

ABSTRAK

Intan Nissa Fatimah, 1910810018, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Video Animasi *Powtoon* pada Materi Virus Terintegrasi Nilai Keislaman di SMA/MA”.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (RnD), dengan model pengembangan 4D yang diadaptasi menjadi 3D dengan menghilangkan tahap penyebaran (*disseminate*). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan dan tingkat kelayakan terhadap produk tersebut melalui validasi media dan materi serta kepraktisan guru dan siswa. Berdasarkan *need assessment* (analisis kebutuhan), guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik, inovatif, kreatif, dan interaktif seperti variasi video pembelajaran berisi ringkasan materi yang mudah dipahami disertai dengan gambar-gambar sesuai materi yang diajarkan.

Pada tahap uji kevalidan produk, media dan instrumen divalidasi oleh dosen ahli media dan ahli materi. Selanjutnya, pada tahap uji kepraktisan produk dinilai oleh praktisi yaitu guru biologi dan siswa kelas X E4 SMA Negeri 2 Kudus yang berjumlah 30 siswa. Teknik pengambilan data pada pengembangan produk tersebut melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Selanjutnya, data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif.

Penelitian ini menghasilkan produk berupa video animasi *powtoon* pada materi virus terintegrasi nilai keislaman yang dibuat melalui aplikasi *Powtoon* dengan fitur *premium pro+* dan dalam bentuk MP4, link <https://bit.ly/Materi-Virus-Animasi>. Format susunan isi terdiri dari salam pembuka, apersepsi, tujuan pembelajaran, uraian materi, latihan soal, pembahasan soal, dan diakhiri penutup dengan total durasi video 12 menit 35 detik. Produk tersebut memenuhi kriteria valid dan praktis dengan perolehan penilaian dari validator ahli media sebesar 100% dengan kategori “sangat valid” dan validator ahli materi sebesar 87,2% dengan kategori “sangat valid”. Kemudian, kepraktisan oleh guru biologi terhadap video animasi *powtoon* interaktif diperoleh nilai sebesar 78,2% dengan kategori “sangat praktis” dan oleh siswa sebesar 82% dengan kategori “sangat praktis”. Sehingga, video animasi *powtoon* pada materi virus yang terintegrasi nilai keislaman layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk uji keefektifan pada tahap selanjutnya.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran Interaktif, Video Animasi Powtoon, Virus, Integrasi Nilai Keislaman*