

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang dapat dilakukan oleh semua orang agar menjadi lebih mudah dipahami, lebih matang, dan lebih kritis dalam berpikir. Setiap orang berhak mengetahui dan merasakan pendidikan, namun tidak semua orang mempunyai akses terhadapnya. Manusia dan pendidikan memiliki keterkaitan satu sama lain, Pendidikan adalah kebutuhan utama untuk mempersiapkan setiap orang untuk menjadi mandiri yang bertanggung jawab atas dirinya dan lingkungannya. Dalam hal ini, pendidikan membantu orang menjadi mampu beradaptasi dengan lingkungan mereka

Pada dasarnya, pendidikan sangat penting untuk memahami sejarah manusia. Sejak Adam diciptakan sebagai manusia pertama, Allah SWT telah memberi tahu Adam diajari banyak hal, termasuk banyak nama benda. Setelah dia mengajari nama-nama benda, Allah menguji kemampuan Adam dengan memintanya untuk menyebutkan nama semua benda tersebut.¹ Firman Allah SWT dalam surah Al-Baqarah ayat 31:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya :

Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, Kemudian mengemukakannya kepada para malaikat lalu berfirman: “Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar!”

Ayat diatas menunjukkan di atas menunjukkan dua hal: pertama, bahwa sejarah pendidikan telah ada sejak awal zaman manusia, dan kedua, bahwa pendidikan terkait secara intrinsik dengan kehidupan orang. Fakta bahwa al-Qur'an menceritakan tentang Adam manusia pertama yang diajarkan langsung oleh Allah swt menunjukkan posisi Islam tentang pendidikan. Pendidikan adalah pilar penting dalam agama dan mengintegrasikan pendidikan dalam keabadian manusia. Pendidikan islam adalah rangkaian proses sistematis , terencana, dan komprehensif dalam upaya mentransfer nilai-nilai kepada peserta didik serta mengembangkan potensi yang ada pada diri mereka sehingga mampu melaksanakan tugasnya di muka bumi dengan sebaik- baiknya sesuai dengan ilahiah yang didasarkan pada Alqur'an dan hadist di semua dimensi kehidupan. ¹

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pendidikan mempunyai akar kata mendidik, yang berarti memelihara dan memberikan latihan (pendidikan, kepemimpinan) dalam kecerdasan moral dan emosional. Pendidikan mempunyai arti sebagai berikut: Proses perubahan sikap dan perilaku individu atau kelompok orang untuk

¹ Sri minarti, "Ilmu Pendidikan Islam Fakta Teoritis – Filosofis dan Aplikasi Normatif", ed Nur Laily Nusroh, (Jakarta : AMZAH, 2022), 33

mengembangkannya menuju kedewasaan melalui inisiatif pendidikan dan pelatihan, proses perilaku, dan metode pengajaran. Menurut Ki Hajar Dewantara Pendidikan adalah menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak agar mereka sebagai manusia dan anggota masyarakat dan mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya .²

Dalam berbagai undang-undang dan peraturan yang mengatur pendidikan, amanat tersebut diatur secara hirarkis. Menurut Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan didefinisikan sebagai "usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara." Dari definisi di atas, terlihat bahwa sistem pendidikan nasional Dunia pendidikan memiliki harapan besar untuk memasukkan peserta.³

Pendidikan adalah proses mengubah sikap dan perilaku seseorang atau kelompok orang untuk mendewasakan manusia. Jadi, dalam hal ini pendidikan adalah proses atau perbuatan mendidik yang dilakukan oleh orang dewasa untuk membantu anak tumbuh dan berkembang sehingga mereka cukup dewasa untuk melakukan tugas hidupnya sendiri sendiri.

