



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PLOTAGON DAN WORDWALL PADA MATERI ALIRAN-ALIRAN ILMU KALAM KELAS XI DI MA DARUL ULUM PALANGKA RAYA

Ridho Ansyari¹, Raudah Odah², Raihanah Amanda³, Abdul Azis⁴

IAIN Palangka Raya^{1,2,3,4}

ansyariridho81@gmail.com¹, raudahraudah34@gmail.com², raihanahamanda523@gmail.com³

abdul.azis@iain-palangkaraya.ac.id⁴

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membuat pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi plotagon dan game evaluasi berbasis wordwall untuk membuat pembelajaran menjadi lebih aktif guna menghindari pembelajaran yang monoton yang mengakibatkan bosan. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan penelitian Research and Development (R&D). Pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE dengan tahapan yaitu, Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluations. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data melalui angket (skala likert) pada saat uji coba. Hasil penilaian Ahli materi dengan kategori sangat baik sedangkan hasil penilaian ahli media dengan kategori sangat baik. Hasil penilaian media pembelajaran tahap implementasi oleh pendidik mencapai kategori sangat baik, begitu juga hasil dari penilaian dari respon peserta didik terhadap kelayakan media pembelajaran dan materi yang disajikan memiliki kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan diperoleh dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan plotagon dan wordwall ini layak digunakan dimata pelajaran akidah ahlak kelas XI pada pokok bahasan Aliran-Aliran Ilmu Kalam.

Kata kunci: Akidah Akhlak, Pengembangan Media Pembelajaran, Plotagon, Wordwall

Abstract

This study aims to make interactive learning by using plotagon applications and wordwall-based evaluation games to make learning more active in order to avoid monotonous learning that results in boredom. Therefore, this study uses Research and Development (R&D) research. Development of learning media using ADDIE model with stages, namely, Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluations. Instruments used to collect data through questionnaires (likert scale) at the time of the trial. The results of the expert assessment of the material with a very good category while the results of the expert assessment of the media with a very good category. The results of the assessment of learning media at the implementation stage by educators reached a very good category, as well as the results of the assessment of the response of students to the feasibility of Learning media and materials presented have a very good category. Based on the results of research conducted, it can be concluded that the learning media using plotagon and wordwall is feasible to use in the eyes of the Class XI ahlak Creed on the subject of Kalam streams.

Keywords: Morals And Ethics, Learning Media Development Plotagon, Wordwall

PENDAHULUAN

Pendidikan telah ada sejak dulu dan berlangsung sepanjang sejarah serta terus meluas dengan pesat seiring dengan berkembangnya budaya dan sosial manusia di dunia. Proses pendidikan dan perkembangan kultur manusia berasal pada tuntunan agama Islam sebagaimana tertuang dalam Al-Qur`an dan dijelaskan dalam Sunah Rasulullah Muhammad SAW (Khairuddin, 2018).

Setiap manusia punya hak mendapatkan Pendidikan yang baik, terutama Pendidikan akhlak. Pendidikan akhlak mempunyai tujuan, yaitu menyediakan keadaan yang pantas supaya setiap insan dapat mendalami ilmu agama bertujuan untuk membekali insan diakhirat dan insan dikehidupan nyata. Pendidikan akhlak sangat penting untuk diterapkan kepada siapapun sejak mereka, sedari dini supaya mereka terlatih untuk selalu berpikir matang sebelum melakukan sesuatu dan mempengaruhi setiap tingkah laku mereka terutama di zaman globalisasi saat ini (Zulaikhah, 2013).

Pendidikan Aqidah Akhlak memiliki peranan penting dalam membentuk tingkah laku siswa, sebab dengan pendidikan Aqidah Akhlak, siswa tidak hanya diarahkan kepada pencapaian kebahagiaan hidup di dunia saja, tetapi juga untuk kebahagiaan hidup di akhirat. Teknologi dalam pembelajaran sangat penting karena dapat dalam proses pembelajaran di samping itu, dengan adanya teknologi sebagai media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Hal tersebut sesuai pendapat (Bambang sutjipto, 2011)

Usaha dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dalam proses belajar yang baik, tidak hanya dalam pemilihan dan penerapan strategi yang harus tepat sasaran, namun ada hal-hal yang perlu dipertimbangkan yaitu pemilihan bahan ajar dalam menyajikan proses pembelajaran agar hasil yang didapatkan bisa mencapai target belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam kaitan ini, bahan ajar merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran, terlebih bahan ajar merupakan sarana pendukung dalam proses pembelajaran.

