

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan peneliti memaparkan alasan dan tujuan penelitian dilaksanakan. Adapun sub bab dari bab ini, antara lain latar belakang, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, komponen dan spesifikasi produk, ruang lingkup dan keterbatasan pengembangan, definisi operasional, orisinalitas penelitian, dan sistematika pembahasan.

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi tentu membawa perubahan khususnya di dunia pendidikan.¹ Maka dari itu, pendidik dituntut agar mampu menciptakan inovasi-inovasi dalam kegiatan belajar mengajar. Dahulu, sumber belajar hanya dapat diakses melalui buku LKS, buku paket, atau bahkan dengan cara mencatat penjelasan guru di buku tulis. Namun, saat ini sumber belajar bisa diakses melalui *smartphone* atau laptop.

Teknologi memudahkan guru dan peserta didik untuk mendapatkan informasi pembelajaran kapanpun dan dimanapun. Di samping itu, pemanfaatan kemajuan teknologi berpeluang menjadikan peserta didik memiliki kemandirian dalam belajar.² Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sitaman Said (2023) menunjukkan teknologi sebagai media pembelajaran berperan penting terhadap kualitas pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dapat meningkatkan aksesibilitas, efektivitas, fleksibilitas, interaktivitas, mendorong

¹ Eka Nurillahwaty, "Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan" 1, (Desember 2022): 83.

² J Leonardy, *Peran Fisikawan Indonesia dalam Pengembangan Ilmu Pendidikan, Sains, dan Teknologi sebagai Upaya Membangun Sumber Daya Manusia yang Berkualitas di Era Society 5.0* (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2023), 20.

peserta didik untuk lebih aktif, serta mendorong adanya pembelajaran berbasis proyek.³

Secara umum, media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran. Media dapat digunakan untuk merangsang perhatian dan keterampilan seseorang saat proses belajar mengajar berlangsung. Sebagai sarana fisik, media berfungsi menyalurkan pesan sehingga membangun interaksi antara guru dan peserta didik.⁴

Sarana fisik yang dimaksud meliputi benda asli, bahan cetak, multimedia, visual, audio, audio visual, dan *website*. Sarana tersebut harus didesain berdasarkan tujuan pembelajaran dan kebutuhan pengguna. Dengan adanya media pembelajaran yang interaktif dan menarik, maka dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan-pesan agar peserta didik memperoleh informasi secara efektif dan efisien.⁵ Inti dari pemanfaatan media pembelajaran adalah menekankan pada mutu pembelajaran, yang pada akhirnya mencapai tujuan pembelajaran.⁶

Adapun dasar pemanfaatan media pembelajaran dapat ditemukan dalam surah an-Nahl ayat 44, yaitu sebagai berikut.

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

³ Sitaman Said, “Peran Teknologi sebagai Media Pembelajaran di Era Abad 21,” *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan & Ekonomi* 6, no. 2 (Juni 2023): 194.

⁴ Syarifuddin dan Eka Dewi Utari, *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)* (Palembang: Bening Media Publishing, 2022), 10.

⁵ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran Edisi Kedua* (Jakarta: Prenada Media, 2021), 7-8.

⁶ Zumrotul Fauziah, dkk, “Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam,” *Madinah: Jurnal Studi Islam* 9, no. 1 (2022): 10, <https://doi.org/10.58518/madinah.v9i1.1356>.

Artinya: “(Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan az-Zikr (Al-Qur’an) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.” (An-Nahl/16:44)

Integrasi antara media dan teknologi dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) mempunyai dampak positif. Penggunaan media seperti gambar, audio, dan video dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, menambah pengalaman pembelajaran, menambah pemahaman terhadap konsep agama, serta mendorong interaksi dan kolaborasi antar sesama peserta didik.⁷ Dengan adanya integrasi kedua hal itu, diharapkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik dan menciptakan pengalaman yang bermakna dalam pembelajaran PAI.

Mata pelajaran PAI di Sekolah Menengah Atas (SMA) bertujuan untuk melahirkan insan yang religius dan memiliki budi pekerti yang luhur. Adapun mata pelajaran PAI kelas X memuat 10 bab, salah satunya yaitu Dakwah Islam Wali Songo. Wawasan tentang materi tersebut sangat penting untuk dimiliki peserta didik karena kisah Wali Songo dapat dijadikan rujukan dalam bersikap dan berperilaku.