² Ahdar, "Ilmu Pendidikan", (Sulawesi Selatan:IAIN Parepare Nusantara Press, 2021),55

³ Abdillah, Rahmat Hidayat "Ilmu Pendidikan (Konsep, Teori, Dan Aplikasinya)", (Medan : LPPPI, 2019), 26

Dasar pendidikan adalah landasan yang kokoh bagi masyarakat untuk mengubah sikap atau perilaku melalui latihan dan pembelajaran tidak terbatas pada lingkungan sekolah, sehingga siswa dapat belajar apa yang tidak dipelajari di sekolah. Ini sangat penting untuk diingat agar masyarakat yang berpendidikan tidak menjadi masyarakat yang tidak memiliki dasar pendidikan sehingga mereka tidak dapat mencapai kesempurnaan hidup. Jika kesempurnaan hidup tidak tercapai, berarti pendidikan belum memberikan hasil yang memuaskan.

Pendidikan bisa kita dapatkan dalam lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Dalam lingkungan keluarga seorang anak mendapatkan pendidikan melalui orangtua mereka, orangtua wajib membimbing seorang anak agar mereka bisa menjadi seorang anak yang memiliki kepribadian yang baik. Di lingkungan sekolah ataupun lembaga seorang wajib dididik oleh guru, Pendidikan sekolah pada dasarnya merupakan bagian dari pendidikan keluarga dan merupakan lanjutan dari pendidikan keluarga. Yang dimaksud dengan pendidikan di sini adalah pendidikan yang diberikan kepada seseorang secara sistematis, bertingkat, dan dengan syarat yang jelas. Pendidikan di lingkungan masyarakat pada hakikatnya tindakan manusia sebagian besar bersifat sosial. Dengan kata lain, dipelajari melalui interaksi dengan orang lain. Hampir segala sesuatu yang kita pelajari berasal dari hubungan kita dengan orang lain di tempat-tempat seperti rumah, sekolah, tempat permainan, pekerjaan, dll. materi pendidikan atau materi yang diajarkan oleh masyarakat atau kelompok seseorang. Dalam hal

pendidikan, masyarakat adalah lingkungan ketiga setelah sekolah dan keluarga. Dalam masyarakat ini, pendidikan dimulai ketika anak-anak lepas dari asuhan keluarga dan tidak pergi ke sekolah. Oleh karena itu pengaruh pendidikan tampaknya lebih luas.⁴

Dalam kegiatan belajar mengajar dibutuhkan interaksi antara guru dan siswa, seorang guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan membuat siswa lebih tertarik dan bisa mengembangkan materinya dengan baik, salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

Media dapat didefinisikan sebagai segala bentuk dan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber ke penerima. Media juga berfungsi sebagai perantara bagi guru untuk menyampaikan informasi yang tidak dapat dilihat langsung oleh siswa tetapi dapat dikomunikasikan secara tidak langsung kepada siswa. Media juga dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, dan mendorong siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang sesuai dengan informasi yang disampaikan.

Penggunaan media pembelajaran, harus ada kesesuaian antara materi pembelajaran dan media yang digunakan. Oleh karena itu, guru harus

⁴ Mohammad yahya, "Ilmu Pendidikan", (Jember : IAIN Jember Press, 2020), 18-20

memilih media yang tepat untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan. Penggunaan media umumnya dapat menyebabkan proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel, dan pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Media pembelajaran adalah segala bentuk baik manusia, materi, atau peristiwa yang menggunakan kondisi tertentu sebagai perantara dalam proses belajar mengajar bermanfaat untuk mencapai tujuan pembelajaran, seperti mengatasi keterbatasan, memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitis, memberi rangsangan yang dapat menyamakan pemahaman siswa, dan memberikan pembelajaran yang efektif dan efisien.⁵

Media pembelajaran sangat penting sebagai bagian dari sistem pembelajaran karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi tidak akan berlangsung dengan baik. Di media pembelajaran adalah bagian penting dari proses pembelajaran. Media berfungsi sebagai pengirim informasi dari sumber (guru) ke penerima (siswa) dalam proses pembelajaran. Namun, metode membantu siswa menerima dan mengolah informasi untuk mencapai tujuan pendidikan. Bagaimana media berfungsi dalam kegiatan interaksi antara siswa dan lingkungan dapat diidentifikasi berdasarkan kelebihan dan kekurangan yang mungkin terjadi selama proses

⁵ Ritongo Aidah Asnil, Gunawan "Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0", (Medan: Rajawali Press, 2019), 43

pembelajaran.