Salah satu komponen dalam perencanaan pengajaran yang dibuat oleh guru adalah sumber belajar yang didalamnya termasuk bahan ajar yang sering di isi dengan buku-buku atau sumber tertulis yang relevan. Inovasi dan pengembangan bahan ajar dalam proses pembelajaran sangat diperlukan, hal ini merupakan tanggung jawab dari seorang pendidik dalam mengembangkan bahan ajar melalui media dan sumber pembelajaran yang merupakan satu kesatuan yang terintegrasi dari keseluruhan proses pembelajaran, salah satu syarat untuk menjadi guru profesional, guru harus memiliki kompetensi dalam mengembangkan sumber belajar atau bahan ajar agar pembelajaran tidak berjalan monoton dan membosankan dengan upaya untuk menarik perhatian peserta didik dalam proses belajar mengajar. Dengan media atau bahan ajar yang memadai di harapkan standar kompetensi ataupun kompetensi dasar dapat tercapai(Kurniawati, 2015).

Daya tarik peserta didik dapat dilihat dari perhatian dan partisipasinya dalam proses belajar, semakin baik kualitas pembelajaran maka semakin besar daya perhatian peserta didik. Pendidik sebagai fasilitator belajar harus lebih inovatif dan interaktif dalam menciptakan media pembelajaran yang baik untuk menarik perhatian peserta didik. Pembelajaran interaktif sangat diperlukan untuk diterapkan dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Aliran-Aliran Ilmu Kalam agar dalam proses pembelajaran menjadi lebih menarik, seperti memanfaatkan media internet, video, dan media sosial (Aditya, 2018).

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran akidah akhlak materi aliran-aliran ilmu kalam adalah video animasi pembelajaran berbasis aplikasi Plotagon Story. Aplikasi Plotagon Story merupakan aplikasi yang dapat membuat video animasi dengan fitur yang mudah digunakan dan dikolaborasikan menggunakan perangkat capcut untuk memasukan seperti gambar yang relevan, teks suara dari karakternya dan ilustrasi peristiwa dari materi

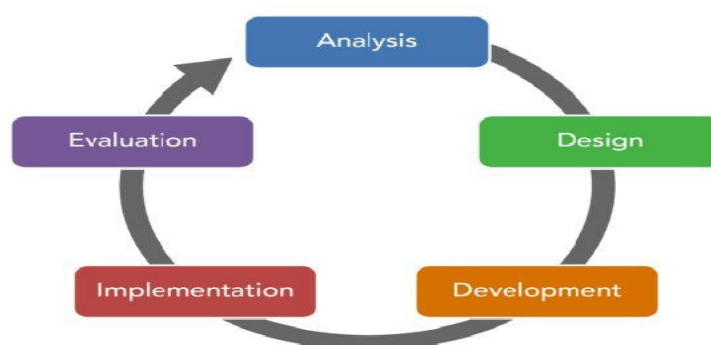
aliran-aliran ilmu kalam. Dengan aplikasi plotagon story dan capcut dapat membuat video animasi belajar yang kreatif. Pembuatan karakter bisa didesain sendiri atau karakter bawaan yang tersedia di aplikasi tersebut. Aplikasi Plotagon Story memiliki banyak fitur seperti penambahan suara, latar belakang, dan musik (Rahmawati & Hikmah, 2022).