Materi Dakwah Islam Wali Songo memiliki cakupan yang luas karena membahas tentang sejarah, meliputi Dakwah Islam Periode Pra Wali Songo, Sejarah Dakwah Islam Masa Wali Songo, Metode Dakwah Wali Songo, Wali Songo dan Pembentukan Masyarakat Islam di Nusantara, serta Hikmah dan

⁷ Adiyana Adam, “Integrasi Media dan Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Jurnal Amanah Ilmu* 3, no. 1 (Juni 2023): 21–22.

Pesan Damai dari Dakwah Wali Songo di Tanah Jawa. Melihat banyaknya materi yang perlu dibahas dalam bab tersebut, maka diperlukan jam pelajaran yang lama pula. Namun pada kenyataannya, jam pelajaran untuk mata pelajaran PAI terbatas. Selain itu, kegiatan belajar mengajar yang kurang bervariasi menyebabkan peserta didik jenuh sehingga minat belajar menurun. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran interaktif agar proses pembelajaran menyenangkan, meningkatkan keinginan untuk belajar, dan mempermudah pemahaman materi, baik ketika belajar di sekolah maupun di rumah.

Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Risyia Dzulfika Fauziah (2023), bahwa media digital berbasis infografis sangat layak digunakan di kelas maupun mandiri. Selain itu, hasil penelitian Tuti Suprapti (2019) menunjukkan bahwa media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar terutama dalam memahami kisah teladan Wali Songo di Sekolah Dasar Negeri Kampung Sawah.⁸

Berdasarkan hasil observasi, peneliti menemukan data bahwa SMAN 1 Balen telah dilengkapi *Wi-Fi* dan *Smart TV*. Sehingga hal tersebut sangat memudahkan pelaksanaan pembelajaran berbasis digital. Sementara itu, hasil wawancara peneliti dengan guru PAI, ditemukan informasi bahwa pada mata pelajaran PAI telah menggunakan media pembelajaran audio visual. Guru

⁸ Tuti Suprapti, "Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa," *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)* 2, no. 2 (September 2019): 76.

memanfaatkan *PowerPoint* dan video dari *YouTube*.⁹ Oleh karena itu, produk yang akan dikembangkan peneliti juga menjunjung nilai praktis.

Adapun hasil wawancara dengan guru PAI juga ditemukan problematika yaitu belum adanya buku paket PAI. Peserta didik cukup mengunduh aplikasi PAI BP 10 Merdeka sebagai pengganti buku paket. Aplikasi tersebut berisi buku paket digital sebagai sumber belajar.

Hasil wawancara peneliti dengan peserta didik kelas X SMAN 1 Balen, yaitu salah satu materi PAI yang dianggap sulit adalah materi Dakwah Islam Wali Songo karena belum mengenal terlalu dalam tentang materi tersebut. Adapun media pembelajaran berupa gabungan teks, gambar, audio, dan video lebih diminati karena tidak membosankan dan mendorong keaktifan peserta didik.

Dengan demikian, pada penelitian ini, peneliti memanfaatkan *website Genially* untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *Interactive Slides (In-Slides)*. *Website Genially* adalah salah satu platform yang dapat dimanfaatkan pendidik untuk membuat media pembelajaran interaktif. Terdapat beberapa fitur pada platform tersebut, meliputi presentasi, infografis, gamifikasi, gambar interaktif, *quiz*, dan sebagainya. Fitur-fitur dalam *Genially* tersedia secara gratis, namun ada juga beberapa fitur yang berbayar. Akan tetapi, fitur gratis di *website* tersebut cukup lengkap untuk keperluan membuat media pembelajaran.¹⁰

⁹ Wawancara dengan Dian Subiniati, 12 Desember 2023 di kantor SMA Negeri 1 Balen Bojonegoro.

¹⁰ Yuniastuti, dkk, *Media Pembelajaran untuk Generasi Milenial Tinjauan Teoritis dan Pedoman Praktis* (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2021), 98.