Media Pembelajaran yang menarik bisa meningkatkan minat belajar peserta didik. Minat belajar merupakan keterlibatan sepenuhnya seorang siswa dengan segenap kegiatan pikiran secara penuh perhatian untuk mendapatkan pengetahuan dan mencapai pemahaman tentang pengetahuan ilmiah yang dituntutnya di sekolah. Minat belajar peserta didik yang kurang dalam pembelajaran akan mempengaruhi dalam keberhasilan pembelajaran.

Alasan memilih judul ini karena menggambarkan inovasi dalam metode pengajaran yang relevan dengan teknologi digital masa kini. Penggunaan Powtoon sebagai media pembelajaran diharapkan dapat menyajikan materi dakwah Walisongo dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa. Fokus pada materi PAI dan Budi Pekerti sangat penting karena membentuk karakter dan moral siswa, sementara penerapan pada kelas X SMK memberikan dasar yang kuat bagi pembelajaran di jenjang berikutnya. Judul ini mencerminkan komitmen untuk memadukan teknologi dengan pendidikan moral dalam upaya menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan efektif.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa Powtoon adalah platform berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat video animasi dan presentasi dengan mudah. Alat ini menyediakan berbagai template, karakter, dan elemen grafis yang dapat disesuaikan untuk menciptakan konten yang menarik dan interaktif. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Mery Novaliza tentang Pengembangan media pembelajaran powtoon

terintegrasi iman dan taqwa pada materi pokok sistem ekresi untuk siswa kelas XI SMA di pekanbaru, peneliti menemukan hasil bahwa Media pembelajaran Powtoon terintegrasi dengan Imtaq pada materi pokok sistem ekskresi kelas XI SMA. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Dian Novita tentang Pengembangan E- Modul berbasis video animasi berbantuan aplikasi Powtoon pada tema 8 subtema 3 kelas Min 10 kota Banda Aceh, peneliti menghasilkan sebuah produk berupa video sumber belajar berbasis Powtoon.

Peneliti menemukan bahwa penelitian ini memiliki sisi baru, yaitu materi pembelajaran dan minat belajar siswa, penelitian ini akan fokus pada materi dakwah walisongo yang belum banyak diteliti dalam penelitian sebelumnya dan karena mempelajari materi dakwah walisongo sangat penting karena mereka memainkan peran krusial dalam penyebaran Islam di Indonesia pada abad ke-15 dan ke-16. Dakwah Walisongo tidak hanya memperkenalkan agama Islam tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai Islam dengan budaya lokal, sehingga menciptakan harmoni antara agama dan tradisi masyarakat. Melalui pemahaman dakwah Walisongo, kita dapat mempelajari pendekatan dakwah yang bijak dan toleran, memahami sejarah penyebaran Islam di Nusantara, serta mengambil inspirasi dari metode mereka yang berhasil menggabungkan dakwah dengan pendidikan, seni, dan budaya. Pengetahuan ini sangat berharga untuk mengembangkan strategi dakwah yang efektif dan kontekstual di era modern. Sedangkan kebaruan penelitian pada minat belajar siswa sering kali berfokus pada

pemahaman yang lebih mendalam tentang faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi dan keinginan mereka untuk belajar. Penelitian terbaru mengeksplorasi berbagai pendekatan inovatif, seperti penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Powtoon pada materi dakwah walisongo untuk meningkatkan minat belajar. Selain itu, studi ini juga menyoroti peran lingkungan belajar yang inklusif dan suportif, serta pentingnya dukungan emosional dari guru dan keluarga. Dengan meneliti aspek-aspek baru ini, diharapkan dapat ditemukan strategi yang lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Al-Kyai Sukosewu menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh guru menggunakan metode tradisional, yaitu ceramah dengan tanya jawab, terutama pada Materi dakwah walisongo pada kelas X guru berceramah dari awal pelajaran hingga akhir pelajaran. Metode ini dianggap monoton karena interaksi antara guru dan siswa cenderung sepihak dan tidak ada *feedback* dari siswa, sehingga pelajaran menjadi membosankan. Saat seorang siswa mulai bosan, mereka biasanya lebih suka melakukan hal lain, Mereka cenderung melakukan sesuatu yang membuat mereka tidak bosan di dalam kelas sehingga pelajaran yang diberikan guru tidak terserap dengan baik

