MODEL ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) MODEL IN ISLAMIC EDUCATION LEARNING*.
- Istiqomah, N., Ibnu Rusyd Tanah Grogot, S., & Timur, P.-K. (2023). Reinterpretasi Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam: Optimalisasi Implementasi dalam Kurikulum 2013 di Madrasah Aliyah. In *IQRO: Journal of Islamic Education Juli-2023* (Vol. 6, Issue 1). <http://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/iqro>

- Manan, A., Islam, U., Sunan, N., & Surabaya, A. (2023). PENDIDIKAN ISLAM DAN PERKEMBANGAN TEKNOLOGI: MENGGAGAS HARMONI DALAM ERA DIGITAL. In *SCHOLASTICA: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* (Vol. 5, Issue 1).
- Melati, E., Dara Fayola, A., Putu Agus Dharma Hita, I., Muh Akbar Saputra, A., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, *06*(01), 732–741.
- Nasrullah, Y., Akbar, Z., & Supena, A. (2021). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Pemahaman Kesiapsiagaan Bencana Banjir pada Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(2), 832–843. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1540>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *DHARMA ACARIYA NUSANTARA : Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, *1*(1).
- Panjaitan, K. L., Sinurat, J. M., & Tarigan, Y. (2024). PENGARUH CHATGPT TERHADAP Pengerjaan Tugas Kuliah pada Mahasiswa di Era Society 5.0. In *Jurnal Manajemen Modern* (Vol. 6, Issue 1). <https://journalpedia.com/1/index.php/jmmJanuari2024>
- Puja Ainun, F., Setya Mawarni, H., Sakinah, L., Lestari, N. A., Tebi, & Purna, H., Studi, P., Pancasila, P., Kewarganegaraan, D., Keguruan, F., Pendidikan, I., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2022). IDENTIFIKASI TRANSFORMASI DIGITAL DALAM DUNIA PENDIDIKAN MENGENAI PELUANG DAN TANTANGAN DI ERA DISRUPSI. *Jurnal Kewarganegaraan*, *6*(1).
- Rifka Amelia, C., Usman, H., & Angger Wardhani, P. (2024). ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA VIDEO ANIMASI 3D BERBASIS BLENDER PADA MATA PELAJARAN PPKN DI KELAS V. In *Jl. R.Mangun Muka Raya* (Issue 11).
- Rizal, A. S. (2023). Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Era Digital. *Attanwir : Jurnal Kajian Keislaman Dan Pendidikan*, *14*(12), 1121–1126. <https://doi.org/10.17977/um065v2i122022p1121-1126>
- sa'diyah, halimatus, Alfiyah, Y. H., Tamin, Z. A., & Nasaruddin. (2020). MODEL RESEARCH AND DEVELOPMENT DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *El Banat*, *10*(1).
- Suhara, D., Mukarom, Z., Karim, M., Ahmad Rosadi, A., & Zainuri, I. (2023). PEMANFAATAN PODCAST SEBAGAI MEDIA ALTERNATIF DALAM PENYAMPAIAN MATERI PENDIDIKAN ISLAM (Vol. 8, Issue 2).
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9*(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>