Pengembangan media interaktif pada mata pelajaran PAI dilakukan dengan menganalisis kebutuhan terlebih dahulu. Seperti yang dijelaskan di awal bahwa pembelajaran PAI di SMAN 1 Balen merujuk pada aplikasi PAI BP 10 Merdeka yang berupa buku paket digital. Dimana buku paket tersebut berisi banyak tulisan sehingga menjenuhkan peserta didik. Maka dari itu, peneliti memilih memanfaatkan *website Genially* karena dapat dikolaborasikan dengan media lain, seperti *YouTube, Instagram, Google Form*, dan masih banyak lagi.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian **Pengembangan Media Pembelajaran *In-Slides* berbasis *Genially* pada Mata Pelajaran PAI Materi Dakwah Islam Wali Songo Kelas X SMAN 1 Balen**. Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi Dakwah Islam Wali Songo. Selain itu, *Interactive Slides (In-Slides)* dapat digunakan sebagai sumber belajar baik di sekolah maupun di rumah.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan, peneliti mengajukan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *In-Slides* berbasis *Genially* pada mata pelajaran PAI materi dakwah Islam Wali Songo kelas X SMAN 1 Balen?

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *In-Slides* berbasis *Genially* pada mata pelajaran PAI materi dakwah Islam Wali Songo kelas X SMAN 1 Balen?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian pengembangan ini bertujuan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *In-Slides* berbasis *Genially* pada mata pelajaran PAI materi Dakwah Islam Wali Songo kelas X SMAN 1 Balen.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *In-Slides* berbasis *Genially* pada mata pelajaran PAI materi Dakwah Islam Wali Songo kelas X SMAN 1 Balen.

D. Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menambah wawasan tentang pengembangan media pembelajaran *In-Slides* berbasis *Genially* pada mata pelajaran PAI materi Dakwah Islam Wali Songo.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis penelitian pengembangan ini, antara lain sebagai berikut.

a. Bagi peneliti

Manfaat penelitian pengembangan ini bagi peneliti, yaitu sebagai berikut.

- 1) Sarana mengimplementasikan pengetahuan yang diperoleh di bangku perkuliahan terhadap permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitar khususnya sekolah secara nyata.
- 2) Sarana mengembangkan kemampuan dalam memanfaatkan kecanggihan teknologi sebagai media pembelajaran.
- 3) Diharapkan dapat mengembangkan kemampuan dalam penulisan karya ilmiah.

b. Bagi guru

Manfaat penelitian pengembangan ini bagi guru, yaitu sebagai berikut.

- 1) Diharapkan dapat menjadi bahan masukan dan saran bagi pihak sekolah terutama guru untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Genially*.
- 2) Diharapkan mampu meningkatkan keterampilan dan kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif.

c. Bagi peserta didik

Manfaat penelitian pengembangan ini bagi peserta didik, yaitu sebagai berikut.

- 1) Diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran PAI materi Dakwah Islam Wali Songo, baik saat

belajar di kelas bersama guru, belajar secara mandiri, maupun *daring*.

- 2) Diharapkan dapat menjadi media yang menyenangkan dan menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

E. Komponen dan Spesifikasi Produk

Produk yang akan dihasilkan pada penelitian ini berupa *link* yang memuat *Interactive Slides (In-Slides)* yang dapat digunakan dalam pembelajaran PAI. Berikut beberapa spesifikasi produk yang akan dikembangkan.

1. Produk pengembangan berbentuk *Interactive Slides (In-Slides)*.
2. Pengembangan memanfaatkan *website Genially*.
3. Media pembelajaran dapat diakses secara *online*, baik melalui *smartphone* maupun laptop.
4. *Slide-slide* interaktif memuat petunjuk penggunaan, absensi, tujuan pembelajaran, infografis, kuis, materi dakwah Islam Wali Songo berdasarkan *e-book* pada aplikasi PAI BP 10 Merdeka, video pembelajaran, tugas membuat bagan *timeline*, gamifikasi, soal evaluasi, kesan dan pesan, dan informasi (Identitas peneliti dan daftar pustaka).
5. Media pembelajaran ini dibuat pada fitur "*Presentations*" dan dikombinasikan dengan fitur-fitur yang lainnya, antara lain fitur "*Infographics*", "*Quiz*", dan "*Gamification*".
6. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan audio guna membantu peserta didik dalam memahami materi Dakwah Islam Wali Songo.

7. Media pembelajaran ini dikolaborasikan dengan *Google Forms*, *YouTube*, *WhatsApp*, dan *Instagram*.
8. Hasil pengembangan produk *In-Slides* dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang interaktif baik di sekolah maupun di rumah.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan

Berikut beberapa keterbatasan untuk mengetahui fokus kajian yang dilakukan.

1. Pengembangan media pembelajaran *In-Slides* berbasis *Genially* fokus pada mata pelajaran PAI kelas X SMAN 1 Balen.
2. Pengembangan media pembelajaran *In-Slides* berbasis *Genially* terbatas pada satu bab yaitu Dakwah Islam Wali Songo.