Adapun media evaluasi yang kami gunakan untuk melihat pemahaman dan partisipasi peserta didik dengan teman sejawat siswa terhadap materi yang telah disajikan yaitu dengan menggunakan kami menggunakan wordwall Menurut Cronsberry, menyatakan bahwa Word Wall adalah sekelompok kata yang ditampilkan di dinding, papan bulletin, papan tulis, atau papan tulis di kelas. Harapannya siswa dapat menikmati proses pembelajaran yang lebih terbuka dan percaya diri sehingga pemahaman serta keterampilan siswa menjadi lebih baik.

Menurut Harlina, Word Wall merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik maupun bagi pengajar. Karena, aplikasi Word Wall ini menekankan gaya belajar yang melibatkan peran aktivitas belajar peserta didik melalui partisipasi dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang ataupun telah dipelajarinya. (Purnamasari et al., 2020). Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Plotagon dan WordWall Pada Materi Aliran-Aliran Ilmu Kalam Kelas XI Di MA Darul Ulum Palangka Raya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/ R&D*). Metode penelitian pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifannya (Purnama, 2016). Penelitian ini menghasilkan produk berupa Media pembelajaran interaktif pokok bahasan materi Aliran-Aliran Kalam Dengan menggunakan Media Plotagon Story dan pengevaluasian Materi menggunakan aplikasi WordWall untuk mengukur tingkat pemahaman siswa. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu: Analysis, Design, Deveploment, Implementation, Evaluations.



Gambar 1. Menunjukkan bagian tahapan dari Model ADDIE

Prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif ini terdiri dari beberapa tahap yaitu :

1. Tahap analisis

Pada tahap analisis dilakukan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam media pembelajaran interaktif dengan plotagon story data yang dikumpulkan berkaitan dengan

- mata pelajaran akidah akhlak dengan pokok bahasan berupa aliran-aliran ilmu kalam dengan tujuan untuk menarik perhatian peserta didik.
2. Tahap Design
Tahap Design media dilakukan berdasarkan data yang didapatkan dari tahap analisis, meliputi perencanaan butir-butir materi, Penyusunan naskah materi, pembuatan kisi-kisi angket, pembuatan storyboard media, dan pengumpulan bahan-bahan dalam pengembangan media.
 3. Tahap pengembangan
Pada tahapan ini pengembangan mengembangkan media pembelajaran plotagon dan wordwall sesuai dengan desain yang dibuat, setelah itu melakukan validasi dari ahli media dan ahli materi. Produk yang telah divalidasi kemudian direvisi setelah itu baru didapatkan produk yang telah jadi yang siap dicobakan kepada peserta didik.
 4. Tahap implementasi
Setelah media pembelajaran plotagon dan wordwall ini divalidasi oleh ahli media dan ahli materi maka pada tahap implementasi yang dilakukan yaitu menerapkan penggunaan media pembelajaran plotagon dan wordwall kepada pendidik dan peserta didik, dan setelah itu pendidik dan peserta didik mengisi angket terhadap media pembelajaran plotagon dan wordwall.
 5. Tahap evaluasi
Tahap evaluasi media pembelajaran ini dilakukan setelah media diimplementasikan, evaluasi ini untuk mengukur kelayakan pada media pembelajaran plotagon dan wordwall berdasarkan angket yang telah diisi oleh pengguna.

Penelitian ini dilaksanakan pada 7 September 2024 sampai dengan 26 september 2024. Penelitian ini dilakukan di MA Darul Ulum Palangka Raya yang beralamat di Jalan Dr. Murjani Gang Sari 45 Kelurahan Pahandut Kecamatan pahandut Kota Palangka Raya.