Selain meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, guru harus menggunakan pendekatan pembelajaran yang variatif untuk memungkinkan komunikasi dua arah dan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam

kegiatan pembelajaran. Metode pembelajaran yang bervariasi sangat penting karena dengan melibatkan siswa dalam peran aktif, potensi siswa dapat dieksplorasi lebih jauh dan kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan cara yang paling efektif. Penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting dalam menunjang terciptanya pembelajaran yang efektif. Dengan perkembangan teknologi saat ini memicu berkembangnya aneka ragam media, salah satunya adalah media berbasis teknologi yang memungkinkan penggunaannya dapat berinteraksi secara intensif terhadap materi yang berada di dalam media tersebut serta dapat menjangkau sumber-sumber informasi secara luas. Penggunaan media teknologi diciptakan guna membantu penggunaannya dalam memperoleh informasi yang efektif dan efisien

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada Guru mata pelajaran PAI dan siswa di SMK Al- Kyai Sukosewu terkait kurangnya minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI materi dakwah walisongo yang diakibatkan oleh pembelajaran yang monoton dan membosankan. Mengatasi masalah ini dapat dicapai dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan berguna yang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Salah satunya adalah video animasi yang dibuat dengan aplikasi *Powtoon*.

Aplikasi *Powtoon* merupakan media berbasis audio visual yang berupa layanan online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fungsi animasi sangat menarik diantaranya animasi lukisan tangan, animasi kartun

dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang sangat mudah. *Powtoon* sangat cocok untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran, selain menarik *Powtoon* juga tidak perlu diinstall dikomputer dikarenakan aplikasi ini dibuat secara online di laman [www.Powtoon .com](http://www.Powtoon.com).⁶

Pada pembuatan media pembelajaran dengan aplikasi *Powtoon* (power point dan cartoon) dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan minat belajar peserta didik , belajar menjadi lebih asik dan menarik sehingga lebih memberi kesan persuasif dan memotivasi peserta didik . Dengan aplikasi *Powtoon* video animasi layak untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran kreatif yang interaktif dalam kegiatan belajar mengajar .

Video animasi adalah gambar bergerak yang dibuat dari kumpulan tulisan teks dan gambar-gambar (manusia, hewan, tumbuhan, dll.) yang disusun sehingga bergerak dalam alur tertentu. Video animasi ini adalah video kartun yang dapat mengandung konten.pembelajaran dan, karena sifatnya yang menarik, dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Video pembelajaran alternatif menyajikan teori pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh guru dan siswa.

Dalam menggunakan video animasi *Powtoon* peneliti berharap bisa meningkatkan minat belajar siswa. Minat adalah Ketertarikan

⁶ Muhammad Khafidz, Akhsin Murtadlo, Muhammad Khasib Amin Murtadlo, Raharjo ,Ibnu Hajar "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Powtoon* dalam Meningkatkan Pemahaman Pembagian Kadar Wajib Zakat Binatang Ternak Mata Pelajaran Fiqih Siswa Kelas X". (Jurnal Basicedu, 2023), 3457 – 3465

seseorang terhadap sesuatu, Minat merupakan pendorong yang dapat menyebabkan perhatian seseorang terhadap sesuatu dapat terpusat. Sedangkan belajar merupakan suatu proses yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan pada dirinya sesuai dengan pengalaman yang diperolehnya di lapangan.⁷

Penulis dapat menarik kesimpulan dari uraian di atas bahwa penggunaan media pembelajaran untuk mendukung keberhasilan dalam proses pembelajaran sangat penting. Siswa dapat belajar dengan aplikasi Powtoon interaktif dan menghibur. Dalam hal ini, peneliti sangat tertarik untuk mengembangkan bahan pembelajaran yang lebih menarik dengan video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi Powtoon. Peneliti berharap minat belajar siswa akan meningkat. Selanjutnya, peneliti melakukan penelitian yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *POWTOON* MATERI DAKWAH WALISONGO PADA MAPEL PAI DAN BUDI PEKERTI DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS X SMK AL-KYAI SUKOSEWU BOJONEGORO”**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon* pada mata pelajaran pendidikan agama islam tentang metode dakwah walisongo ?