G. Definisi Operasional

Sebagai upaya agar mempermudah pemahaman dalam penelitian ini, maka akan dipaparkan beberapa istilah kata yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran *In-Slides* berbasis *Genially* pada mata pelajaran PAI. Istilah kata tersebut didefinisikan sebagai berikut.

1. Pengembangan merupakan rangkaian proses yang menghasilkan suatu media pembelajaran sesuai teori pengembangan yang telah ada.
2. Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk memperjelas pesan-pesan agar tercapai tujuan pembelajaran.
3. *Interactive Slides (In-Slides)* adalah hasil produk pengembangan media pembelajaran berbasis *Genially* berupa *slide-slide* interaktif.

4. *Genially* merupakan sebuah platform yang dapat dimanfaatkan untuk membuat konten interaktif.
5. Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu mata pelajaran pada jenjang SMA yang membahas tentang ajaran agama Islam.
6. Dakwah Islam Wali Songo merupakan salah satu materi pada mata pelajaran PAI kelas X SMA.

H. Orisinalitas Penelitian

Penelitian ini mengacu pada beberapa penelitian terdahulu, hal tersebut dimaksudkan sebagai perbandingan dengan penelitian yang dilakukan saat ini. Tujuan peneliti memaparkan penelitian terdahulu adalah agar memudahkan peneliti mencari referensi terkait penelitian saat ini dan agar tidak terjadi plagiasi karya. Berikut disajikan tabel penelitian terdahulu dan posisi penelitian.

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	<i>Wardatul Abadiyah, Efektivitas Pemanfaatan Media Video Pembelajaran Interaktif Melalui Website Genially untuk Meningkatkan Minat Belajar PAI Siswa Kelas VIII SMP Negeri 13</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemanfaatan media video pembelajaran melalui <i>Genially</i> memperoleh persentase sebesar 72 % (baik). 2. Minat belajar PAI di kelas eksperimen mencapai 75 % (Sangat Baik), sedangkan kelas control mencapai 70 % (Baik). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memanfaatkan <i>website Genially</i> untuk membuat media pembelajaran. 2. Pemanfaatan media pembelajaran pada mata pelajaran PAI. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian <i>Research and Development</i>. 2. Penelitian ini menghasilkan produk berupa video pembelajaran, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti

No.	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	<i>Surabaya, 2023¹¹</i>			menghasilkan produk berupa <i>In-Slides (Interactive Slides)</i> . 3. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMPN 13 Surabaya, sedangkan subjek penelitian yang dilakukan peneliti adalah kelas X SMAN 1 Balen.
2.	<i>Putri, Dedy Firdiansyah, dan Aswarliansyah, Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Aplikasi Genially dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV, 2023¹²</i>	Kualitas media permainan ular tangga memperoleh skor rata-rata 0,82 (valid), 92,20% (sangat praktis), dan 85,18% (sangat efektif).	1. Memanfaatkan <i>website Genially</i> untuk membuat media pembelajaran. 2. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (<i>Research and Development</i>). 3. Menggunakan model pengembangan ADDIE.	1. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media permainan ular tangga, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menghasilkan produk berupa <i>In-Slides (Interactive Slides)</i> . 2. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD, sedangkan subjek penelitian yang dilakukan peneliti adalah peserta didik kelas X SMA. 3. Penelitian ini mengembangkan media

¹¹ Wardatul Abadiyah, "Efektivitas Pemanfaatan Media Video Pembelajaran Interaktif Melalui *Website Genially* untuk Meningkatkan Minat Belajar PAI Siswa Kelas VIII SMP Negeri 13 Surabaya" (UIN Sunan Ampel Surabaya, 2023), 126-127.

¹² Putri, dkk, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Aplikasi *Genially* dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV," *Ipar: Ilmu Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2023): 39.