Subjek dalam penelitian ini adalah 1 orang ahli materi, dan 1 orang ahli media, 1 orang guru dan peserta didik kelas XI MA Darul Ulum Palangka Raya yang berjumlah 23 peserta didik akan tetapi siswa yang berhadir ditanggal 24 September 2024 hanya berjumlah 19 responden (siswa).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan, angket, observasi dan wawancara. Angket digunakan untuk mengetahui penilaian ahli materi dan ahli media, respon pendidik dan peserta didik mengenai media pembelajaran berbasis plotagon story dan evaluasi menggunakan WordWall. Angket yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah angket berstruktur dengan menggunakan skala Likert. Observasi ialah kegiatan mencari data yang dapat digunakan untuk memberikan suatu kesimpulan atau diagnosis. Teknik ini dilakukan dengan cara pengamatan terhadap aspek-aspek yang dibutuhkan terkait dengan pengembangan media pembelajaran pokok bahasan terkait media pengembangan menggunakan plotagon story dan evaluasi menggunakan WordWall. Diantaranya tentang lingkungan sekolah, sarana dan prasarana, materi, peserta didik, dan pembelajaran dikelas. Wawancara adalah kegiatan mencari data dan proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil tatap muka antara pewawancara dengan informan atau orang diwawancarai. Teknik ini dilakukan untuk mencari informasi tentang kesusahan tenaga pendidik dalam proses pembelajaran yang susah dipahami oleh peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran interaktif mata pelajaran akidah akhlak pada materi aliran-aliran ilmu kalam membuat perencanaan media pembelajaran berbasis plotagon story dan wordwall untuk peserta didik

kelas XI di MA Darul Ulum Palangka Raya. Media interaktif ini disajikan dalam bentuk video pembelajaran menggunakan program aplikasi capcut yang dikemas dalam bentuk video plotagon yang berisi materi pembelajaran aliran-aliran ilmu kalam serta uji kelayakannya melalui uji ahli media dan ahli materi.

Setelah hasil validasi media dan materi di dapatkan, maka selanjutnya adalah mengkategorikan sesuai dengan tingkat kevalidannya.

Tabel 1. krateria kelayakan ahli media dan ahli materi (Setyowati et al., 2023)

Skor Presentase (%)	Kriteria
75% - 100%	Sangat Baik
50% - 74,99%	Baik
25% - 49,99%	Kurang Baik
0% - 24,99%	Tidak Baik

Tabel 2. Tabel krateria kelayakan respon siswa

No	Persentase Respon Siswa	Kategori
1	$85\% \leq \text{NRS}$	Sangat Baik
2	$70\% \leq \text{NRS} < 85\%$	Baik
3	$50\% \leq \text{NRS} < 70\%$	Kurang Baik
4	$\text{RS} < 50\%$ Setuju)	Tidak Baik

Tabel 3. Aturan Pemberian Skor Butir Ahli Media, Ahli Materi, Pendidik dan Peserta Didik

Keterangan	Skor
Sangat setuju	4
Setuju	3
Kurang setuju	2
Tidak setuju	1

Berdasarkan hasil keseluruhan uji coba produk oleh para ahli untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang berbasis plotagon story dan wordwall di peroleh hasil sebagai berikut:

Hasil Validitas Media

Data validitas media diperoleh dari satu orang validator media yaitu dosen ahli media dan komputer melalui lembar penilaian. Validator media mengkaji beberapa aspek yang ada pada media pembelajaran yang telah dirancang. Hasil penilaian media mencakup Desain Video Pembelajaran Plotagon dan WordWall dan Desain Isi Video Pembelajaran Plotagon dan WordWall. Dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. Data Hasil Penilaian Ahli Media

No	Pernyataan	Skor
1	Tampilan pemaparan materi diawak video pembelajaran	3
2	Warna judul video pembelajaran	4
3	Perpaduan gambar dan ukuran huruf yang proporsional	5
4	Kemenarikan desain pada sampul materi video	4
5	Penempatan unsur tata letak	4
6	Kata-kata video pembelajaran	4
7	Perbandingan huruf antar isi materi yang proposional	4
8	Penggunakan variasi huruf tidak berlebihan	4
9	Spasi antara susunan teks	4
10	Keterbacaan isi materi	4
11	Gambar dan gerakan animasi	4
12	Permainan wordwall	4
$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$		80%
$P = \frac{52}{65} \times 100\%$		

Berdasarkan hasil yang diperoleh validitas media adalah 80%, maka validator oleh ahli media secara keseluruhan dikatakan **sangat baik** untuk di uji cobakan.