⁷ Zainal Abidin, Mega Purnamasari, Peran Kompetensi Sosial Guru Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa (Sebuah Keharusan Yang Tak Bisa Ditawar), (Jakarta: Universitas Indraprasta PGRI, 2023)

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon* pada mata pelajaran pendidikan agama islam tentang metode dakwah walisongo terhadap minat belajar kelas X di SMK Al - Kyai Sukosewu?
3. Bagaimana minat belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran berbasis *Powtoon* ?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon* pada mata pelajaran pendidikan agama islam tentang metode dakwah walisongo?
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon* pada mata pelajaran pendidikan agama islam tentang metode dakwah walisongo terhadap minat belajar kelas x di SMK Al - Kyai Sukosewu ?
3. Mengetahui minat belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran berbasis *Powtoon* ?

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti berikutnya serta dapat memberikan partisipasi bagi kemajuan media pembelajaran dalam dunia pendidikan
 - b. Memberi pengetahuan terkait media aplikasi *Powtoon* sebagai media pembelajaran

- c. Memberi kemudahan terhadap siswa dalam mempelajari pelajaran setiap aspeknya
- d. Menjadikan siswa lebih aktif dan kreatif dengan penggunaan media pembelajaran

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa , Penelitian ini di harapkan bisa meningkatkan minat belajar siswa pada materi dakwah walisongo
- b. Bagi Guru, Penelitian ini diharapkan bisa membantu Guru dalam menjalankan proses pembelajaran
- c. Bagi Peneliti, Sebagai calon Guru Pendidikan Agama Islam, penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam wawasan media pembelajaran yang cocok bagi siswa
- d. Bagi Sekolah , dapat meningkatkan kesadaran sekolah melalui penyediaan fasilitas yang mendukung metode pembelajaran yang efektif.

E. Spesifikasi Produk

Dalam penelitian pengembanagn ini yang dihasilkan berupa media video animasi berbasis aplikasi *Powtoon* pada pelajaran PAI materi Dawkah Walisongo kelas x SMK Al- Kyai Sukosewu . Spesifikasi dari produk ini yaitu sebagai berikut :

1. Yang dikembangkan adalah produk media video animasi berbasis aplikasi *Powtoon* pada topik materi dakwah walisongo SMK AI – Kyai Sukosewu
2. Media animasi berbasis *Powtoon* di sajikan ke dalam bentuk video yang berisi tokoh karakter atau animasi untuk menyampaikan topik pembelajaran
3. Media video animasi berbasis *Powtoon* secara khusus ditujukan untuk siswa kelas kelas x SMK AI-Kyai Sukosewu
4. Media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* dapat digunakan untuk pembelajaran materi dakwah walisongo secara bersama- sama di dalam kelas maupun mandiri oleh siswa dimanapaun.
5. Media pembelajaran video animasi dengan aplikasi *Powtoon* menggunakan Spesifikasi laptop atau PC yang dapat digunakan untuk menjalankan *Powtoon* adalah sebagai berikut :
 - 1) RAM : minimal 1 GB
 - 2) VGA : On Board
 - 3) Koneksi Internet yang stabil.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Masalah

Mengingat keterbatasan dari peneliti ,baik dalam segi pengetahuan, pengalaman , waktu, tenaga, dan dana , agar penelitian tidak terlalu luas , sehingga peneliti hanya menekankan pada cakupan berikut ini :