No.	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
				pembelajaran pada mata pelajaran Matematika, sedangkan peneliti mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran PAI.
3.	Anisya Yolanda, Santa, dan Rini Sri Indriani, <i>Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Genially pada Materi Norma dalam Adat Istiadat Daerahku, 2023</i> ¹³	Hasil riset validasi mendapat persentase 96% (sangat layak). Sementara itu, pada tahap uji terbatas sebanyak 16 peserta didik memperoleh respon yang sangat baik dengan persentase 94,25% (sangat layak).	1. Memanfaatkan <i>website Genially</i> untuk membuat media pembelajaran. 2. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (<i>Research and Development</i>). 3. Menggunakan model pengembangan ADDIE.	1. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Cibinong 1, sedangkan subjek penelitian yang dilakukan peneliti adalah kelas X SMAN 1 Balen. 2. Desain pada penelitian ini berisi tujuan pembelajaran, materi Norma dalam Adat Istiadat Daerahku, <i>background</i> audio, video, gambar yang representatif, <i>quiz</i> , dan fitur – fitur interaktif. Sedangkan desain pada penelitian yang dilakukan peneliti berisi tujuan pembelajaran, infografis, materi disesuaikan dengan buku digital pada aplikasi PAI BP

¹³ Anisya Yolanda, dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Genially* pada Materi Norma dalam Adat Istiadat Daerahku,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (Pendas)* 08, no. 01 (2023): 6244, <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.9137>.

No.	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
				10 Merdeka, audio, video, gambar, <i>game</i> edukasi, serta dilengkapi dengan absensi dan <i>quiz</i> yang memiliki nilai skor berbantuan <i>Google Forms</i> .

Tabel 1.2 Posisi Penelitian

No.	Peneliti dan Tahun Penelitian	Tema dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan dan Lingkup Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Skripsi, Hilda Anggun Faizah, 2024	Pengembangan Media Pembelajaran <i>In-Slides</i> Berbasis <i>Genially</i> pada Mata Pelajaran PAI Materi Dakwah Islam Wali Songo Kelas X SMAN 1 Balen	Media Pembelajaran <i>In-Slides</i> Berbasis <i>Genially</i> pada Mata Pelajaran PAI Materi Dakwah Islam Wali Songo.	<i>Research & Development</i> (R & D)	Peneliti menghasilkan produk pengembangan berupa <i>Interactive Slides</i> (<i>In-Slides</i>) berbasis <i>website Genially</i> . Produk tersebut digunakan sebagai alat bantu untuk memudahkan pemahaman pada mata pelajaran PAI materi Dakwah Islam Wali Songo.

Berdasarkan pemaparan pada kedua tabel di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa perbedaan penelitian terdapat pada subjek penelitian, tempat penelitian, pemilihan materi, dan hasil akhir produk berupa *In-Slides*. Subjek dan tempat penelitian saat ini adalah kelas X SMAN 1 Balen. Adapun mata pelajaran yang

dipilih yaitu PAI pada materi dakwah Islam Wali Songo. Kemudian pada penelitian terdahulu produk yang dikembangkan belum mengoptimalkan pemanfaatan fitur-fitur yang tersedia di *website Genially*. Sementara itu, pada penelitian yang akan dilakukan peneliti, produk yang dikembangkan mengombinasikan fitur-fitur yang ada di *website* tersebut. Selain itu, produk pengembangan memuat *link* yang dapat terhubung dengan *WhatsApp* dan *Instagram*.

I. Sistematika Pembahasan

Agar memperoleh gambaran dan arahan yang jelas dalam penyusunan penelitian pengembangan ini, maka perlu adanya sistematika pembahasan, yaitu sebagai berikut.

1. Bagian Awal

Pada bagian awal berisi tentang halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian tulisan, halaman moto, halaman persembahan, abstrak, *abstract*, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian Inti

Pada bagian inti terdiri dari:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I memaparkan tentang pendahuluan, meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, komponen dan spesifikasi produk, ruang lingkup dan keterbatasan

pengembangan, definisi operasional, orisinalitas penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II KAJIAN TEORI

Bab II menjelaskan tentang kajian teori yang bersumber dari buku maupun jurnal yang berkaitan dengan media pembelajaran, *Interactive Slides (In-Slides)* berbasis *Genially*, Pendidikan Agama Islam, dan materi dakwah Islam Wali Songo.

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Bab III memaparkan tentang metode penelitian dan pengembangan, meliputi model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, teknik dan instrumen pengumpulan data, data dan sumber data, uji coba produk, dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV memaparkan tentang hasil dan pembahasan berisi paparan data yang didapatkan peneliti selama proses penelitian, meliputi hasil pengembangan produk media pembelajaran “*In-Slides*” berbasis *Genially*, penyajian data penelitian, dan pembahasan.

BAB V PENUTUP

Bab V memaparkan tentang penutup, meliputi kesimpulan, saran pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir terdiri dari daftar pustaka dan lampiran-lampiran.