Hasil Validasi Materi

Data validitas materi diperoleh dari satu orang validator materi yaitu dosen mata pelajaran akidah akhlak melalui lembar penilaian. Validator materi mengkaji beberapa aspek yang ada pada materi pembelajaran yang telah dirancang. Hasil penilaian materi mencakup kesesuaian naskah dengan materi, kesesuaian pemilihan jenis huruf, kesesuaian bahasa dan tanda baca, kesesuaian naskah dengan tingkat kemampuan siswa, kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa dan sistematika penyajian materi naskah. Dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 5. Data Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor
1	Kesesuaian naskah dengan materi	4
2	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	4
3	Kesesuaian Bahasa dengan EYD dan tanda baca	4
4	Kesesuaian naskah dengan tingkat kemampuan siswa	4
5	Kesesuaian Bahasa dengan tingkat perkembangan siswa	3
6	Sistematika penyajian materi naskah	3
$P = \frac{\sum x}{\pi} \times 100\%$		91,7%
$P = \frac{22}{24} \times 100\%$		

Berdasarkan hasil yang diperoleh validitas materi adalah 91,7%, maka validator oleh ahli materi secara keseluruhan dikatakan **sangat baik** untuk diuji cobakan.

Hasil Validasi Pendidik

Data validitas pendidik diperoleh dari satu orang validator pendidik yaitu guru mata pelajaran akidah akhlak melalui lembar penilaian. Validator pendidik mengkaji beberapa aspek yang ada pada media pembelajaran yang telah dirancang. Hasil penilaian pendidik mencakup Ketertarikan, Materi, Bahasa dan Keterlibatan. Dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 6. Data Hasil Penilaian Pendidik

No	Pernyataan	Skor
Ketertarikan		
1	Tampilan media pembelajaran berbasis plotagon dan wordwall digital menarik	3

2	Media pembelajaran berbasis plotagon dan wordwall, berbasis digital membuat siswa lebih semangat dalam belajar	3
3	Media pembelajaran berbasis plotagon dan wordwall, berbasis digital mendukung siswa untuk menguasai materi aliran-aliran ilmu kalam	4
4	Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis plotagon dan wordwall berbasis digital membuat siswa tidak bosan dalam belajar	4
5	Media pembelajaran berbasis plotagon dan wordwall berbasis digital dan adanya kemenarikan	3
6	Dengan adanya media pembelajaran berbasis plotagon dan wordwall dapat membantu pemahaman siswa tentang materi aliran-aliran ilmu kalam	4
Materi		
1	Materi yang disajikan mudah dipahami	3
2	Materi yang disajikan mencakup materi yang sesuai dengan kurikulum merdeka	3
3	Materi ini relevan dengan praktik keagamaan sehari-hari yang dapat dipahami dan diterapkan oleh siswa	3
4	Penjabaran materi sudah sesuai dengan capaian pembelajaran	3
5	Materi dalam media ini mendukung tercapainya tujuan pembelajaran	3
Bahasa		
1	Kalimat dan paragraf yang digunakan dalam konten jelas dan mudah dipahami	4
2	Bahasa yang digunakan dan mudah dimengerti pada tingkat pemahaman kelas XI	4
3	Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	4
4	Pemilihan kata dan penggunaan kalimat sesuai dengan kemampuan Bahasa siswa tingkat sekolah menengah atas	4
Keterlibatan		

1	Plotagon dan wordwall membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pelajaran.	4
2	Siswa terlibat secara kolaboratif dalam bermain game wordwall dan video pembelajaran plotagon sambil belajar.	4
3	Permainan memfasilitasi kerja sama diantar siswa, misalnya disaat mereka bekerja dalam kelompok atau bersaing secara sehat.	3
4	Siswa lebih termotivasi untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan dalam game wordwall dan video pembelajaran berbasis plotagon.	4
$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$		88%
$P = \frac{67}{76} \times 100\%$		

Berdasarkan hasil yang diperoleh validitas pendidik adalah 88%, maka validator oleh ahli pendidik secara keseluruhan dikatakan **sangat baik**.