1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis *Powtoon* materi dakwah walisongo pelajaran PAI dan Budi Pekerti dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas X SMK Al-Kyai Sukosewu Bojonegoro.
2. Uji coba produk dilakukan di kelas X SMK Al-Kyai Suksewu Bojonegoro.
3. *Powtoon* digunakan untuk memahami materi dakwah walisongo pada pelajaran PAI dan Budi Pekerti dan juga dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas X SMK Al-Kyai Suksewu Bojoengoro.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional untuk pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* materi dakwah walisongo dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas X Al- Kyai Sukosewu Bojonegoro

1. Pengembangan: Proses pembuatan aplikasi melibatkan tahapan perancangan konsep, pengkodean, pengujian, dan penyesuaian berkelanjutan, untuk memastikan kesesuaian dengan kebutuhan dan preferensi pengguna, serta konteks sekolah SMK Al- Kyai Sukosewu Bojonegoro
2. Media Pembelajaran berupa alat yang digunakan untuk pembelajaran agar siswa dapat memahami materi dakwah Walisongo , media pembelajaran yang dikembangkan berupa video animasi dari *Powtoon*

dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas X SMK Al-Kyai Sukosewu

3. Video animasi yang dikembangkan dari aplikasi *Powtton* dengan tujuan memberikan bantuan kepada siswa kelas X Al- Kyai Sukosewu Bojonegoro dalam memahami sejarah, metode dan tauladan dari Walisongo
4. Minat belajar siswa merupakan rasa ketertarikan terhadap suatu pelajaran yang mereka sukai , dengan pembuatan video animasi dari Powtoon peneliti berharap bisa meningkatkan minat belajar siswa kelas X SMK Al – Kyai Sukosewu Bojonegoro .

H. Orisinalitas Penelitian

Tabel 1. 1 Orisinilas Penelitian

NO	Nama Peneliti, Tahun dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
1.	Mery Novaliza (2019) “Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Terintegrasi Iman Dan Taqwa Pada Materi Pokok Sistem Ekresi Untuk Siswa Kelas Xi Sama Di Pekanbaru”	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan Aplikasi Powtoon - Menggunakan Metode RND 	Penelitian terdahulu yang diteliti mata Pelajaran biologi sedangkan pada penelitian ini pada mata Pelajaran Pendidikan agama islam	Media pembelajaran Powtoon terintegrasi dengan Imtaq pada materi pokok sistem ekskresi kelas XI SMA

2.	Dian Novita (2023) "Pengembangan E-Modul Berbasis Video Animasi Berbantuan Aplikasi Powtoon Pada Tema 8 Subtema 3 Kelas Min 10 Kota Banda Aceh"	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan Aplikasi Powtoon - Menggunakan Metode RND 	<ul style="list-style-type: none"> - Mata pelajaran terdulu meneliti Pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia - Tingkatan yang berbeda peneliti terdahulu meneliti di jenjang MI/SD sedangkan penelitian ini pada jenjang SMK/SMA - Yang dikembangkan peneliti terdahulu E-Modul sedangkan pada penelitian ini mengembangkan media pembelajaran. 	Menghasilkan sebuah produk berupa video sumber belajar berbasis Powtoon .
----	---	--	---	---

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan ini mempermudah dan memperjelas gambaran terkait penelitian. Adapun sistematika pembahasan dalam penulisan ini sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang : latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah, orisinalitas penelitian dan sistematika pembahasan

BAB II KAJIAN TEORI

Pada bab ini memaparkan tentang beberapa kajian teori yang terdiri dari materi media pembelajaran meliputi: pengertian media pembelajaran, fungsi media pembelajaran dan jenis jenis media pembelajan, Powtoon , Materi dakwah walisongo, dana Minat belajar

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab metode penelitian ini akan menjelaskan terkait metode yang digunakan untuk menciptakan media pembelajaran, model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, uji coba produk, Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian dan pengembangan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi pemaparan hasil-hasil pengembangan yakni penyajian data dan pembahasan temuan penelitian dan pengembangan

BAB V PENUTUP

Penutup yang didalamnya memuat kesimpulan dan saran dari pengembangan selanjutny

UNUGIRI