Hasil Angket Peserta Didik

Data angket peserta didik diperoleh dari 19 orang yaitu siswa kelas XI di MA Darul Ulum Palangka Raya melalui lembar penilaian. Hasil penilaian mencakup beberapa aspek yaitu Media, Materi, Pembelajaran, dan Bahasa. dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 7. Data Hasil Respon Peserta Didik

Siswa	Media				Materi				Pembelajaran				Bahasa
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13
respon 1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
respon 2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
respon 3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
respon 4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
respon 5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
respon 6	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
respon 7	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3
respon 8	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3
respon 9	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
respon 10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

respon 11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3
respon 12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3
respon 13	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
respon 14	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4
respon 15	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4
respon 16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
respon 17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
respon 18	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
respon 19	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4
Hasil	63	64	68	66	68	68	64	65	67	67	65	67	66
Rata-rata	82.89	84.21	89.47	86.84	89.47	89.47	84.21	85.53	88.16	88.16	85.53	88.16	86.84211
Jumlah rata-rata	86.84												

Berdasarkan hasil jumlah rata-rata skor yang diperoleh dari Nilai Respon Siswa adalah 86,84%, maka dapat dilihat secara keseluruhan dan disimpulkan bahwa masuk sebagai kategori **sangat baik**.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan:

1. Penelitian yang dilakukan merupakan pengembangan model ADDIE, adapun tahap ADDIE yaitu: analisis, design, pengembangan implementasi dan evaluasi. Penelitian yang dilakukan menghasilkan produk yaitu video pembelajaran interaktif berbasis plotagon story dan wordwall.
2. Media pembelajaran ilmu-ilmu kalam ditinjau dari aspek materi terkategori 91,7% sangat baik dari validasi ahli materi untuk digunakan sebagai media pembelajaran ilmu-ilmu kalam. Validasi ahli media ditinjau dari aspek pertanyaan terkategori 80% sangat baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran ilmu-ilmu kalam. Dan penilaian dari pendidik ditinjau dari aspek, ketertarikan, materi, bahasa, keterlibatan dikategorikan 88% sangat baik. Respon dari peserta didik ditinjau dari aspek media, materi, pembelajaran, bahasa terkategori 86,84% sangat baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran ilmu-ilmu kalam.

Adapun saran dari hasil penelitian adalah Pengembangan media pembelajran video animasi berbasis aplikasi plotagon dapat digunakan untuk media pembelajaran mata pelajaran Akidah akhlak materi aliran aliran ilmu Kalam. Dan bagi penelitian selanjutnya peneliti berharap dapat mengembangkan produk media pembelajaran berbasis aplikasi plotagon maupun wordwall dengan lebih kreatif dan lebih baik lagi dimateri bahkan dikelas lain dan juga bukan hanya mengukur hasil belajar tapi juga dapat mengukur tingkatan belajar dan mampu mengingat apa saja aliran-aliran ilmu kalam tersebut.

REFERENSI

- Aditya, P. T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Pada Materi Lingkaran Bagi Siswa Kelas Viii. *Jurnal Matematika Statistika Dan Komputasi*, 15(1), 64. <https://doi.org/10.20956/jmsk.v15i1.4425>
- Bambang sutjipto, cecep kustandi. (2011). *Media pembelajaran manual dan digital*. Ghalia Indonesia.
- Khairuddin. (2018). Pendidikan Pada Masa Dinasti Abbasiyah (Studi Analisis tentang Metode, Sistem, Kurikulum dan Tujuan Pendidikan). *Ittihad*, II(1), 98–108. <https://ejournal-ittihad.alittihadiahsumut.or.id/index.php/ittihad/article/viewFile/39/33>
- Kurniawati, F. E. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Aqidah Ahklak di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Penelitian*, 9(2), 367. <https://doi.org/10.21043/jupe.v9i2.1326>
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2020). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 177–180.
- Rahmawati, A., & Hikmah, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Plotagon Story Di SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin Sidoarjo. *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 6(2), 225–241. <https://doi.org/10.32699/liar.v6i2.3489>
- Zulaikhah, S. (2013). Urgensi Pembinaan Akhlak. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 8(2), 356. <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/Edukasia/article/view/758/727>